

JURASIA

TIME WARP 1



UNIVERSO

El Juego de Rol Multiambiental

**“Si hubiera previsto las consecuencias, me habría hecho
relojero”**

A. Einstein

“¡Haber empezado por ahí!”

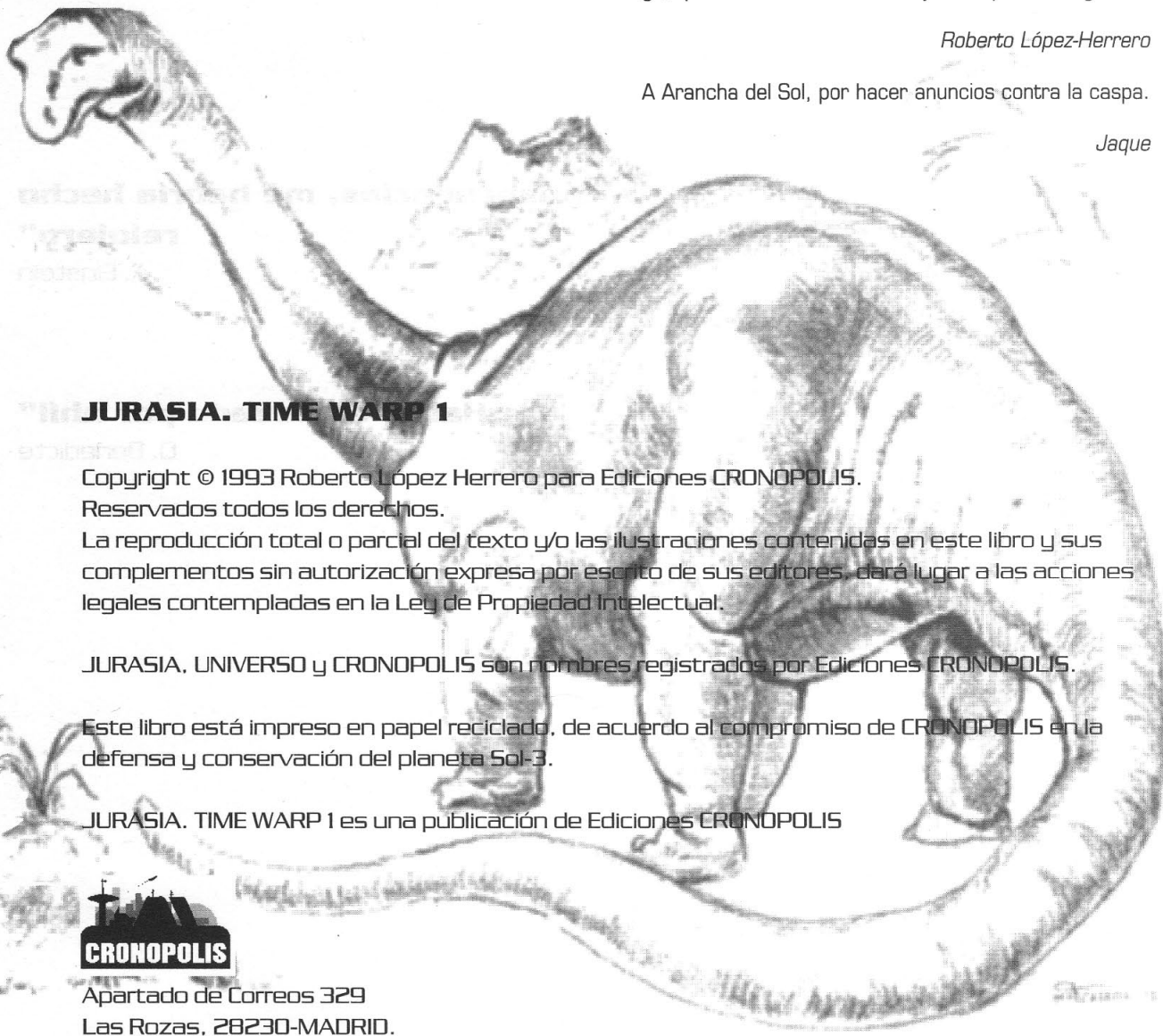
D. Benedicte

A Olga, que tiene las cosas claras y lucha por conseguir las.

Roberto López-Herrero

A Arancha del Sol, por hacer anuncios contra la caspa.

Jaque



JURASIA. TIME WARP 1

Copyright © 1993 Roberto López Herrero para Ediciones CRONOPOLIS.

Reservados todos los derechos.

La reproducción total o parcial del texto y/o las ilustraciones contenidas en este libro y sus complementos sin autorización expresa por escrito de sus editores, dará lugar a las acciones legales contempladas en la Ley de Propiedad Intelectual.

JURASIA, UNIVERSO y CRONOPOLIS son nombres registrados por Ediciones CRONOPOLIS.

Este libro está impreso en papel reciclado, de acuerdo al compromiso de CRONOPOLIS en la defensa y conservación del planeta Sol-3.

JURASIA. TIME WARP 1 es una publicación de Ediciones CRONOPOLIS



Apartado de Correos 329
Las Rozas, 28230-MADRID.
Fax: (91) 636 17 61

Primera edición: Diciembre de 1993

I.S.B.N. 84-88749-01-5

Deposito Legal: M.37277-1993

Impreso en: Artes Gráficas Fernandez Ciudad S.L.
C/ Catalina Suarez, 19
28007 Madrid

Abandonamos un mundo agotado pensando que nada podía ser peor.

Nos dijeron que tendríamos más oportunidades, alimentos, una nueva vida. Nada nos retenía ya en el siglo XXX. No teníamos nada que perder. Llegar aquí no fue difícil.

Lo realmente difícil fue sobrevivir...

JURASIA

UN MUNDO POR CONQUISTAR O UN MUNDO PARA MORIR

TIME WARP 1

CREADO Y DESARROLLADO POR

ROBERTO LÓPEZ-HERRERO

y

JAQUE MATE

DOCUMENTACIÓN Y AMBIENTACIÓN

**MIKEL MEDINA,
PEDRO ALCÁNTARA,
ROBERTO LÓPEZ-HERRERO
MIGUEL ÁNGEL VILLAR**

y

CESAR RAVESTEIN

ARMAMENTO Y TECNOLOGÍA

JAVIER GONZÁLEZ

y

MIGUEL ÁNGEL VILLAR

JURASIA CIUDAD DISEÑADA POR

PEDRO ALCÁNTARA

y

ROBERTO LÓPEZ-HERRERO

DISEÑOS DE VESTUARIO

INMA LAGUNAS

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

JUAN MANUEL SÁNCHEZ

DIBUJOS INTERIORES

**DANIEL ALONSO,
M.P. CASADO**

y

MIKEL MEDINA

MAQUETACIÓN Y COMPOSICIÓN

Sr. QUICO & J. GORRIÓN

SCANNERS Y TRATAMIENTO DE IMÁGENES

NANOFIGHTER + GORRITI

MÓDULOS ESCRITOS POR

**PEDRO ALCÁNTARA,
MIGUEL ÁNGEL VILLAR,
MIKEL MEDINA**
y
ROBERTO LÓPEZ-HERRERO
con la colaboración especial de
DAVID MESTRE

EDITA **CRONOPOLIS**

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Si estás leyendo estas líneas, es probable que no conozcas los Juegos de Rol. Es más difícil explicarlos que jugarlos. Seguro que más de una vez te has visto a ti mismo en el cine o en la TV dándole consejos al protagonista, o advirtiéndole de un peligro, o simplemente pensando "yo en su lugar no haría eso...".

En un Juego de Rol, tu eres el protagonista de una historia previamente esbozada por el Director del Juego. Tu decides que es lo que hace tu personaje, con quien se relaciona, que acciones deja de hacer, etc... Lo interpretas, desempeñas un rol.

El otro elemento imprescindible para jugar una buena partida es el Director del Juego (DJ para futuras referencias). Es él el que se encarga de dar la ambientación y la situación inicial de los personajes. Esto incluye documentación sobre la época, los lugares, las personas, las costumbres...

También tiene la función de arbitro (lo más imparcial posible) en caso de un combate, o de enfrentar habilidades. Su palabra prevalece sobre las de los jugadores y tiene potestad para eliminar o cambiar cuantas reglas desee en beneficio de un mejor desarrollo de la historia.

Si eres jugador recuerda que tu tarea principal es representar a tu personaje, por encima de tus propios intereses u opiniones.

Este es un ejemplo de cómo puede desarrollarse una de estas historias:

(Los personajes, buscando a los supervivientes de un accidente de aviación, han llegado a la cima de una montaña en la cordillera andina. Después de horas de caminata, con las condiciones más adversas, descubren una gruta en la roca...)

Director de juego (DJ): El viento os golpea con fuerza. Es frío y desagradable, aun-

que llevéis ropa de abrigo...

Marlowe (Médico): Me subo el cuello de la cazadora y me coloco las gafas. Estoy atento a todo...

Farnham (Escalador profesional): Saco mi linterna del bolsillo. Compruebo las pilas.

DJ: Funcionan bien. La gruta ha tomado un aspecto realmente amenazador, que no advertisteis desde lejos. Se oye un lejano ulular.

Marlowe: ¿Viene de dentro?. Farnham, salgamos de aquí. ¡Es mejor morir congelados que destrozados por un animal salvaje!

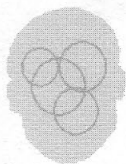
Farnham: Miro alrededor, vigilando lo que pueda pasar por el camino. Le meto prisas a Marlowe.

Marlowe: Ya voy, ya voy. Desenfundo la pistola lanza-bengalas.

DJ: Un extraño torbellino de aire os eleva unos dos metros y os lanza al interior de la cueva. Tu, Marlowe, pierdes la pistola y escuchas un ruido muy fuerte a tu lado (tirada de Pánico). Tus nervios no aguantan más. Lanzas un grito histérico mientras descubres a tus pies un uniforme de azafata, totalmente destrozado y con huesos humanos en su interior...

Farnham: (hace una tirada de Equilibrio Mental) Yo estoy bien, no me he asustado tanto como el llorón de Marlowe, voy hacia el interior de la cueva...

DJ: Te detienes en seco. Algo grande y peludo respira fuertemente delante tuyo...



jurasia: un mundo autojugable de universo

¿QUE ES JURASIA?

UNIVERSO es un sistema de mundos autojugables. Es un Juego de Rol que te permitirá jugar historias que ocurran en cualquier época real o imaginaria. Mediante él podrás crear personajes de cualquier ambientación que desees, y manejar las situaciones en las que estos personajes se vean envueltos.

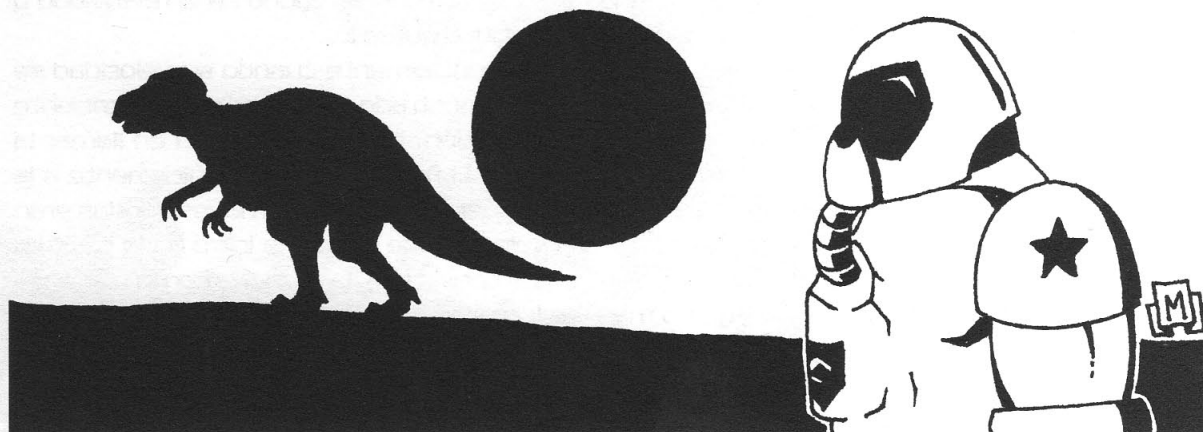
En este libro encontrarás la descripción de **JURASIA**, un mundo en el que parte de la humanidad ha viajado el pasado para poder sobrevivir. La vida en una ciudad corrupta se entremezcla con la dura supervivencia diaria en un mundo dominado por los saurios.

El sistema de juego hace hincapié en la sencillez y la rápida resolución de las situaciones, para evitar interminables consultas antes de saber cual es el resultado de una acción. Los Directores de Juego pueden utilizar las reglas que vienen a continuación e inventar otras cuando la situación lo requiera o simplemente cuando no les guste la regla original. Si tienes personajes o módulos de otros juegos de rol, su traslado a **UNIVERSO** es sencillo, así que podrás jugar realmente cualquier historia que desees. Por estas razones **UNIVERSO** es un sistema muy adecuado tanto para quien nunca ha jugado a rol como para aquellos que

A lo largo de este libro te encontrarás con una serie de abreviaturas. La siguiente tabla te indica su significado:

1d100	1 dado de 100 caras
1d20	1 dado de 20 caras
1d12	1 dado de 12 caras
1d10	1 dado de 10 caras
1d8	1 dado de 8 caras
1d6	1 dado de 6 caras
1d4	1 dado de 4 caras
AGI	Agilidad
APA	Apariencia
AxA	Acciones Por Asalto
CON	Constitución
Cr	Créditos
DJ	Director De Juego
EQM	Equilibrio Mental
FUE	Fuerza
INT	Inteligencia
Mod	Modificador
PER	Percepción
PJ	Personaje Jugador
PNJ	Personaje No Jugador
PV	Puntos De Vida
PX	Puntos De Experiencia

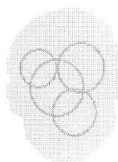
Como te hemos indicado este suplemento de **UNIVERSO** es completamente autojugable.



llevan años haciéndolo. Si dispones de un ordenador personal debes saber que **CRONOPOLIS** te puede proporcionar por correo un programa de ayuda al DJ que te será realmente útil para crear tus propios personajes. Esta disponible en versión DOS.

Las reglas que siguen son suficientes para desarrollar cualquier aventura que desees ambientar en **JURASIA**. Sin embargo, si te interesa profundizar en el sistema de juego te recomendamos **UNIVERSO**, ya que te permitirá muchas más posibilidades.

JURASIA



Extracto del diario del Dr. Mathias C. Lindenberg

[...] En el año 2111 la investigación espacial había alcanzado un punto culminante: La primera colonización de un mundo externo al Sistema Solar estaba lista...

La primera nave generacional, la Icaro, estaba preparada. Más de cincuenta años de investigación habían culminado en lo que se creía sería el final del problema de la superpoblación en la Tierra. 50 millones de personas en animación suspendida serían transportadas a bordo de un asteroide convertido en una nueva arca de Noé. Las 6000 personas que formaban la tripulación sabían que nunca verían el nuevo mundo, quizá tampoco sus hijos, pero sí sus nietos. Ellos serían los encargados de describir a sus compatriotas dormidos durante los 119 años que duraba el viaje al cuarto mundo que orbita Espiga (α Virginis), un mundo similar en gravedad, temperatura, clima y vegetación a la Tierra. La vieja Tierra quedaría atrás. Gracias a los propulsores lumínicos, la Icaro llegaría antes de que las viejas sondas Voyager hubiesen realizado ni siquiera un décimo del trayecto.

Les esperaba una nueva vida.

Todos murieron.

Un fallo teórico en el cálculo del puente Einstein-Lorenz hizo que la relatividad los aplastase inmisericorde. Más de cincuenta millones de personas murieron antes de salir del sistema solar, envejeciendo en segundos más de 200 millones de años.

Yo fui el culpable. Que Dios me perdone, pero estábamos equivocados. El viaje a velocidades más allá de 0.8c es imposible...

Conferencia dictada por el sacerdote Paulo Fabricci en el Palacio de Congresos de Brasilia, el 2 de Agosto del 2758

[...] El Dr. Lindenberg se suicidó cuando dio por concluido el informe requerido por la O.N.U. sobre el "desastre Icaro", el 15 de abril del 2113. No hubo más proyectos espaciales. Se congelaron los fondos para futuras investigaciones de viajes a otras estrellas. Por otra parte la Tierra se enfrentaba a varios graves problemas: El desastre Icaro había desestabilizado el Sistema Solar. Einstein tenía razón cuando en el siglo XX formuló su teoría de la relatividad y zanjó la posibilidad de que un cuerpo viajase a más velocidad que la luz.

La masa del Asteroide-nave Icaro aumentó exponencialmente cuando su velocidad se acercó a la de la luz. La matemática del siglo XXI había demostrado en la teoría que el cociente de cualquier número entre cero no era una indeterminación, sino lo que se dio en llamar la Solución Lindenberg o el número L. Estaban en un error. El fallo no se debía únicamente a la matemática teórica. Muchos, aún hoy, se preguntan por qué mientras las naves sondas eran capaces de alcanzar Próxima Centauri y volver a la velocidad de la Luz, la Icaro no lo hizo: La pretendida constante Universal de Sienkewick no es tal constante. Evoluciona con la masa del objeto. Una sonda podía pesar 200 Kg., no más. La Icaro tenía la décima parte de la masa de la Luna.

Icaro alcanzó proporciones descomunales y atrajo hacia sí inmensas cantidades de materia estelar, incluido Urano. Si admitimos como cierta (Y no tenemos ninguna razón para dudarlo) la relatividad de Einstein, lo que desde la Tierra duró unos cuatro minutos, debió durar para la tripulación del Icaro, más de 150 millones de años, según los últimos cálculos que realizó el equipo del Dr. Lindenberg tras su muerte.

La increíble masa que antes había sido la Icaro, incapaz de aguantar su propia fuerza gravitacional, colapsó sobre si misma, creando un micro agujero negro que desapareció segundos después, tal y como se observó desde la Tierra.



Aunque para nuestro computo cronológico la catástrofe duró instantes, los efectos de ella afectaron muy seriamente nuestro sistema estelar. Pudo haber sido más grave, pero la Tierra solo se desplazó 0.6 grados Miller de su posición de traslación. Ello se tradujo en la mayor serie de catástrofes a escala planetaria desde la extinción de los dinosaurios.

El 92% de las especies vegetales perecieron por la subida de la temperatura de 6 grados centígrados de media debido al efecto invernadero que provocó el aumento de humedad gracias a la radiación que golpeó la Tierra durante esos cuatro minutos.

Tras ello, las inundaciones, la subida del nivel del mar y la desaparición de dos terceras partes de la población humana por la escasez de alimentos fueron los siguientes desastres que acecharon nuestro mundo.

Hoy, 600 años después hemos conseguido volver a nuestro ansiado esplendor científico, pero no olvidamos las enseñanzas del Dr. Lindenberg: "No hay viaje a las estrellas". Es nuestra ley.

Extracto del Informe de la Comisión Científica para Investigaciones por la Humanidad (6/X/2758)

[...] Por lo que se deduce que la cronotraslación es factible para objetos inorgánicos de gran resistencia molecular o estructural. El viaje al pasado, como popularmente se ha especulado, es posible. El problema radica en el retorno a nuestra corriente temporal. Un viaje de 10 años al pasado, con su correspondiente retorno, provoca el envejecimiento material del objeto enviado en diez años.

Hemos observado diferentes épocas de la humanidad gracias a vehículos temporales creados con materiales de alta resistencia en base al titanio. No obstante, las primeras pruebas fotográficas resultaron destruidas por el viaje de retorno, por lo que optamos por realizar automáticamente el procesado en el pasado, aunque los resultados no son del todo perfectos. La fig.27 ilustra este ejemplo con una imagen de Berlín en 1939, en los albores de la Segunda Gran Guerra. Esta época ha resultado ser especialmente conflictiva para el crono-



transporte; en ella hemos perdido dos cronosondas, previsiblemente mal calibradas o defectuosas.

En lo que nos concierne a la posibilidad de importar especies animales y vegetales de época pretéritas, hemos de confirmar que nos resulta imposible. El Efecto Retorno convertiría en polvo cualquier criatura orgánica que se encontrase dentro del arco cronológico a su vuelta. [...]

Y así, la humanidad creyó ver cerrada la puerta para la recuperación de un planeta devastado, con el clima cambiado y atemorizado de los viajes espaciales.

Cuatro años después se descubrió el "Campo Estático" que permitía la conservación de cualquier objeto o ser vivo. Consistía en paralizar totalmente las moléculas del cuerpo a preservar, acercándolas al cero Kelvin, lo cual protegía el elemento de cualquier daño exterior. Inmediatamente se descubrió su utilidad para los viajes temporales. Las especies vegetales resistían perfectamente la "preservación" y podían ser cronoportadas de cualquier época hasta el siglo XXVIII.

Los primeros ensayos con sistemas automáticos resultaron del todo frustrantes. La flora capturada de siglos atrás (XXI, XX, XIX, etc.) no podía resistir la temperatura actual de la Tierra y se marchitaba en seguida. Por otra parte tuvieron que ser camuflados los vehículos para hacerlos similares a los Objetos Voladores No Identificados tan de moda a finales del XX.

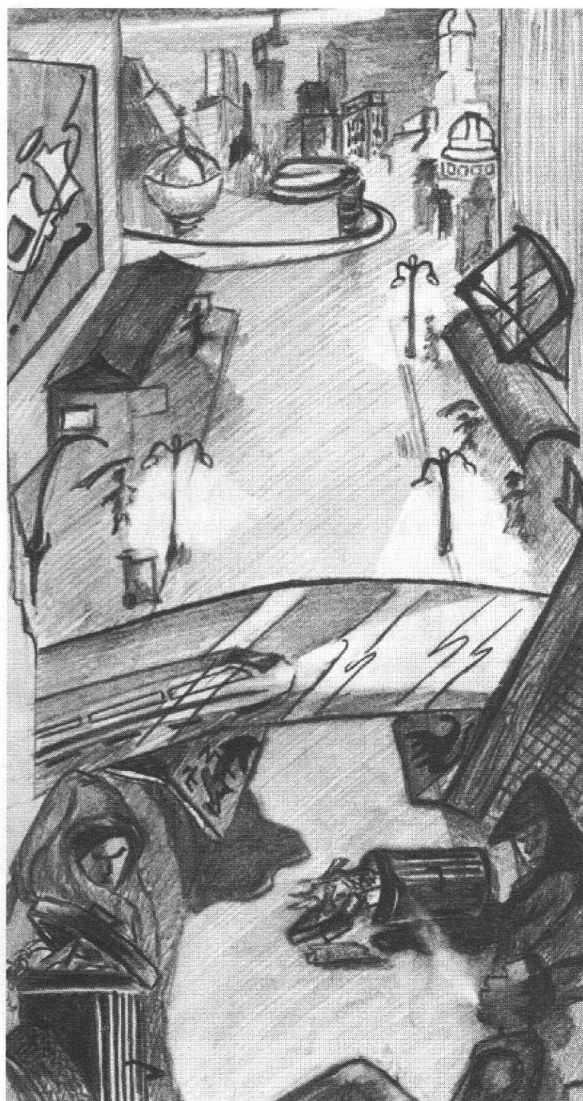
Por eso la humanidad miró hacia atrás y encontró un época rica en especies vegetales, en animales poderosos y con un clima similar... el **Jurásico**. Esta época "tropicalmente hermosa" como la definió más de un científico demasiado afectado, podría proporcionar a la humanidad no solo especies vegetales necesarias para la supervivencia de la Tierra, sino también ingentes cantidades de materias primas, desde minerales hasta comida...

El problema principal era como capturar, preservar y trasladar un dinosaurio de 30 toneladas con un cronovehículo de solo diez metros de arco. El Gobierno Central controló la Operación Jurásica, cediéndole todos los derechos de explotación a la corporación comercial TimeGate, en una oscura maniobra todavía difícil de aclarar, en el 2870. Solo se permitía desplazamientos cronológicos a épocas anteriores a la aparición del ser humano. No se podían permitir intervenir en la corriente histórica como más de uno se apresuró a indicar, evitando, por ejemplo, el

gran desastre global de la nave Icaro.

La única manera de "importar" materiales del periodo Jurásico era con técnicos humanos. La corporación responsable de la explotación, la TimeGate, en Nuevo México, comenzó a ofrecer contratos millonarios a aquellos que se comprometiesen a viajar al pasado para ayudar a la rehabilitación de la Tierra del siglo XXX.

El exilio temporal se convirtió en la salida de muchos inadaptados que convivían en el siglo XXX. A los criminales se les prometía condonar todos los cargos, un mundo para dominar y la posibilidad de escapar para siempre de la justicia. A los hastiados de la sociedad del siglo XXX, toda una aventura... Parecía una manera fácil, aunque dura de ganar dinero...



JURASIA



hace 170 millones de años



HACE 170 MILLONES DE AÑOS...

Hace 170 millones de años la Tierra tenía un aspecto muy diferente del que conocemos y más diferente aún del que creíamos conocer en el siglo XX y posteriores. La primera crono-expedición, a cargo del equipo de la siempre conflictiva Dra. Miryam Stuart-Mendelhoff, demostró que no sabíamos nada de aquella época. En palabras de la propia doctora Stuart-Mendelhoff: "No lo sabíamos, los estudios paleontológicos y el análisis de los fósiles nos habían dado una idea muy lineal del Jurásico. Es algo demasiado poderoso, es una Tierra joven y virgen. No debe ser destruida, debe hacerse uso de sus recursos con inteligencia."

La temperatura era alrededor de 30 grados celsius de media y la humedad relativa, más elevada de lo que se había especulado. Resultado: el mundo era una enorme jungla tropical, con pequeñas zonas de llanuras, poblada por una infinidad de animales de todos tipos y clases y con una vegetación perfectamente adaptada.

Las especies vegetales que dominaban y cubrían el mundo eran, en su mayoría, Gimnospermas y helechos. Grandes bosques de coníferas, con Ginkgos se extendían por todo el continente norte, Laurasia, y el extremo inferior del sur, Gondwana, mientras que en el ecuador, predominaban helechos con frutos y las primeras y burdas plantas con flores. Hacia el ecuador del planeta, se producían dos estaciones muy marcadas: Una muy lluviosa, que anegaba gran parte de las costas y otra de tremenda Calima, muy seca y que provocaba el marchitamiento de mucha de la vegetación. A pesar de la estación lluviosa, la temperatura era muy elevada.

Y por otra parte, la tierra, joven aún, parecía estar pasando por una adolescencia difícil. Continuos movimientos sísmicos, una fuerte actividad volcánica e inestabilidad geológica, convirtieron nuestra idea del "jardín" jurásico

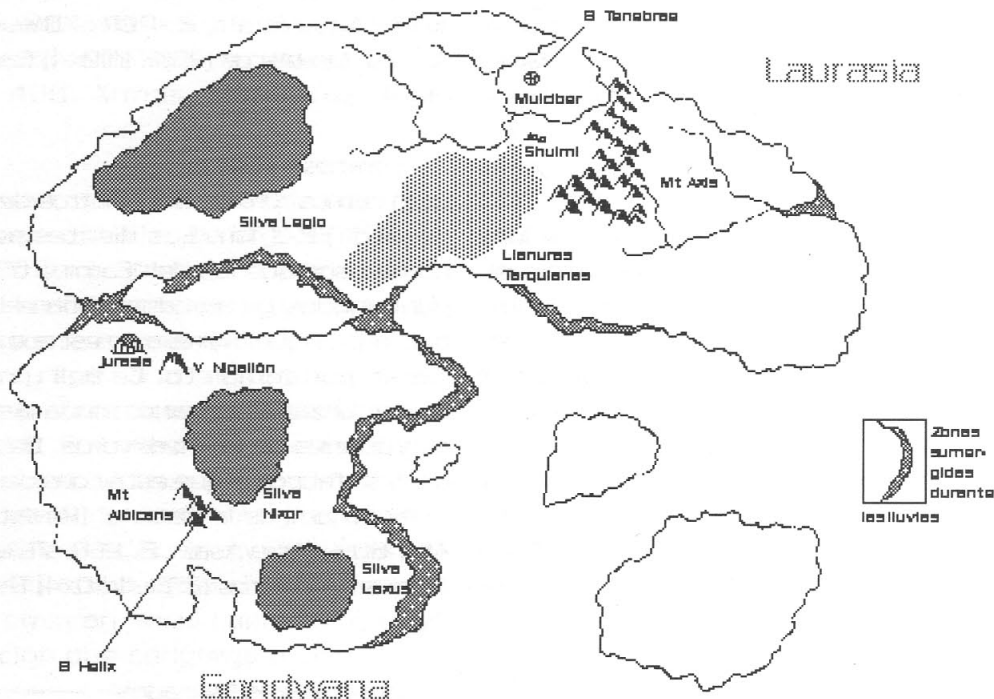


JURASIA



en lo más parecido a un infierno tropical. La deriva continental aún no había dispuesto los continentes tal y como los conocemos, sino de esta manera:

tes y variantes... Como curiosidad hay que citar que la mayoría de los dinosaurios no poseen visión estereoscópica¹, así que solo perciben una presa si esta se haya en movi-



ESPECIES ANIMALES

El Jurásico es, junto con el cretácico y el triásico, la época de esplendor y dominio absoluto de los grandes saurios. Estos grandes reptiles comenzaron su proliferación a finales del Carbonífero, hará unos 230 millones de años, a partir de un antepasado común, el Euparkeria.

Existen tres grandes grupos de saurios propios de esta época: Dinosaurios, Pterosaurios y Saurios Marinos. Respectivamente dominaron la tierra, el aire y los mares.

DINOSAURIOS

Probablemente, el grupo de saurios más conocidos por la paleontología del siglo XX. Fueron los reyes de la tierra firme y se diversificaron y adaptaron en muchísimas vertien-

miento, por lo que, en los casos en lo que esto suceda, si la presa tiene que realizar una tirada de esconderse, no se le aplicaran modificadores negativos si permanece quieta.

Ornitholestes :

Típico Coelurosaurido depredador pequeño de unos dos metros de longitud. Se alimenta de pequeños lagartos, ranas y mamíferos primitivos. Tiene fuertes mandíbulas y manos prensiles. Asustadizo, solo ataca si se ve acosado. Suele vivir en charcas o zonas pantanosas, en grupos de 8-10 individuos. No cuidan de la puesta. Muy rápido (70 Km/h). AGI: 80%; Acc./Asal.:2; PER: 60%; PV: 45. Armas: Mordiscos (40 %; 1d10) y garras (25%; 1d6)

Segisaurus "Comemoscas":

Terápododo pequeño y ágil de 1 metro de longitud. Insectívoro. Muy escurridizo y curioso. Muy apreciado por los exteriores como animal

JURASIA

¹Si no se indica expresamente, los saurios no ven en estéreo, ya que sus ojos no están situados frontalmente.

de compañía y como "insecticida" natural. Vive en madrigueras poco profundas cerca de zonas pantanosas y en huecos en las grandes coníferas. Muy prolífero, las hembras suelen poner entre 20 y 45 huevos; 2-3 veces al año. Se desplaza a grandes saltos de 6-8 metros (60 Km/h). AGI: 75 %; Acc./Asal.: 2; PER (Visión Stereo): 80%; PV: 20. Armas: Mordiscos (20%; 1d6)

Predeinonychus "Garras":

Dromeosaurido pequeño de 50cm-1m de longitud. Bípedo. Vive en manadas de más de 1000 individuos, muy adaptables, se les encuentra por todas partes. Ataca a sus presas con las patas traseras en las que posee una garra hipertrofiada de unos 30 cm. en los especímenes grandes y 10 cm. en los pequeños. Nunca atacan en solitario. Violento y peligroso en jauría. Carnívoro y también carroñero. AGI: 80%; Acc./Asal.: 1; PER: 60% (+20 en oscuridad); PV: 15. Armas: Patadas (10%; 1d4) Mordiscos (20%; 1d6)

Tyrannosaurus Rex "Tirano":

Gran carnosauo carnívoro de 20-25 metros de largo, 8-10 m de alto y 10-12 Tm. Sus dientes se sitúan por toda la mandíbula, son de doble hilera y muy afilados. Se le ve raras veces, aunque es muy peligroso. Caza en solitario al amanecer o al anochecer. Muy rápido para su tamaño (65 Km/h). Bípedo, sus patas delanteras son casi vestigiales. Las hembras no cuidan de la puesta (2-3 huevos, una vez al año). AGI: 80%; Acc./Asal.: 2; PER: 70%(+10 al olfato); PV: 270. Armas: Mordiscos (40%; 1d10x5) Garras Traseras (30%; 1d10x3).

Allosaurus "Carnicero":

Gran carnosauo carnívoro de 12-15 metros de largo, 4-5 m de alto y 6-8 Tm. Sus dientes se sitúan por toda la mandíbula y tiene bordes aserrados. Muy peligroso. Caza en grupos de 3-5 individuos, al amanecer o al anochecer, rondando por los cauces de los ríos y las zonas frecuentadas por herbívoros. Rápido para su tamaño (45 Km/h). Bípedo, sus patas delanteras son pequeñas pero muy fuertes,

con garras muy afiladas. Del arco supraorbital se extrae una glándula lacrimal muy apreciada como condimento para las carnes, por su alto contenido en sal. Las hembras cuidan de la puesta (2-3 huevos, una vez al año). AGI: 50%; Acc./Asal.: 2; PER: 70%; PV: 240. Armas: Mordiscos (35%; 1d10x4) Garras (25%; 2d10).

Ceratosaurus :

Gran carnosauo de 6-10 metros de largo, 2m de alto y 2-3 Tm. Sus dientes son menos numerosos que los del "Carnicero", pero son puntiagudos y curvados hacia el interior, lo que impide que la presa se escape sin desgarrarse por completo. Es ágil y rápido (40 Km/h). Cazador solitario, ronda las zonas de migraciones de los herbívoros. De su cuerno óseo se fabrica el que está considerado como "mejor marfil de la historia" (Revista Forbes). AGI: 60%; Acc./Asal.: 2; PER: 70%; PV: 210. Armas: Mordiscos (25%; 1d10x4) Garras (15%; 2d6)

Anchisaurus "Ancados":

Pequeño prosauropodo omnívoro. 2-5 m de largo y 0,50-1,50m de alto. Ligerero y relativamente rápido (35 Km/h). Cuadrúpedo, se alza para alcanzar brotes tiernos. Lo mismo aprovecha la carroña que ramonea Ginkgos. Viven en las faldas de las montañas, en pequeñas manadas de 10-20 individuos, muy jerarquizadas. Cuidan de la prole y son pacíficos. Se les ha llevado al borde de la extinción debido a los gastrolitos que poseen en su estomago. Los ejemplares adultos han pulido estas piedras de tal manera que son muy apreciadas como ornamento. Algunos clanes de exteriores las utilizan como moneda, sin equivalencia con los Créditos (Cr.) de uso legal en Jurasia y en otros asentamientos regidos por las normas de TimeGate. AGI: 50%; Acc./Asal.: 1; PER: 45%; PV: 80. Armas: Garras (10%; 1d6) Coletazos (25%; 1d6).

Diplodocus:

Diplodocinido herbívoro de gran tamaño (25-30 m de longitud, 10 m de altura y 10-20 Tm.



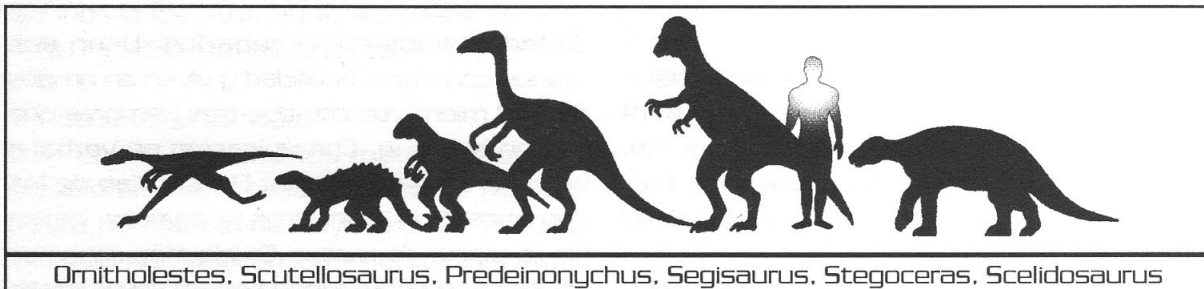
de peso). Posee los orificios nasales no en el morro, si no casi en la coronilla. Necesita alimentarse casi constantemente y aunque se trata de un animal estúpido y pacífico, representa un peligro si en sus migraciones o en sus desplazamientos en grupo, sobreviene una estampida. AGI: 30%; Acc./Asal.: 1; PER: 50%; PV: 400; Armas: Mordiscos (15%; 1d10x4)

Brachiosaurus "Bruto" o "Herbívoro":
Gran herbívoro (20-30 m de largo, 12-15 m de alto y 50-80 Tm.). Sus característica cresta presenta los orificios nasales, lo que le permite ramonear en busca de alimento incluso en cenagales, aunque por la longitud de su cuello y su altura, prefiere alimentarse de las copas de los árboles. Sus miembros delanteros son más largos que los traseros. Es un animal dócil, fácilmente domesticable y cuya carne es la más apreciada. Durante el año viven en grupos de 4-6 individuos, aunque a principios del estío, emigran hacia Laurasia, en una peregrinación que congrega a cientos de

AGI: 70%; Acc./Asal.: 2; PER: 70%; PV: 50; Armas: Mordiscos (15%; 3d6), coletazos (25%; 2d10)

Anatosaurus "Patoso":
Hadrosaurido de tamaño medio (10-15m y 3-5 Tm.) viven en los lechos de los ríos y cuidan y empollan la puesta de los huevos. Con su ancha boca y sus baterías de dientes son capaces de ingerir gran cantidad de vegetación acuática. Animal muy dócil, tiene un escaso valor para los interés de la TimeGate, ya que su carne es pobre en alimento y de sabor desagradable. AGI: 30% (+40 en el lecho de un río); Acc./Asal.: 1; PER (Visión Stereo): 60%; PV: 110; Armas: Mordiscos (10% 2d10) y coletazos (25% 3d10).

Parasaurolopus:
Hadrosaurido herbívoro muy llamativo con una gran cresta (10 m y 2.5 Tm.). Una obsesión de muchos cazadores, es conseguir un cráneo de este animal que escasea por los alrededores de Jurasia. Frecuentan las



miles durante toda la estación seca.. AGI: 35%; Acc./Asal.: 1; PER: 70%; PV: 450; Armas: Mordiscos (15%; 1d10x5).

Scutellosaurus "Espino":
Pequeño fabrosaurido de 1-2 m, acorazado con pequeñas púas, que puede moverse a gran velocidad sobre dos patas o protegerse acurrucándose. Exudan un inmunodepresor que, en un ser humano, provoca la perdida del doble de PV por asalto en caso de resultar herido. Su efecto dura 1d10 asaltos. Durante la breve estación seca, pierden y renuevan toda su dentadura (Muy apreciada para la realización de prótesis para los humanos.).

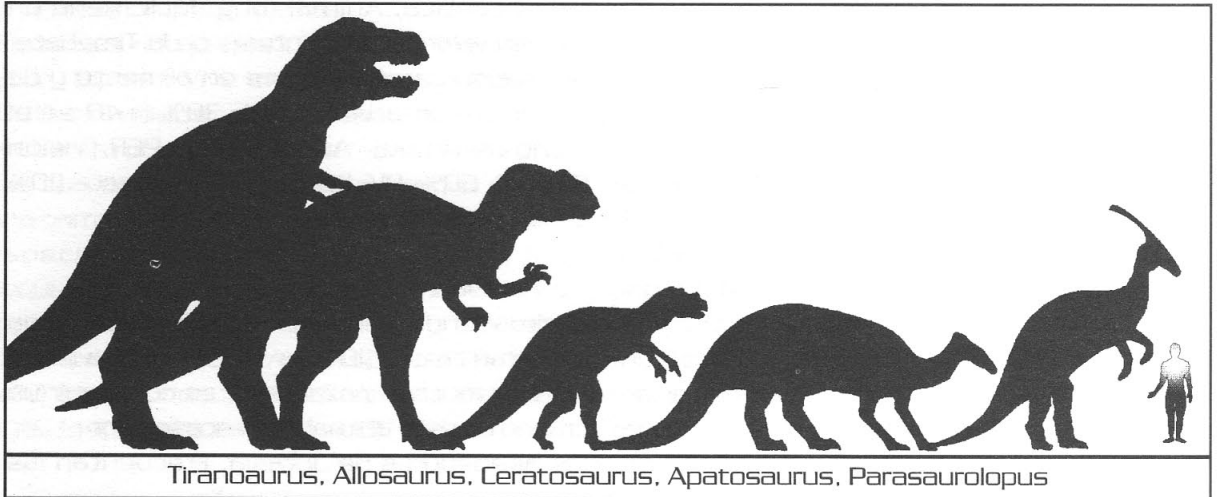
zonas muy húmedas con densa vegetación en la que gustan de esconderse. Muy jerarquizados, el rango se observa por el tamaño y complejidad de su cresta frontal. Emiten un característico ulular que se convierte en un potente bufido si se sienten amenazados. Muy desconfiados, al mínimo signo de peligro se sumergen en un río o lago y pueden permanecer sin respirar hasta 20 minutos. AGI: 70% (-10 bajo agua); Acc./Asal.: 2; PER (Visión Stereo): 80%; PV: 120; Armas: Golpes de cresta (25% 3d10).

Protoceratops:
Antepasado y coetáneo del gran Triceratops.

Pequeño (1-2 m longitud, 0.8 m de alto y 250-500 Kg.). Difíciles de hallar por preferir vivir en zonas oscuras (Grutas, cuevas, etc.) Muy buscados sus nidos por sus deliciosos huevos. Son animales violentos y feroces hasta el último aliento. Cuidan de sus crías y viven en grupos de 4 a 6 individuos. AGI: 45%; Acc./Asal.: 1; PER (Visión Stereo): 60%; PV: 30; Armas: Embestidas (40% 3d8) Mordiscos (25% 1d10)

los por las inmediaciones de JURASIA, aunque abundan al sur de Laurasia. AGI: 90%; Acc./Asal.: 3; PER (Visión Stereo): 80% (+10 al olfato); PV: 170; Armas: Embestidas (40% 1d10x6) Mordiscos (40% 1d10x4) Coletazos (20% 2d10)

Stegoceras :
Paquicefalosaurido probablemente inteligente, de pequeño tamaño (2m). Utilizan a los



Triceratops "Cornudo":
Domesticados para la defensa de Jurasia. Ceratópsidos herbívoros de tamaño medio (9 m longitud, 4 m altura y 5-8 Tm.). Dóciles, nobles y fácilmente domesticables. Es fácil hallarlos en llanuras, en manadas de 30-40 individuos. Las hembras cuidan de las crías. Ponen de 8 a 10 huevos dos veces al año. Son animales de andar parsimonioso que pueden emprender carreras si se sienten amenazados (45 Km/h). Embisten con fiereza. AGI: 40%; Acc./Asal.: 1; PER (Visión Stereo): 50% (+20 al olfato); PV: 200; Armas: Embestidas (30% 1d10x4)

Styracosaurus "Demonio":
Ceratópsido de unos 5 metros de longitud, 2 metros de altura y unos 2500 Kg. de peso. Viven asilados unos de otros y solo se juntan para aparearse, para lo cual migran hacia el ecuador a principios de la estación de lluvias. Viven en cuevas y son extremadamente rápidos (50 Km/h) y violentos. Es raro encontrar-

diplodocínidos como rebaños. Usan sus manos con cierta habilidad y viven en grupos de 8-10 miembros con dos-tres hembras que dirigen al grupo. Comunicación no verbal a nivel de empatía suave. Desconfían de los humanos. Son omnívoros y, a veces, cazan por el placer de matar. En algunos casos se les ha visto conviviendo con Styracosaurus. Las hembras tiene el cráneo más grueso que los machos y combaten entre ellas para subir en la jerarquía del grupo. Son ovo vivíparos y paren 1-2 crías al año, aunque, inexplicablemente, las poblaciones de Stegoceras se mantienen rígidamente estables, si bien se sabe de casos de divisiones de grupos en partes perfectamente repartidas con una proporción 1 hembra-3 machos. Desde los primeros tiempos de la Operación Jurásica (Ver Cronología) se ha observado el complejo comportamiento de estos saurios. AGI: 50%; Acc./Asal.: 2; PER (Visión Stereo): 90%; PV: 40; Armas: Embestidas (50% 2d10) Zarpazos (20% 2d10) Mordiscos (15% 1d10)

Pachycefalosaurus:

Paquicefalosaurido de gran tamaño (8m) viven en familias nucleares, en zonas de alta montaña. Se desconoce su nivel de inteligencia, así como su alimentación. Características y valores aproximados: AGI: 40%; Acc./Asal.: 1; PER: 50%; PV: 100; Armas: Desconocidas. Probablemente Embestidas.

Stegosaurus

Gran dinosaurio acorazado de 6-10 m de longitud, 3-4 de altura y 4-5 Tm. de peso. Muy característico por sus placas óseas y su cola con 4 púas que utiliza como arma ofensiva. Animal lento y ramoneador de helechos, que vive en continuas migraciones en grupos de 30-40 individuos. AGI: 30%; Acc./Asal.: 1; PER: 30%; PV: 250; Armas: Coletazos (35% 1d10x4)

Scelidosaurus "Gato"

Uno de los dinosaurios más cariñosos y juguetones. Con una longitud de 1-3 m y una altura por debajo de un metro, un peso de 180-200 Kg., poseen la piel acorazada. Muy inteligentes y curiosos, han sido adoptados como mascotas por muchas familias en Jurasia, aunque su posesión no está del todo bien vista por las autoridades. AGI: 50%; Acc./Asal.: 1; PER: 40%; PV: 25; Armas: Coletazos (25% 1d10) Mordiscos (20% 2d6)

Polacanthus

Nodosaurido blindado con multitud de cuernos y púas. Viven en cuevas. Antisociales y muy violentos. Solo se juntan para aparearse, y en estos casos se producen muchas muertes debido a sus brutales rituales de cortejo. Tiene una longitud de unos 4-6 m y una altura que oscila entre 1 y 3 metros con un peso de 1-1,5 Tm. AGI: 80%; Acc./Asal.: 3;

PER: 30% (+50 en oscuridad y al olfato); PV: 125; Armas: Coletazos (60% 3d10).

PTEROSAURIOS

Los reyes del aire. Reptiles perfectamente

adaptados al vuelo, con una visión estereoscópica y de larga distancia. Convivieron con los dinosaurios e ictiosaurios durante el triásico, jurásico y cretácico. Su modo de vida es similar al de las actuales aves mari-

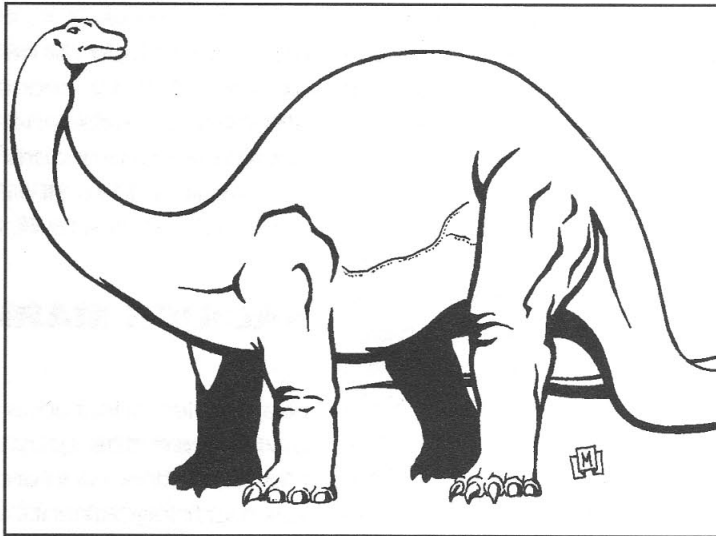
nas, ya que estos vivieron en zonas costeras, alimentándose principalmente de peces, aunque también algunos vivieron en el interior.

Quetzalcoatlus "Pteromeganodon"

El más grande de los reptiles alados, con una envergadura de hasta 25 m. Capaz de soportar el peso de un hombre en vuelo, son usados por algunos Corps para vigilar determinadas zonas, alcanzando velocidades de hasta 200 Km/h. No tienen dientes y son omnívoros. Viven por todas partes, excepto en las zonas muy cálidas. AGI: 40% (+40 en vuelo); Acc./Asal.: 1(+2 en vuelo); PER: 90%; PV: 30; Armas: Picotazos (30% 1d6x4)

Peteinosaurus

Pequeño pterosaurio insectívoro de 50-60 cm. de envergadura. Muy molestos al desplazarse en bandadas de miles de individuos, de manera totalmente caótica sin rutas fijas, lo que supone un peligro para la navegación aérea. Poseen una cola larga en proporción al



cuerpo y son torpes voladores. Viven en zonas costeras. PV: 12

Eudimorphodon

Pterosaurio pequeño que se alimenta de peces y de Peteinosaurus jóvenes. Vuelan en bandadas de 8-10 individuos. Muy rápidos y con muy buena vista, frecuentan las zonas costeras, aunque emigran hacia el interior para aparearse. Ponen sus huevos en las cercanías de las playas, sin cuidarlos, lo que les hace muy vulnerables. PV: 15

Dimorphodon

De tamaño medio (1-4 metros de envergadura), este pterosaurio tiene como característica principal sus hábitos nocturnos. Depredador activo, cualquier presa en movimiento es un blanco para él, por lo que resultan peligrosos para los humanos. AGI: 30%(+40 en vuelo); Acc./Asalt.: 1(+1 en vuelo); PER: 100%(-70 con luz); PV: 25; Armas: Mordiscos (40% 2d6) Su saliva es venenosa para los seres humanos, provocando una pérdida continua por asalto de 1d4 Puntos de Vida.

Dorygnathus

Con una envergadura de unos 2 metros y una boca armada con dientes muy afilados, es el más voraz de los reptiles voladores. Se alimentan de peces y pequeños mamíferos. Escasean en las inmediaciones de Jurasia, aunque abundan hacia las costas ecuatoriales. También posee garras con tres uñas en las alas. AGI: 25%(+50 en vuelo) Acc./Asalt.: 1; PER: 70%; PV: 20; Armas: Mordiscos (30% 1d10) Arañazos (20% 1d6).

Pterodáctilo

Con capacidad mimética (-20 a tiradas de PER de los PJs sobre ellos) y un fuerte pico óseo, este saurio volador está más cerca de las aves que de los reptiles, siendo su comportamiento similar al de las rapaces, ya que son activos depredadores. Casi nunca se les ve en tierra, a no ser en las copas de grandes árboles en grupos de 3-5 individuos. Capaces

de levantar un hombre del suelo. Desde la llegada de la humanidad al jurásico, los pterodáctilos han constituido un problema al haber asesinado a varias personas y cientos de Rottweillers. AGI: 90%; Acc./Asalt.: 3; PER: 90%; PV: 30; Armas: Mordiscos (35% 1d10x3) Garras posteriores (40% 1d8x3)

Nyctosaurus

Otro reptil alado de hábitos nocturnos. Sin dientes y con una pequeña cresta craneal, se alimenta de pequeños peces e insectos. Tiene una envergadura de 2-4 m. AGI: 50%; Acc./Asalt.: 1; PER: 80%(-20 con luz); PV: 40; Armas: Picotazos (30% 1d10).

SAURIOS MARINOS

Los reptiles adaptados al medio acuático se dividen en dos grupos: Ictiosauridos y Plesiosauridos. Cada uno de ellos son diferentes morfológicamente a los demás y poblaron diferentes hábitats, prefiriendo los Plesiosauridos mares más templados.

Temnodontosaurus

Son los ictiosauridos mejor adaptados a la vida acuática. Ovo vivíparos. Se alimentan de peces y pterosaurios pequeños. Son muy inteligentes y fácilmente amestrables. Su carne es muy apreciada, aunque puede provocar reacciones alérgicas en individuos sensibles o que tengan CON<50%. Alcanzan hasta 9 metros de longitud y son muy rápidos nadando (75 Km/h).

Ophtalmosaurus

Ictiosaurio sin dientes de unos 3-4 metros de longitud muy escaso y difícil de hallar. No tiene ningún interés para la TimeGate.

Elasmosaurus

Enorme plesiosaurido de 20-30 metros de longitud, con placas como escudo en cabeza y cuerpo. Activo depredador, se alimenta de todo tipo de criaturas marinas. Viven solos y solo se reúnen para parearse, siendo ovo vivi



paros. AGI: 90%; Acc./Asalt.:2; PER: 80%; PV: 250; Armas: Mordiscos (40% 1d10x5)

Plesiosaurio

Plesiosaurido de 15-20 metros de longitud. Viven en grupos de 8-10. Son muy agresivos y nunca atacan en solitario, ni por el mismo flanco. Son rápidos nadando (60 Km/h). Su piel es muy apreciada, al igual que su carne. Al comienzo de la estación seca, emigran en grandes grupos hacia el ecuador del planeta, en busca de aguas más cálidas para aparearse. AGI: 75%; Acc./Asalt.:2; PER: 60%; PV: 180; Armas: Coletazos (35% 1d10x4) Mordiscos (30 % 1d10x4)

OTROS ANIMALES

Archaeopteryx

Ave insectívora primitiva escasa en la zona de Jurasia, pero abundante en Silva Nixor, donde se han descubierto cientos de nidos en arboles de escasa altura y gran follaje. Torpe y mal voladora, se la ha llevado al borde de la extinción en Gondwana debido al alto precio que se paga por sus plumas, muy de moda entre los corporativos, para decoración y peinados modernos. Sus huevos son muy apreciados también. AGI: 50%; Acc./Asalt.:1; PER: 30%; PV: 15; Inofensivas.

Baptornis

Ave acuática con alas muy reducidas, casi vestigiales, pies palmeados, abundante en el mar Mulciber, se alimenta de pequeños peces. AGI: 30% (+50 bajo el agua); Acc./Asalt.:1; PER: 50%; PV: 25; Muy asustadizas, huyen a la mínima amenaza.

Ammonites

Cefalópodo con concha muy abundante en los mares del Jurásico. Pueden oscilar entre 1 y 4 metros de diámetro. Se mueven propulsándose con un sifón interno. Son inofensivos y capturados en masa para su consumo en Jurasia y en el XXX como sucedáneo barato del marisco.

Rottweillers

Perro de presa muy robusto y fácil de educar que acompaña a los Corps en sus cacerías. Especialmente adiestrados para rastrear saurios. De fuertes músculos, es un perro resistente y feroz. Como característica curiosa hay que señalar el hecho de que posee los dientes en curva cerrada, con lo que una vez mordida la presa esta no puede soltarse a no ser que se desgarré. Todos los perros que hay en Jurasia están castrados. AGI: 70%; Acc./Asalt.: 2; PER: 90% (+10 al olfato); PV: 25; Rastrear: 80%; Armas: Mordiscos (60% 1d10).

Otros animales de menor interés son los primitivos mamíferos, representados en esta época y hasta la caída de los saurios por pequeños ejemplares, como el megazoostrodon, los insectos, arácnidos, gusanos y demás invertebrados, muy abundantes en el Jurásico y similares a los actuales.

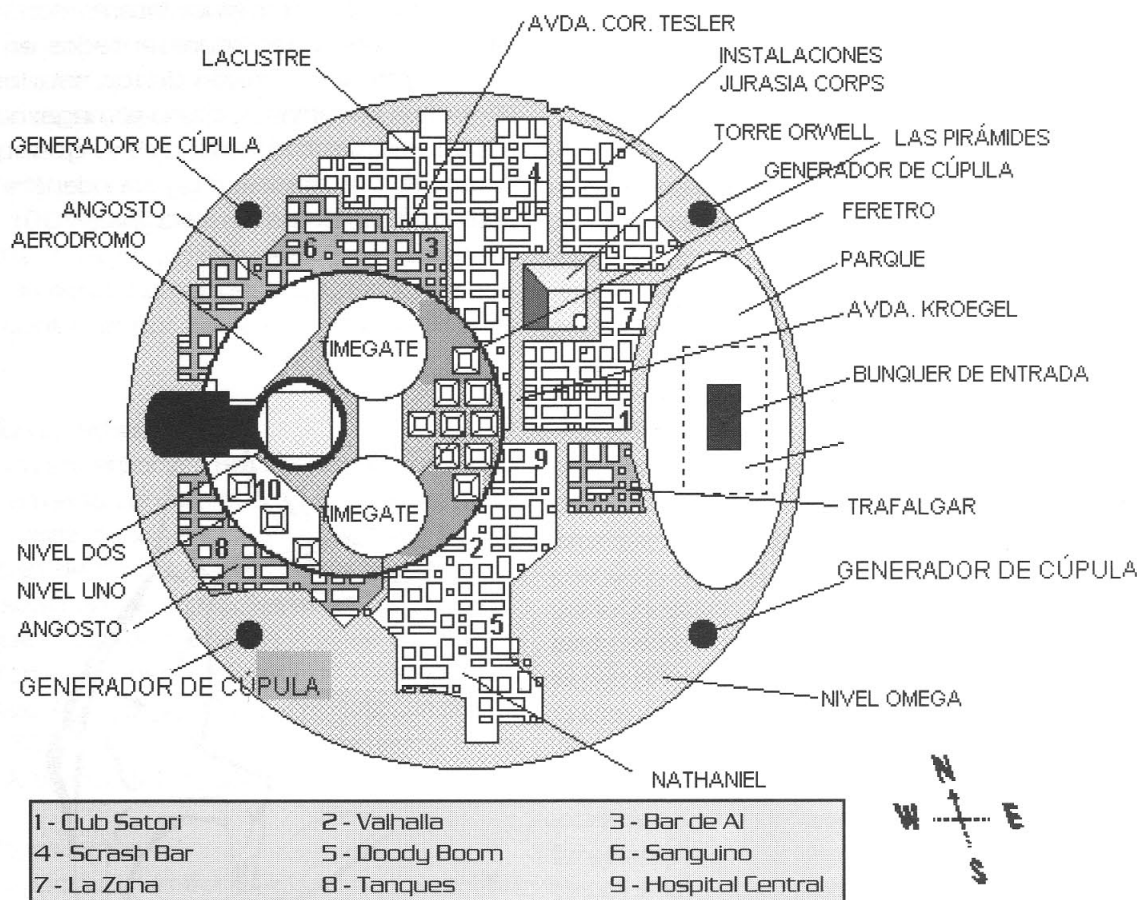


JURASIA CIUDAD

La idea de una Ciudad asentada en la selva del periodo Jurásico, no fue concebida hasta pasados algunos años desde el proyecto original. En un principio, Jurasia iba a ser tan solo un asentamiento de Científicos y fuerzas armadas. Cuando las cosas se pusieron feas, enseguida, hubo que desarrollar toda una ciudad, al igual que se hiciese al mediados del siglo XX con la entonces capital de Brasil. La supervivencia en un entorno hostil para el hombre de finales del Tercer Milenio obligó a la construcción de una ciudad-fuerte en la que se combinan elementos de la tecnología necesaria para el manejo y cronotransporte de los materiales que se recogían, con zonas

mite el acceso por tierra a la ciudad, en la zona noroeste. Cuatro generadores de cúpula, situados en los cuatro puntos cardinales, protegen la Ciudad con un campo de fuerza que impide la entrada de animales y elementos perturbadores. Cada uno de estos generadores necesita una energía aproximada de 1 Gigavatio por segundo, lo que hace que el Centro Energético esté continuamente trabajando.

Éste se encuentra enterrado en el subsuelo de Jurasia y a él se accede por un complejo entramado de corredores, el Complejo Subterráneo, que solo determinados técnicos con nivel de seguridad T conocen. El Centro



18

de diversión y asueto para los habitantes, sometidos a la presión y el stress del exilio temporal.

A ras del suelo se desarrolla y expande el primer nivel de Jurasia. Una única entrada per-

Energético esta compuesto por dos reactores de fisión fría que desarrollan energía suficiente para abatecer la ciudad. Funcionan alternativamente por un periodo nunca superior de dos meses y son continuamente revisados. En caso de un fallo en alguno de ellos,

JURASIA

Jerga de JURASIA

o en el supuesto de que ambos fallasen, existe un tercer reactor (en este caso de fusión) para emergencias y que solo mantendría energía para el Campo de Fuerza.

Sobre él se ha edificado un Bunker de entrada y un parque-testigo para controlar posibles escapes de radiación. Todo el recinto está vigilado en su perímetro por Corps fuertemente armados y situados en torretas colocadas por el perímetro del parque con una distancia entre ellas de 25 metros.

En las cercanías del parque se encuentra Trafalgar. Es este un barrio de un nivel medio, en el que abundan los sitios de diversión elegantes, como el Club Satori, o Sinny, refugio de corporativos noctámbulos en busca de la última copa. Está muy vigilado por la policía y en él se encuentran las prostitutas más refinadas de la ciudad.

También cerca del parque y entre Trafalgar y las Instalaciones de los Jurasia Corps, se encuentra otro barrio lugubre y que es conocido popularmente como Féretro. En Féretro viven principalmente técnicos de la Timegate, aunque también abundan policías y, en menor medida, civiles. Lindando con la Torre Orwell encontramos la Zona, el lugar de diversión por excelencia en Omega. En la Zona se reúnen lugares de moda pasajera, salas de actuaciones en vivo, y una gran cantidad de pequeños negocios familiares. La Zona es el sitio para buscar emociones para todos los gustos de una manera económica y acorde con los sueldos de la mayoría de la población de Jurasia.

La Torre Orwell es el centro de operaciones de los Jurasia Corps. Se trata de una pirámide truncada con una gran antena de comunicaciones que revasa el escudo defensivo. Su color es gris oscuro, debido al recubrimiento de sus ventanas con vidrio críptico que permite la visión solo desde el interior. Sus alrededores se encuentran vigilados día y noche por Jurasia Corps dotados con smashers y aeromotos.

En ella se diseñan las estrategias de lucha contra GEA, y se llevan a cabo los temidos interro-

Después de casi cien años de existencia y gracias a la cronoportación lógica, la sociedad Jurásica ha ido evolucionando paralelamente a la del XXX, aunque con evidentes diferencias. Una de las básicas es el lenguaje. Los Jurasicos han desarrollado su propia jerga con la que definir su realidad cotidiana. Algunas de estas palabras nunca son usadas por los corporativos que se esfuerzan por vivir como la alta sociedad del XXX.

Abuelo, el Uno, Madre: Vladimir, líder de GEA. Cualquier referencia a la madre, es interpretada como identificación entre los GEAs.

Aguarrás: Bebida alcohólica destilada de hojas de Ginkgos, con una graduación de 60%.

Angustias: Habitante de Angosto, según los corporativos.

Ascensor: Cronoportador.

Bajón: Viaje al jurásico.

Calvo: Término despectivo usado por los técnicos para referirse a los científicos.

Cambiante: Usurero que proporciona créditos en metálico.

Cancelado: Individuo al que no se le permite volver al XXX.

Carnicero: Allosaurus.

Cerilla: Pase de seguridad robado a los Corporativos.

Comemierdas: Saurio carroñero. Por extensión, policía corrupto.

Comerse el calendario: Fallo del cronoportador que provoca el envejecimiento en segundos de un ser vivo.

Corp: Miembro de los Jurasia Corps.

Enano, Tapón: William Mendez, Presidente-delegado de la Time Gate en Jurasia.

Enclenque: Ayudante de científico, por extensión, técnico inferior.

Entierro: Reunión colectiva de adictos al Áter.

Futuro: Recién llegado del siglo XXX. Una presa fácil para los delincuentes de Jurasia.

gatorios del Grupo 3, la sección de inteligencia de los Corps. Estos interrogatorios tienen lugar en el centro de detención del tristemente célebre nivel 34 del edificio.

La única televisión existente en Jurasia (JTV) emite desde la Torre Orwell. Sus estudios están situados en las plantas 5-12 y sus emisiones se limitan a cuatro horas diarias de información sobre productividad y avances en el XXX. Todo ello convenientemente censurado por Alexis Bijou, máxima responsable de la programación. Muy poca gente sigue estas emisiones ya que son aburridas y excesivamente grandilocuentes en lo que a logros y hallazgos de la TimeGate se refieren.

Las instalaciones y cuarteles de los Jurasia Corps es una de las zonas lindantes con el escudo. Su acceso está reservado a Corps o personal con nivel de seguridad B o superior. Barracones y bungalows se entremezclan en un caos arquitectónico que acoge a los Corps y sus familias y sirven también como zona de entrenamiento.

El barrio vecino y separado solo por la Avda del Dr. Kroegel de las instalaciones Corps es conocido como Lacustre. Es un barrio de población variada donde se encuentra el Crash Bar, un popular sitio de reunión de Corps y policías.

Siguiendo en nuestro recorrido por Jurasia, nivel Omega, nos encontramos con el barrio de Nathaniel. Llamado así en honor de un sacerdote que ejerció su actividad en esta zona, antes de la construcción del primer nivel. Es la zona de influencia de los Lokos, los cuales se reúnen en el Valhalla. También, en este mismo barrio podemos comprar todo tipo de material legal o ilegal en el Doody Boom.

En el se encuentra el Hospital Central de Jurasia. Situado prácticamente en el centro geométrico de la ciudad, es el encargado de atender las numerosas ayudas médicas que se crean en la ciudad. Los corporativos, por el

contrario, encuentran una atención más exclusiva en los Servicios Médicos TimeGate, en el Nivel Uno.

El edificio es un enorme hangar en el que se entremezclan personas moribundas, emergencias médicas, enormes colas de espera, personal médico poco atento a su trabajo excepto si media "dinero extra" y sobre todo sufrimiento y falta de higiene. Muchas personas han lamentado largamente haberlo visitado alguna vez.

La Avda del Coronel Tesler divide la ciudad en dos separando los anteriores barrios de Angosto, el sector más pobre, peligroso e indeseable de Jurasia. Su mayor parte se encuentra a la sombra del nivel uno. En él habitan los desheredados. El Índice de mortalidad por asesinato sólo en Angosto se calcula que podría acercarse a más de 15 muertos al día. En él se encuentran los Tanques, refugio de los sin-hogar, el Bar de AI o la casa de Sanguino, prestamista por antonomasia de la ciudad. No es un sitio recomendable.

Los clanes como los Lokos, los Tayato o las diversas mafias familiares, campan a sus anchas por Angosto, sin ningún tipo de control policial.

En el nivel Uno, a 50 m del nivel del suelo, viven los Corporativos. El acceso al Uno se hace mediante plataformas móviles fuertemente vigiladas. En la práctica, la mayoría de la gente entra y sale del nivel con aeromotos. El Uno está destinado al lujo y la buena vida. Centros comerciales, salas de fiesta, y por su puesto las viviendas más exclusivas, las Pirámides, cuya capacidad difiere bastante de una a otra. Por lo general, cada pirámide alberga desde 1 a 5 familias, con pisos de 140 a 600 m².

La Holosección es uno de los sitios, junto con las canchas de tenis, más visitados por los jóvenes corporativos de Jurasia. En ella se recrean ambientes del XXX y otros tiempos mediante infografía, hologramas y costosos procesos informáticos. Los jóvenes de bue-

Jerga de JURASIA

nas familias de Jurasia, conocidos como niños, suelen ser excelentes deportistas deseosos de volver al XXX.

El centro de Arte ArtGate, dependiente de la Corporación, ocupa una de estas pirámides. Obras de arte de todos los tiempos, y de algunos autores de Jurasia, se reúnen en este museo, considerado como "uno de los más completos de la historia de la humanidad". En él se pueden observar creaciones de todos los campos del arte y la cultura, como Pintura, Escultura, Comic, Literatura, Cine, etc... Dispone de un auditorio para deleite de los Corporativos más melómanos, donde se interpretan piezas de los clásicos: Mozart, Chopin, Toy Dolls, Queen, Def Con Dos, etc...

El nivel Dos está exclusivamente destinado para las oficinas de la TimeGate y la residencia del Gobierno. Su acceso es totalmente restringido y se hace mediante elevadores protegidos por Corps. En este nivel también se halla el Aeródromo. Es un nivel constantemente patrullado por Corps.

Cronología de JURASIA

Desde antes de la fundación de la ciudad como tal, muchos acontecimientos se han producido en la zona, obligando a las autoridades a un progresivo endurecimiento del orden público. Por otra parte, la aparición de grupos radicales como **GEA** o el descubrimiento de los exteriores, son hechos que han marcado la breve historia de Jurasia.

-2 (2891 dC) Llega al jurásico la primera expedición procedente del siglo XXX bajo el mando de la Dra. Miryam Stuart-Mendelhoff. La componen un equipo de 6 científicos representantes de diversas ramas de la ciencia y un grupo de 30 soldados que protegen la expedición. El viaje, de una duración de 2 semanas resulta un éxito a pesar de que el número de bajas superó el 55%.

-1 Confirmado el hecho de que la explota-

Garras: Predeinonychus.

Geranio: Término despectivo usado por los corporativos para referirse a los activistas ecoanarquistas.

Globo: Dirigible.

Hermanita: Arma personal Sistek GL 3.

Huevado: Enfermo de Calihuevas.

Inútil: Término con el que los Corps se refieren a los delincuentes y exteriores.

Jodido como Angosto: Estar en una situación realmente mala.

Lagarto: Genéricamente, saurio, aunque también se usa para referirse a los Stegoceras.

Lata: Dinero en metálico. Créditos en efectivo.

Limpieza al vapor: Asesinatos cometidos por los Corps Exterminadores.

Mendigar: Trabajar como técnico.

Mierdoso: Según los Corps, despectivamente, denominación de los técnicos.

Moco: Resina de la Brassica Prima, J, utilizada para la síntesis del Ater.

Niñato(a): Nombre con el que los habitantes del Nivel Omega conocen a los miembros de la Corporación.

Ojo, Orejas: Policía

Paleta: Exterior.

Pasto: Preparado de proteínas procedentes de plantas selváticas que constituye el alimento de gran parte de la población desempleada de Jurasia.

Pirámides: Residencias de apartamentos para Corporativos, situadas en el Nivel Uno.

Plástico: Tarjeta Unificada de documento de Identidad, cuenta de Créditos, nivel de seguridad y antecedentes penales.

Ponerse el cuero: Llevar armadura. Por extensión: estar listo para una cacería.

Pringoso: Término despectivo usado genéricamente para referirse a los Corporativos, en clara alusión a la costumbre de estos de engominarse totalmente el cabello.

Puerto: Muelle de atraque de dirigibles situado en el exterior del campo de fuerza.

ción del jurásico es posible, se establece la obligatoriedad del cronotransporte lineal, es decir, por cada día que pasa en el siglo XXIX, se recalibra el cronoportador para aparecer un día después del último transporte al Jurásico y así, evitar paradojas temporales. Llega el primer contingente de colonos, fuertemente protegidos por tropas especialmente equipadas, al mando de las cuales se encuentra en coronel Edwin Tesler. La colonización recaerá sobre la Corporación TimeGate. Durante semanas las tropas especiales dirigen el incendio de 100 Km² de selva tropical. Sobre las cenizas se edificará

que mantuvo a la ciudad indefensa frente a los saurios durante una semana. Fecci decide disolver el consejo y asumir directamente el mando. En la práctica el Coronel Tesler gobierna la ciudad. Tesler funda un cuerpo de seguridad especial conocido como Jurasia Corps, encargado en esos años de proteger su persona:

4 Primera gran migración (P6M). Un contingente de 71.000 nuevos colonos llega a Jurasia procedente del siglo XXIX. Muchos de ellos son personal cualificado que permanecía en la indigencia. Otros son convictos de todo



tipo de crímenes. Los desórdenes callejeros no tardan en producirse. Mientras que Tesler impone la ley marcial indefinida, la represión en las calles arroja cifras de muertos próximas a las 2.000 personas.

5 Por primera vez se consigue adies-

Jurasia, principal asentamiento humano.

22

1 Fundación de Jurasia como centro de la colonización del nuevo mundo. La ciudad esta regida por un Consejo formado por el Presidente Fecci, y tres vicepresidentes. El coronel Tesler actúa como consejero directo del Presidente. La ciudad cuenta en esta época con algo más de 10.000 personas, y desarrolla sus actividades bajo la protección del primer escudo. Durante varios años será una ciudad limitada a un sólo nivel.

3 Después de una crisis, provocada por un fallo en el escudo defensivo de Jurasia,

trar a un dinosaurio capturado siendo una cría durante una expedición de caza. Los Triceratops resultan ser lo bastante mansos e inteligentes como para ser entrenados. Inmediatamente son criados en cautividad como animales de monta de los Jurasia Corps.

6 Jurasia continúa bajo la ley marcial. El presidente Fecci dimite por motivos de salud, nombrando a Tesler como su sucesor. El reactor nuclear original es reemplazado por otro más potente mientras que se amplía el radio de acción del escudo para albergar a la creciente población. Expedición de Kroegel a las

JURASIA

Llanuras Tarquianas, siguiendo las rutas de los Braquiosaurios. Aumenta la intranquilidad de la población al hacerse notorio el acoso a que los Stegoceras someten a la ciudad.

8 Una explosión destruye un cuartel de los Jurasia Corps causando 12 muertos. Un comunicado al único diario de la ciudad (Jurasia Today) reivindica la autoría del atentado para un grupo conocido en el siglo XXX y del que no se tenían noticias de actividad en esta época. Llamado GEA (Guerrilla Eco-Anarquista). En las semanas siguientes se suceden las detenciones. Tesler promulga un decreto por el que los delitos de terrorismo se pagarán con la pena de muerte sin necesidad de que medie juicio civil ni militar.

10 Botadura del "Nautilus", primer dirigible de Jurasia. Este vehículo permitirá repetir en el otoño siguiente la expedición de Kroegel desde el aire. Las calles de Jurasia aparecen en varias ocasiones sembradas de octavillas firmadas por GEA en las que se incita a la población a la sublevación contra la Corporación y a la vuelta a un tipo de vida más armónico con el entorno natural. La tenencia de documentación contraria a la Corporación pasa a ser considerado como traición.

13 El Dr. Kroegel, biólogo poco ortodoxo protegido de Tesler, efectúa su segunda expedición, esta vez con apoyo aéreo, a las Llanuras Tarquianas, demostrando así que la caza de Braquiosaurios y otros dinosaurios herbívoros durante las migraciones de estos animales era posible y rentable. En estas llanuras se crea la base semi-permanente "Shuimi", que cuenta con un reducido equipo de operaciones y que es ocupada por periodos no superiores a dos meses. Esta base es aprovisionada regularmente por vía aérea.

16 Botadura del "Aeestum", y del "Umbral", dos nuevos dirigibles, el segundo de los cuales es destinado a las operaciones de los Jurasia Corps.

20 Detención de la cúpula dirigente de GEA, que es ejecutada de forma inmediata. Los cadáveres son expuestos al público. Vladimir, dirigente del grupo escapa milagrosamente del cerco de los Jurasia Corps. Las sospechas acerca de la infiltración de GEA en las altas esferas de la Corporación aumentan. Durante este año se suceden las purgas.

Jerga de JURASIA

Químicefa: Traficante de estupefacientes obtenidos a partir de compuestos orgánicos.

Quiste: Eco Anarquista

Red: Campo de energía de pequeño tamaño capaz de inmovilizar a un dinosaurio de tamaño medio.

Remover: Según los Corps Exterminadores: eliminar, matar.

Retortijón: Resaca de Ater.

Roto: Rottweiler.

Ser invitado a tomar Té: Ascender de técnico a Corporativo.

Spasm: Prothistamina Sintética. Droga que incrementa la actividad física y la Percepción. Muy dañina y utilizada por los Jurasia Corps.

Sudar moco: Estar colgado de Ater y/o Spasm.

Tarado: Miembro de los Jurasia Corps.

Tarjeta: Pase de seguridad emitido por la Corporación. Existe un mercado negro de estos pases, aunque la posesión ilícita esta penada.

Tarquiano: Miembro de la Base Shuimi. Son conocidos por su espíritu fascista y por ser partidarios del difunto Coronel Tesler.

Te con leche: Ascenso conseguido por influencias. Enchufe.

Tirano: Tiranosauro.

Tocar los huevos: Contraer Calihuevas.

Topo: Miembro de GEA infiltrado en la Corporación.

Torre: La Torre Orwell.

Tufo, Tufazo: Cacería organizada por los Corps.

21 El Dr. Kroegel muere junto con todos sus compañeros durante una de sus expediciones a Laurasia a consecuencia del ataque de un grupo de Stegoceras.

23 Se localiza fortuitamente a Zack Ingram, en un estado deplorable de abandono a 160 Km. de distancia del escudo defensivo de Jurasia. Por primera vez la opinión pública tiene conciencia de la existencia de personas que han preferido vivir en la selva antes que en la ciudad. Los "exteriores", como se les conocerá, son aparentemente más numerosos de lo que se creyó en un principio, aunque es imposible hacer una estimación fiable de su número. La noticia se silencia en el XXX.

24 Segunda Gran Migración (SGM). Llegan a Jurasia 203.000 nuevos habitantes. Las tropas especiales de Tesler están esta vez preparados para recibirlos. No se producen incidentes graves, pero el abastecimiento de la ciudad queda temporalmente sobrepasado. Durante algunos meses se producen emigraciones de personas que abandonan la ciudad para intentar sobrevivir a cielo abierto. Las estimaciones oficiales barajan la cantidad de un 97% de bajas.

27 Construcción de un segundo reactor nuclear. El escudo se amplía hasta un radio de 8 kilómetros. Ante el aumento de la población se comienza la construcción del Primer Pilar y del Nivel Uno. Así mismo se empieza a edificar la Torre Orwell, sede de los Jurasia Corps y núcleo central de comunicaciones de Jurasia.

30 La base "Shuimi" se convierte en permanente. El dirigible "Domus", de pequeño tamaño es el primero de estos transportes destinado a una base fuera de Jurasia. Shuimi cuenta con una dotación de 9 científicos y 30 Jurasia Corps.

34 Se descubre, tras varias muertes violentas, que los Stegoceras han conseguido localizar un punto débil del alcantarillado de

Jurasia, lo que les ha permitido penetrar hasta lo más profundo de la ciudad y cobrar-se varias vidas humanas. El pánico cunde entre la población, mientras miembros de la policía patrullan permanentemente el alcantarillado hasta exterminar a todos los intrusos.

36 La base Shuimi, debido a movimientos sísmicos reiterados, queda aislada de Jurasia durante 3 meses, y el "Domus" queda a la deriva. Cuando el dirigible "Kovellia" consigue por fin atracar con la expedición de rescate la escena es dantesca: solamente 5 miembros de la base quedan con vida. Los demás han muerto a manos de sus compañeros que los han utilizado como alimento.

40 Vladimir, líder de GEA, consigue salir ileso de un atentado cometido contra su persona por una agente de los Jurasia Corps infiltrada en la organización. Tres bases operativas de GEA en Jurasia quedan desmanteladas, y varias docenas de miembros son detenidos. Varios de ellos trabajaban para la Corporación. A raíz de estos hechos la Corporación decide investigar las vidas de todo su personal.

43 En diciembre Tesler es asesinado en un atentado de GEA mientras presidía unas maniobras de los Jurasia Corps en campo abierto. El "Kovellia", dirigible en el que se encontraba, estalla en el aire provocando la muerte de 81 personas.

44 Un Comité de Salvación asume el poder temporalmente. Esta situación coincide con una oleada de Fiebre Gamma en Jurasia, a consecuencia de la cual la población es sensiblemente diezmada. Por primera vez desde el año 4 Jurasia vive libre de la ley marcial, a pesar de que aumenta la presencia de los Jurasia Corps en las calles y de que no se restauran los derechos civiles.

45 El gobierno provisional decide re-ocupar a los Jurasia Corps en tareas de escolta

de las expediciones y de custodia de las bases, a la vez que anuncia un ambicioso plan de colonización y de creación de nuevas bases permanentes. El mayor Kerman Singh, mando supremo de los Jurasia Corps se niega a acatar el decreto y se acantona con sus hombres en la Torre Orwell. El gobierno provisional duda durante dos días antes de ordenar a las fuerzas regulares de policía que tomen la Torre al asalto. Los combates se suceden durante más de 30 horas hasta que una parte de las tropas decide unirse al gobierno, justo en el momento en que éste estaba a punto de embarcar en un dirigible. Cinco horas más tarde el resto de los Jurasia Corps depone las armas después de que Singh se vuele la cabeza en su despacho de la última planta de la Torre Orwell.

47 Comienzo del ambicioso Proyecto Tenebrae, de creación de una base submarina en el Mar Mulciber. Las comunicaciones con esta base se efectuarán mediante dos sumergibles de autonomía limitada.

51 Establecimiento de la base Helix, en Silva Nixor, para el estudio del comportamiento de los reptiles. Durante las operaciones de acondicionamiento y construcción mueren 67 miembros de los Jurasia Corps a manos de los Stegoceras y con la ayuda de varios Stytracosauros.

52 Las primeras capturas de Temnodontosaurus conseguidas desde la Base Tenebrae se producen en este año. Las instalaciones son ampliadas y la base pasa a ser permanente, aunque no mantiene comunicación estable con Jurasia. En agosto uno de los sumergibles se pierde durante un trayecto, sin que se vuelva a tener noticias suyas.

55 La ciudad alcanza en este año un total de 1.630.014 habitantes, según el primer censo efectuado. Se constituye el Gremio de Cazadores. Tras plantear medidas de fuerza sobre sus condiciones de trabajo se

produce una huelga que mantiene a Jurasia desabastecida durante algunas semanas. El gobierno concede a los cazadores un estatuto especial mediante el cual se considerarán trabajadores libres, no sujetos a la disciplina de la Corporación.

58 Disturbios en Angosto, el distrito más pobre del Nivel Omega. La policía intenta tomar el distrito sin conseguirlo. Una semana más tarde Angosto permanece todavía bajo control de los insurgentes, mientras que banderas de GEA han aparecido en los tejados de algunos edificios. Jurasia Today evita dar noticias sobre el estallido. La policía intenta un segundo asalto que fracasará trágicamente. El gobierno decide poner Angosto bajo un asedio que se prolongará durante tres semanas, hasta que el distrito es doblegado por el hambre y la sed.

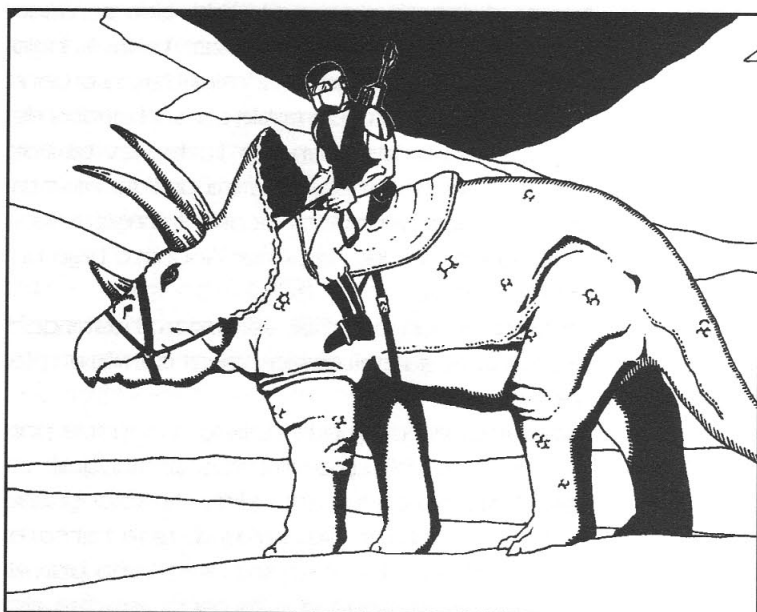
momento en el que la policía, apoyada por Jurasia Corps efectúa un tercer asalto que resultará uno de los episodios más sangrientos de la historia de Jurasia. Una tercera parte del distrito quedará destruido por el fuego. Se establece una recompensa de 1.000.000 de Cr. por Vladimir, vivo o muerto.

61 Inicio de la construcción del Nivel Dos. En él se establece la sede de la Corporación y se fija la residencia del gobierno. El Consejo de Salvación dimite en pleno para nombrar a William Mendez como nuevo Presidente de Jurasia. Mendez es un hijo de inmigrantes de la PGM, que ha tenido una carrera meteórica en la Corporación, y que es conocido por su carácter frío y poco escrupuloso. Su aspecto físico le valdrá el apodo de "El Enano" o también "Tapón".

62 La Base Helix, tras superar años de problemas iniciales, comienza su funcionamiento de forma estable incorporando una población de 500 personas, entre científicos, técnicos y fuerzas de seguridad. Al frente de la base se encuentra el Dr. Bambra, que encabeza un equipo científico especialmente

encargado de averiguar las causas del comportamiento de los Stegoceras.

64 La base Tenebrae, en periodo de formación y pruebas, es destruida por un atentado de los GEA. El incidente es silenciado y para la opinión pública "ha sido un desgraciado incidente debido a la tectónica del suelo del mar Mulciber".



Clases sociales y Profesiones

La propia historia de Jurasia ha marcado a sus habitantes de tal manera que prácticamente no hay lugar para las profesiones innecesarias. Todo el mundo, incluidos los delincuentes, tienen algún tipo de especialización. Jurasia es una ciudad oscura situada en un entorno hostil. Todos los esfuerzos son necesarios para continuar vivo al día siguiente.

Jurasia Corps: Fuerzas de choque de Jurasia. Firman contrato por veinte años. Son soldados entrenados para la lucha en la selva exterior. Normalmente se encuentran la mayor parte del tiempo acantonados en las bases del Perímetro, aunque también participan como escoltas en expediciones de larga

distancia, en incursiones de castigo durante las épocas de migración de los saurios y en la lucha anti-disturbios, colaborando con la policía. Pequeños contingentes de **Domadores** (Corps especializados en la captura de saurios) se encuentran siempre presentes en las bases científicas exteriores. El principal trabajo de los **Domadores** consiste en cazar poblaciones de herbívoros. Los

Exterminadores (Corps especializados en la eliminación de rivales depredadores) tienen como misión salvaguardar expediciones de caza para lo cual utilizan el armamento más pesado de que dispone la ciudad. Una excepción a los **Corps** generales es el **63**, este grupo de Corps es el especializado en asuntos "delicados" y suelen ser ex-miembros de Inteligencia Militar del Gobierno Central. Todos los **Corps** están sujetos a un mando único sometido a la autoridad de Mendez. Los **Jurasia Corps** son un cuerpo muy jerarquizado y fuertemente militarizado. Son adictos al

Spasm (Protohistamina Sintética) droga que utilizan para reforzar sus condiciones físicas en las grandes cacerías. Disfrutan de grandes periodos de vacaciones ya que su trabajo se considera "de alto riesgo". Hacia el año 40 dF, más del 30% de Jurasia estaba dedicada a centros de ocio y diversión para **Corps** de vacaciones.

Científico: Trabajan para la Corporación. Firman contratos por un periodo de tiempo indefinido, algunos no retornan al XXX hasta no haber terminado sus investigaciones. Bastante al margen de la sociedad, más preocupados de su trabajo que de cualquier otra cosa. Principalmente biólogos, etólogos, genetistas, etc. No están muy preocupados por el dinero. Por otra parte, TimeGate les provee de todo lo necesario. También se encuadran dentro de esta profesión a los estudiantes de paleontología, biología, veteri

naria y demás ciencias naturales. Suelen vivir en asentamientos diferentes, como la base científica Helix, o la oceánica Tenebrae. Están muy controlados y las normativas sobre investigación científica son muy estrictas.

Técnico: Personal cualificado, con empleos precarios y mal pagados Contratados por 15 años. En un 98% de los casos trabajan para la Corporación. Muchos de ellos sólo desean subir en el escalafón hasta poder ser considerados Corporativos. TimeGate castiga duramente los fallos técnicos y algunos de estos han pasado a ser delincuentes o han probado fortuna, desesperados, como exteriores.

Policía: La fuerza bruta. Mal pagados, aunque disfrutan de permisos bianuales para volver al siglo XXX. Algunos de ellos forman parte de grupos paramilitares que funcionan al estilo de los escuadrones de la muerte, al servicio de la Corporación o de otros intereses. Muchos de ellos son ex-delincuentes del siglo XXX que han decidido "amortizar" sus habilidades.

Exterior: Individuos que, por diversos motivos, no han aceptado las normas de TimeGate en el jurásico o han sido expulsados de la ciudad. No les interesa el dinero. Viven completamente al margen, y desprecian a los que viven en las zonas protegidas. Desconfían de todo el mundo, y a pesar de tener muchos planteamientos de acuerdo con **GEA** no toman parte absolutamente en nada. Algunos de ellos han establecido asentamientos naturistas de cara a vivir en comunión con la naturaleza. Otros viven en pequeños poblados y algunos han adoptado costumbres y normas de siglos anteriores. No pueden volver al siglo XXX, al carecer del permiso de la TimeGate.

Corporativo: Personal administrativo que trabaja para la Corporación. Desempeñan generalmente funciones burocráticas poco claras y son blanco de los odios de la mayor parte de la población de Jurasia debido a su

mejor posición social. Viven en los barrios situados en las Plataformas. Desprecian a los demás y solo se relacionan en círculos muy cerrados. Manejan las comunicaciones e informes con el siglo XXX. Trabajar en el Jurásico es una experiencia dura, pero proporciona excelentes informes y una casi segura promoción al finalizar los 5 años de contrato. Pueden ir y venir del XXX cuantas veces quieran, para lo cual solo necesitan la firma de Mendez.

Guerrillero: Suelen tener otra profesión en realidad. Generalmente son Técnicos, aunque también hay algunos Científicos y Cazadores. Tienen una doble especialización: técnica y de guerrilla urbana. Son idealistas y ecologistas que no quieren permitir la prostitución de la Tierra. Se les considera terroristas. En algunos casos son verdaderos neuróticos. Su líder, alguien llamado "Vladimir" posee un carisma extraordinario.

Cazador: Cazadores independientes. A veces trabajan para la corporación, aunque prefieren hacerlo para las bases científicas, lo que les da mayor libertad y mejor sueldo. Por lo general viven en el exterior, aunque tiene mucho contacto con Jurasia de cara a vender sus productos. No son ilegales, aunque no despiertan las simpatías de los Corps, ni de los Corporativos, que les consideran "competencia desleal". No se plantean el volver al XXX.

Delincuente: Personas que viven en el Nivel Omega de Jurasia, que carecen de empleo fijo o que han cometido el error de venir al pasado a no hacer nada. También son científicos y técnicos renegados, o que trafican con alcohol y drogas. Suelen saber bastante sobre el mercado negro y poseen informaciones no-oficiales sobre la ciudad. Escuadrones muy especializados de Corps, suelen entrenarse persiguiendo y exterminando a estos pobres diablos. Algunos están desesperados por retomar al siglo XXX.

Civiles: Gente con otra ocupación en la ciudad: Taberneros, regentes de espectáculos, pequeños comerciantes, putas, artesanos, etc. Los familiares no-trabajadores de los Corps. reciben este título. Por el contrario, las familias de los corporativos son considerados corporativos, aunque dediquen todo su tiempo a jugar al tenis. Las listas de espera de civiles para volver al XXX son eternas, ya que, al no depender de TimeGate, y colaborar con la Operación Jurásica, no pueden ser obligados a permanecer en la ciudad, aunque en la practica sufren todo tipo de impedimentos.

Estas profesiones marcan las clases sociales en Jurasia. La mayoría de los grupos no quiere relacionarse con los demás. Esto, unido al hecho de que la ciudad este estratificada, favorece el inmovilismo, con una única excepción: Delincuentes y Exteriores son los grupos que continuamente aumentan.

El mayor nivel adquisitivo está en poder de los Corporativos, ya que no solo ganan más dinero que el resto de profesiones, sino que tienen a su disposición todo tipo de artículos del XXX, considerados "de lujo". Solo algunos técnicos desean adquirir el grado de Corporativo.

Jurasia Corps, Policías, Científicos y Civiles se dedican a sus respectivas profesiones y suelen considerar que no hay nada mejor, aunque las detesten.

28

Vida cotidiana

La vida en Jurasia depende mucho de la clase social a la que se pertenezca, entendiéndose esta como la profesión que se desempeña. Se puede establecer así la siguiente pirámide social:



Corporativos
Jurasia Corps
Técnicos
Delincuentes

Quedan al margen los científicos, a los que se consideran "bichos raros", los cazadores, los

exteriores y los GEA, que son enemigos de la corporación y antítesis de la existencia de la misma ciudad Jurásica.

LA CORPORACIÓN

TimeGate surge a finales del siglo XXIX como una nueva corporación con mucha fuerza en el mercado mundial. En una extraña manio-bras seis de los siete mejores ejecutivos de otras tantas corporaciones como Natural Foods, Fire & Steel o A. Andersen Sintetic People se auto despiden y fundan un ambicioso proyecto con el apoyo y el beneplácito del Gobierno Central. Estos seis individuos, miembros de la élite corporativista y vistos como delfines de sus corporaciones son todos muy jóvenes y ambiciosos: Nestor Gilliger (Natural Foods, alimentos naturales), Alistaire Nedlam (G.O.R.P.S. dedicada a la gestión de multisistemas de reciclado de basuras), María Daxis (Holosystem Ltd, explotación de holosecciones y sistemas ambientales sintéticos como ocio), Al Moriarty (Fire & Steel, industria del metal y el acero), Natalie Delano (A. Andersen Sintetic People, para el desarrollo de androides y trabajadores en serie sintéticos) y Hugo de Miguel (V-Net, cadena de información y entretenimientos vía satélite).

La reacción en medios económicos es toda una sacudida. En menos de dos meses, TimeGate ha desarrollado su propio sistema de cronotransporte y ha conseguido del Gobierno Central la concesión, por doscientos años lineales, la explotación de la Operación Jurásica, para lo cual TimeGate se compromete a poner todos los medios para un correcto desarrollo del proceso.

En seguida comenzaron a ofrecerse succulentos contratos (que no lo eran tanto, en la realidad) a parados y ociosos de la sociedad del XXX. Hoy en día TimeGate controla totalmente la Operación Jurásica y, aunque sus objetivos han sido cumplidos ya que creces, ha conseguido una prorrogas del contrato por quinientos años más. Además, ha comenzado a desarrollar una nueva vertiente en la realiza

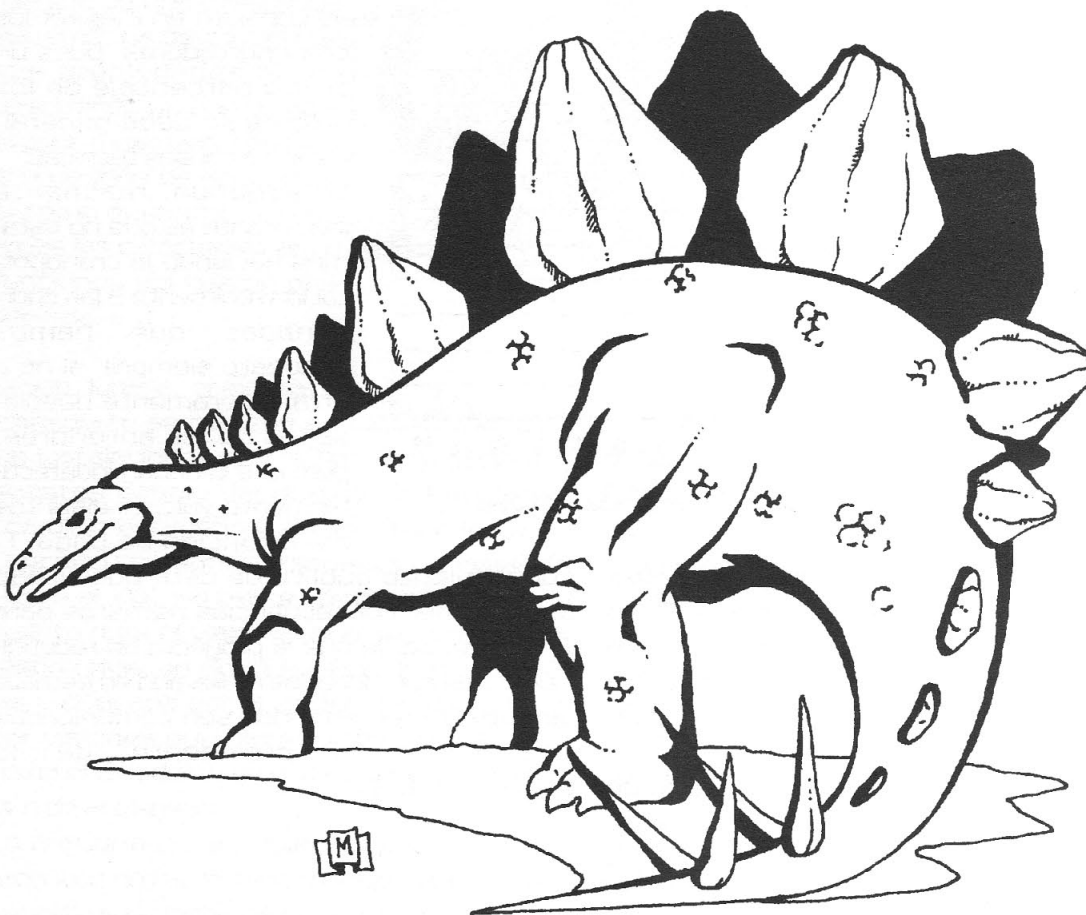
JURASIA

ción de Vacaciones en el Jurásico, algo al alcance de muy pocos, pero que proporciona substanciosos beneficios a la Corporación, a cambio de fuertes emociones ante los saurios. En su camino, TimeGate ha hundido empresas de todo tipo, como la Natural Foods, que, ante la avalancha de productos naturales del Jurásico, ha tenido que cerrar. La estructura interna de TimeGate es totalmente piramidal, y en lo concerniente a su división Jurásica, esta a pasado por varias manos, siendo William Mendez su actual Presidente-Delegado, el cual es aconsejado por Hans Zimmermann (Seguridad) y Alexis Bijou (Economía y Sociedad). Los niveles de seguridad otorgados varían en función de la capacidad de trabajo y del escalafón que se ocupe en el interior de la empresa.

NIVEL	PROFESIÓN
AA	Mendez, Bijou y Zimmermann
AB	Altos Corporativos
A	Corporativos y familiares de estos
B	Jurasia Corps y Policía
C	Científicos
D	Técnicos, Cazadores y Civiles
E	Técnicos Cronoportación, C. energético, y Campo Estático

El nivel de seguridad E otorga privilegios de acceso especiales a determinados técnicos con responsabilidades vitales para el buen desarrollo y marcha de Jurasia.

Los delincuentes y Exteriores no están encuadrados dentro de este sistema de niveles de seguridad, ya que viven al margen de la Corporación.



CRONOTRANSPORTE

TimeGate - Nuevo México
División Científica
MATERIAL RESERVADO

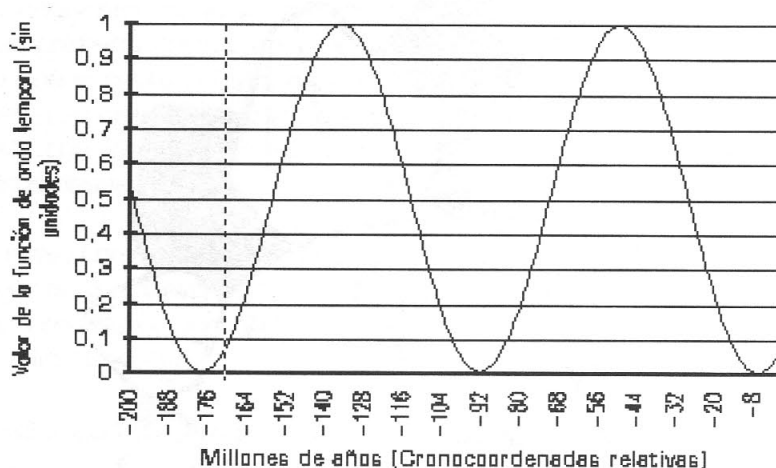
MANUAL DE CRONOPORTACIÓN VII Edición

[...]

...después de la confirmación de la teoría ondulatoria del tiempo.

Efectivamente hemos comprobado empíricamente que existen marcadas oscilaciones en la función que define el estado de la onda temporal entre unas y otras coordenadas temporales.

Los estudios del Dr. Timothy Powers nos han sido tremendamente útiles para determinar estos intervalos de 'afinidad' entre distintas épocas.



Así tenemos que el desfase entre los valores de esta función entre nuestros días y las coordenadas temporales de Jurasia es el siguiente:

$$[XXX] = 0.073$$

$$[Jurasia] = 0.072$$

El valor absoluto de esta diferencia sería 0.001, es decir un 0.1% de probabilidades de error en el proceso de cronoportación. Desgraciadamente los resultados experimentales arrojan cifras de casi un 2% de errores en las cronoportaciones.

Hemos tratado durante estos años de encontrar una solución al problema (el porcentaje de error es de 20 veces mayor del que cabría esperar).

En la actualidad estamos barajando dos hipótesis sobre las que se está trabajando:

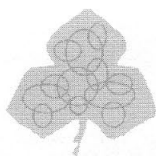
La primera de ellas consiste en mejorar los

cronoportadores, pues un cierto porcentaje de los errores se debe generalmente a causas técnicas.

La segunda, realmente inquietante es que no estamos haciendo la cronoportación realmente a las coordenadas que hemos supuesto siempre, si no a otras ligeramente desplazadas de las anteriores, pero que tendrían indefectiblemente valores distintos de la función de onda. El

conocimiento público de esta posibilidad podría tener consecuencias nefastas para TimeGate, por lo que el proyecto de redefinición de las coordenadas es llevado en estricto secreto y los resultados son comunicados únicamente al presidente de la Corporación.[...]

30



La conclusión a que llegan estos y otros estudios demuestra que el porcentaje de error en la cronoportación es igual a la diferencia de valores de la función de onda del continuo temporal, expresada en valor absoluto, y en tanto por ciento.

Hay que hacer notar que debido a esto un mismo valor de la función no es suficiente para fijar un destino temporal seguro, si no que el origen y destino de la traslación deben ocupar el mismo punto dentro de la onda.

JURASIA

CAMPO ESTÁTICO

G.E.A.

TimeGate. Nuevo México.
Agosto.7.3057.

[...] El cronotrasporte descendente (Viaje al pasado) es siempre posible, según se deduce del manual de cronotransporte de la TimeGate, en sus múltiples ediciones publicadas hasta la fecha. El problema estriba en el ascendente, o viaje al futuro. Algo, que todavía no hemos podido determinar, pero entendemos que depende directamente de la calibración de los trasportes en el Jurásico y en nuestros días, impide la llegada en perfecto estado, provocando un deterioro material total.

El campo estático inducido es, hoy por hoy, la única solución, ya que reduce la actividad molecular a un 10^{-17} % de su actividad, dotando a la materia de una resistencia extrema. La devolución de sus propiedades no es tarea difícil, ya que un acelerador molecular, permite, en cuestión de segundos, el reestablecimiento de todas las características, o funciones del cuerpo preservado. [...]

Desde Jurasia, el extasis y transporte se realizan en las instalaciones que la TimeGate tiene dispuestas debajo del Bunker de Entrada al Complejo energético. Allí se sitúan las mercancías y personas dispuestas a viajar de vuelta al XXX. No existe cómputo objetivo de cuanto dura el viaje, ya que según diversos testimonios, en algunos casos, la inconsciencia provocada por el campo estático, hace ver visiones que algunos han identificado como el Creador, y en otros casos una sensación de aceleración.

La mayoría de la población cronoportada reconoce no haber tenido ningún tipo de sensación y sí de instantaneidad del viaje.

Alrededor del siglo XXVII, y a partir de la estabilización de la Tierra, cobró nuevas fuerzas el Ecologismo, si bien lo hizo de dos maneras diferentes, el Ecologismo de Estado, u oficial y el Utópico. La diferencia entre ambos es abismal, ya que mientras el estatal se limita a las actuaciones y publicidad del Gobierno Central, de cara a dar una imagen limpia de sus corporaciones amigas, el ecologismo utópico busca el respeto por la naturaleza. Por decreto ley del 2854, se prohíbe, textualmente "la difusión, proclamación y apología de las ideas eco-anarquistas...". Las Guerrillas Eco-Anarquistas, no tardaron en aparecer, defendiendo el derecho de todo ser humano a morar en un planeta limpio y evitar catástrofes ecológicas, del orden que fuesen. El primer atentado oficial de las **G.E.A.**, fue

contra la sede de la Corporación Fire & Steel, mientras se rodaba un video promocional sobre los "nulos efectos medio-ambientales de la industria del carbón y del acero...". Murieron siete personas, entre personal técnico,

publicistas y terroristas. Desde entonces, **G.E.A.** es una constante en la vida del hombre del siglo XXX. Cuenta con gran cantidad de simpatizantes y amigos. Aunque en un principio se desconocía la presencia de GEA en Jurasia, estos ha conseguido infiltrarse como técnicos, Corps, cazadores e incluso, se rumorea que algún alto cargo de la TimeGate en Jurasia, está con los ecologistas. En Jurasia se desconoce si tienen algún tipo de base donde reunirse, aunque tras los disturbios de Angosto, se supo que algunos GEAs se habían dado cita en el bar T.Rex, el cual fue literalmente arrasado por la policía, durante los disturbios en esa zona de la ciudad.



NOTICIAS DE JURASIA

JURASIA TODAY

EL UNICO DIARIO LEGAL EN JURASIA

2 Cr. 7 Marzo 70 dl 2ª Epoca N° 638

Alexis Bijou:
“Es falso que el escudo de protección vaya a ser reducido”

La consejero sobre asuntos económicos y sociales de Mendez desmiente el rumor que circulaba por la ciudad.

En declaraciones realizadas a este reportero, la Srta. Bijou se ha mostrado tajante en lo que, a su juicio, es “otra maniobra de desprestigio y un intento de desestabilización por parte de esos grupos eco-terroristas”. Cómo nuestros lectores recordarán, durante las últimas dos semanas, un rumor corría de boca en boca por los mentideros de Jurasia: el escudo protector iba a ser concentrado en los niveles superiores, dejando a Omega a merced de la naturaleza. Los habitantes de

Lacustre y Féretro, así como organizaciones vecinales de Nathaniel mostraron su preocupación a los dirigentes de la ciudad, los cuales, en rueda de prensa realizada ayer, se apresuraron a disipar las posibles dudas de la población, al tiempo que anunciaron importantes mejoras en el nivel de productividad y nivel de vida para los residentes en las zonas menos favorecidas de Jurasia. Por otra parte el jefe Ikegami negó haber tenido que reprimir las citadas manifestaciones. (Pag 3)

Brian Neo visitará Jurasia.

El conocido intérprete de música clásica ofrecerá un concierto en ArtGate.

Las negociaciones llevadas a cabo por Gene Siry, director del centro cultural ArtGate, han resultado fructíferas y así, el popular músico deleitará a sus seguidores con su habitual repertorio de clásicos como “Toponoto Blues”, “Hammer to fall”, “Pet Semetary” y otras piezas que a buen seguro, dejarán un grato recuerdo entre los asistentes. La entrada, a precios populares, rondará los 1500 Cr. Recordamos a nuestros lectores el peligro existente al comprar sus accesos en puntos de reventa; en palabras del propio Siry: “Las entradas estarán a la venta a partir del próximo Abril en ArtGate y el concierto se realizará en Mayo, si la autoridad y el Tiempo lo permiten...” (Pag 16)

Publicidad

Comics ConneXion

tu conexión con el arte clásico (Rol, comics, ciencia-ficción) en JTV, jueves, a partir de las 22 h, con F. Povedilla VI.

MENSAJES Y CONTACTOS

Nos encontramos el pasado jueves en una cabina en Sinny. Soy Jerry. Escribeme al aptd. 4306.

Descalcificación, Enfermedad de Hoffer, Herpes. Clínica del Dr. Jacobi. Abstenerse solicitantes sin referencias. 107-Messina-N1. Lacustre.

Reloj de cuco original. Casi nuevo. Aptd. 314.

Todo fué bien. Roscoe.

Acercandonos más al momento de la Creación nos encontramos también más cerca del Creador. Salón del Reino. 44-Rodeo-N0. Féretro.

Recien llegado. Traigo noticias para Tipps. Localízame en el tanque

331. Familia bien.

Katia, vuelve. Tchu.

Tu futuro, tu presente, tu pasado, estan en el cielo. Aurora boreal. Aptd. 770.

Viuda reciente vende objetos personales marido difunto o cambia por T-Loc que funcione. Apartado 36.

Seres extraterrestres envían sobre mí rayos de alta energía para destruirme y minar mi moral. Me siguen por las calles para matarme. Alguien debe saberlo. Brian.

Garzas. Han vuelto. Mañana. Saito.

Compro tabla de surf en buen estado. Gus. Avd. Dr. Kroegel 42-2d

JURASIA

PERSONALIDADES Y LUGARES INTERESANTES EN JURASIA

El crecimiento de la ciudad de Jurasia ha sido supervisado en todo momento por TimeGate. Excepto por la destrucción parcial de Angosto el trazado de las calles es regular y las distintas áreas de la ciudad aparecen bien marcadas.

Como espina dorsal de la ciudad está la Avenida Kroegel, llamada así en honor del eminente biólogo ya fallecido. Otra avenida, la Tesler, traza un arco desde el noroeste hasta el sudoeste, que marca la frontera entre Angosto y el resto de los distritos de Jurasia.

Torre Orwell: (Nivel Omega) Centro de operaciones de los Jurasia Corps. Se trata de una pirámide truncada con una gran antena de comunicaciones que rebasa el escudo defensivo. Su color es gris oscuro, debido al recubrimiento de sus ventanas con vidrio críptico que permite la visión solo desde el interior. Sus alrededores se encuentran vigilados día y noche por Jurasia Corps dotados con smashers y aeromotos.

En ella se diseñan las estrategias de lucha contra GEA, y se llevan a cabo los temidos interrogatorios del Grupo 3, la sección de inteligencia de los Corps. Estos interrogatorios tienen lugar en el centro de detención del tristemente célebre nivel 34 del edificio.

Las Pirámides: (Nivel Uno) Residencia para corporativos. Son pequeños edificios troncopiramidales de cuatro plantas que se alzan en el extremo interior del nivel Uno. Tienen vista sobre toda la ciudad, excepto sobre el distrito de Angosto, que se encuentra debajo de ellas. Esta zona esta patrullada día y noche por guardias de seguridad de TimeGate. Cada una de las Pirámides esta dotada de lujosas instalaciones comunales (saunas, gimnasios, solariums, jacuzzi, holosección, etc.).

Entre los corporativos se consideran de más estatus las Pirámides que se encuentran más al exterior.

Complejo energético: (Nivel Omega) Situado en realidad en el subsuelo de la ciudad, bajo un frondoso jardín en el centro del cual se alza un bunker de hormigón. Las pocas personas autorizadas que lo han visto (todas ellas pertenecientes a TimeGate con clasificación de seguridad AB o superior) lo relatan como un tremendo y claustrofóbico laberinto de subterráneos con multitud de salas de control.

Todo el mundo en Jurasia sabe que el complejo es la ubicación de dos reactores gemelos de fusión.

Todo el perímetro se encuentra rodeado de vallas electrificadas y vigilado por los Corps desde atalayas.

Bar de Al: (Nivel Omega) El local de alterne más interesante de Jurasia. En él conviven cazadores, delincuentes, prostitutas, traficantes de drogas, aventureros en busca de una oportunidad. Se encuentra en una zona de Angosto que aún se mantiene en pie.

Durante los días que Angosto se convirtió en un guetto asediado desde el exterior, el bar de Al fue cuartel general de los GEA que dirigían el levantamiento.

Curiosamente el local no fue destruido tras el último asalto.

Al es un personaje muy curioso. Sus patillas son su rasgo más distintivo, así como sus brazos densamente tatuados. Este hombre, que fue de los primeros colonos de Jurasia parece mantener en su bar una especie de zona neutral en la que nadie se atreve a armar bronca, con la excepción de su buen amigo "Styco" Byrne, capaz de remodelar el local si se le realizan insinuaciones sobre sus mutilaciones.

Scrash Bar: (Nivel Omega) Otro conocido lugar de diversión muy frecuentado por Corps y Policías. Son muy populares sus apuestas en luchas de Garras, o en timbas de Póker. Sus dueños, Ángel, Inma y Johny, son antiguos trabajadores de la TimeGate, que, hartos de ser explotados como técnicos en labores poco gratificantes, decidieron abrir su propio negocio. Es un buen sitio donde enterarse de cotilleos pagándole una ronda a un Corp borracho. No se permite la entrada a Corporativos, ni a Científicos. Hovbur, uno de los clientes más habituales, un ex-Corp metido a cazador, es un buen informante y persona de confianza de Sanguino.

Doody Boom: (Nivel Omega) Gigantesco almacén de aprovisionamiento para todo aquél que piensa salir al exterior. Puede encontrarse prácticamente de todo, desde mecheros hasta alquiler de vehículos (por los que habrá que pagar una fianza igual al valor total del mismo).

Doody es otro de los históricos de Jurasia. Afirma ser de raza escocesa pura. Durante años fue amigo entrañable de Al, pero una borrachera de ginebra y la pelea a puñetazos que la siguió acabó con su amistad.

Sanguino: (Nivel Omega) Sanguino es la persona con la que hay que hablar cuando se quiere obtener información, un trato oscuro, o algún material ilegal. Su casa es aparentemente una ruina, y su modo de vida es miserable. Sin embargo se trata de uno de las personas más influyentes en la ciudad, y se encuentra evidentemente bien relacionado con altas esferas de TimeGate.

Oficinas TimeGate: (Nivel Uno) Son dos grandes semiesferas unidas por una nave central. Su color es blanco intenso, fácilmente distinguible desde fuera de la ciudad. En su interior se encuentran los despachos de los ejecutivos de la TimeGate, enormes salas de reuniones con vistas a la ciudad y solitarios pasillos de piedra vigilados por circuitos privados de televisión. La entrada en estos edificios requiere un nivel de seguridad A o superior.

Cronoportador: (Nivel Omega) El edificio del cronoportador se encuentra casi en el centro geométrico del centro energético. Es un recinto amurallado que tiene todo el aspecto de una cárcel. Muchas personas esperan en el exterior de él, diariamente la llegada de sus familias. Los Jurasia Corps defienden el edificio desde torretas blindadas.

En el interior se encuentran dos salas gemelas que albergan los cronoportadores gemelos que realizan las traslaciones a y desde el siglo XXX.

Los corporativos de TimeGate disponen de una entrada especial para viajar al XXX.

Existe un recinto de tránsito para la recepción de los emigrantes, que son hacinados en barracones mientras su situación legal es aclarada.

La Zona: (Nivel Omega) El mayor antro de diversión de Jurasia. Se trata de una gran zona de techo acristalado, junto a la Torre Orwell, en el que se pueden encontrar locales de todos tipo. La diversión, en cualquiera de sus formas, está asegurada en la Zona.

Discotecas, clubes nocturnos, holosecciones, habitaciones alquiladas por horas, bares, restaurantes, prostitución, drogas, etc. No son raros los policías de paisano.

Es un complejo de diversión que cuenta con el consentimiento tácito de TimeGate, a pesar de que la policía interviene periódicamente para mantener un cierto control.

Aeródromo: (Nivel Uno) Una plataforma con amarres y balizas de aproximación. Cuenta con una pequeña terminal de pasajeros y carga y una torreta de control de tráfico. El acceso a las instalaciones requiere nivel de seguridad B o superior, o permiso especial expedido por funcionarios de TimeGate.

Valhalla: (Nivel Omega) Club nocturno en la zona más habitable del Nivel Omega. Sus parroquianos son radicales que, una vez suficientemente dopados, participan en incursiones de castigo contra vagabundos y recién llegados a la ciudad.

Mantienen el culto a una antigua deidad escandinava: Loki. Disponen para su transporte de potentes aeromotos que pintan indefectiblemente de negro. Ellos visten así mismo de ese color, y lucen cabezas perfectamente rasuradas. Son partidarios de la ruptura del puente temporal con el siglo XXX y del establecimiento de un gobierno dictatorial que acabe con la emigración, los GEA y los corporativos. Consideran a TimeGate como una corporación de blandos, pringosos y afeminados. Cuentan con algunos Jurasia Corps entre sus miembros. Su líder, Perro Loco, es otro de los curiosos casos de delincuentes intocables de Jurasia.

Tanques: (Nivel Omega) Tugurios de mala muerte en el que pasan sus primeros meses los recién llegados a la ciudad, o los ciudadanos de Jurasia que atraviesan una mala racha. Son edificios dedicados al albergue de personas, en cámaras de 2x1 metro, que cuentan con ventilación de aire (que a veces funciona) y un colchón duro y en mal estado.

La limpieza brilla por su ausencia y están controlados por mafias de delincuentes especializados en explotar a los recién llegados.

Trafalgar: (Nivel Omega) Zona de prostitución más exclusiva de Jurasia. La mayor parte de las(os) amantes de los(as) corporativos se encuentran en este sector de la ciudad. Se trata de una zona muy tranquila, mantenida así por el bien del negocio. La policía patrulla regularmente la zona para evitar incidentes de cualquier tipo.

Club Satori: (Nivel Uno) El club más elegante de la ciudad. No se exige nivel de seguridad, pero en la práctica solamente los altos cargos de TimeGate tienen acceso al club.

En su interior se encuentra un restaurante, un complejo deportivo, varios bares, una holo-sección y varios reservados.

La pertenencia al club se compra mediante acciones por valor de 100.000 Cr. que, de todas formas, tampoco se venden a cualquier persona.

Jurasia no dispone de ningún centro penitenciario ni similar, tan solo los cuarteles de la Policía, situados en Nathaniel, disponen de celdas donde recluir delincuentes. Cuando alguien comete un crimen mayor y es encontrado culpable (Un 6% de los casos) se le expulsa de la ciudad. Los delitos menores (Robos, fallos en el desempeño de la actividad laboral, etc.) están penados de dos formas, según la gravedad: Congelación de Cuenta de Créditos para los leves y cancelación del permiso de vuelta al XXX por un periodo indefinido y variable.

La criminalidad en Jurasia ha aumentado exponencialmente desde los disturbios de Angosto. Por otra parte, tan solo se denuncian un 15% de los crímenes cometidos. El último informe presentado por Ikegami a TimeGate (Totalmente confidencial y silenciado de cara al XXX) cifraba en 10.146 los delitos contra la propiedad, 6.482 los delitos contra la libertad sexual y en más de 2000 los asesinatos y homicidios, entre otros valores, solamente en el año 59 dF. La población de Jurasia desconfía enormemente del cuerpo policial.

¡¡NOS SIGUEN ENGAÑANDO!! CIUDADANO DE JURASIA: ¡REBÉLATE!

TimeGate, en su afán por aumentar la productividad de su antinatural empresa, ha decidido poner en peligro a todo el planeta, toda la historia, y a todos los que vivimos en esta anacronía aberrante llamada Jurasia.

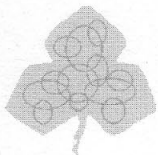
El escudo de protección se va a limitar a proteger los niveles superiores.

Los Corporativos de la TimeGate estarán a salvo, así como sus parásitas familias. Omega quedará al descubierto y a merced de la naturaleza. Millones morirán.

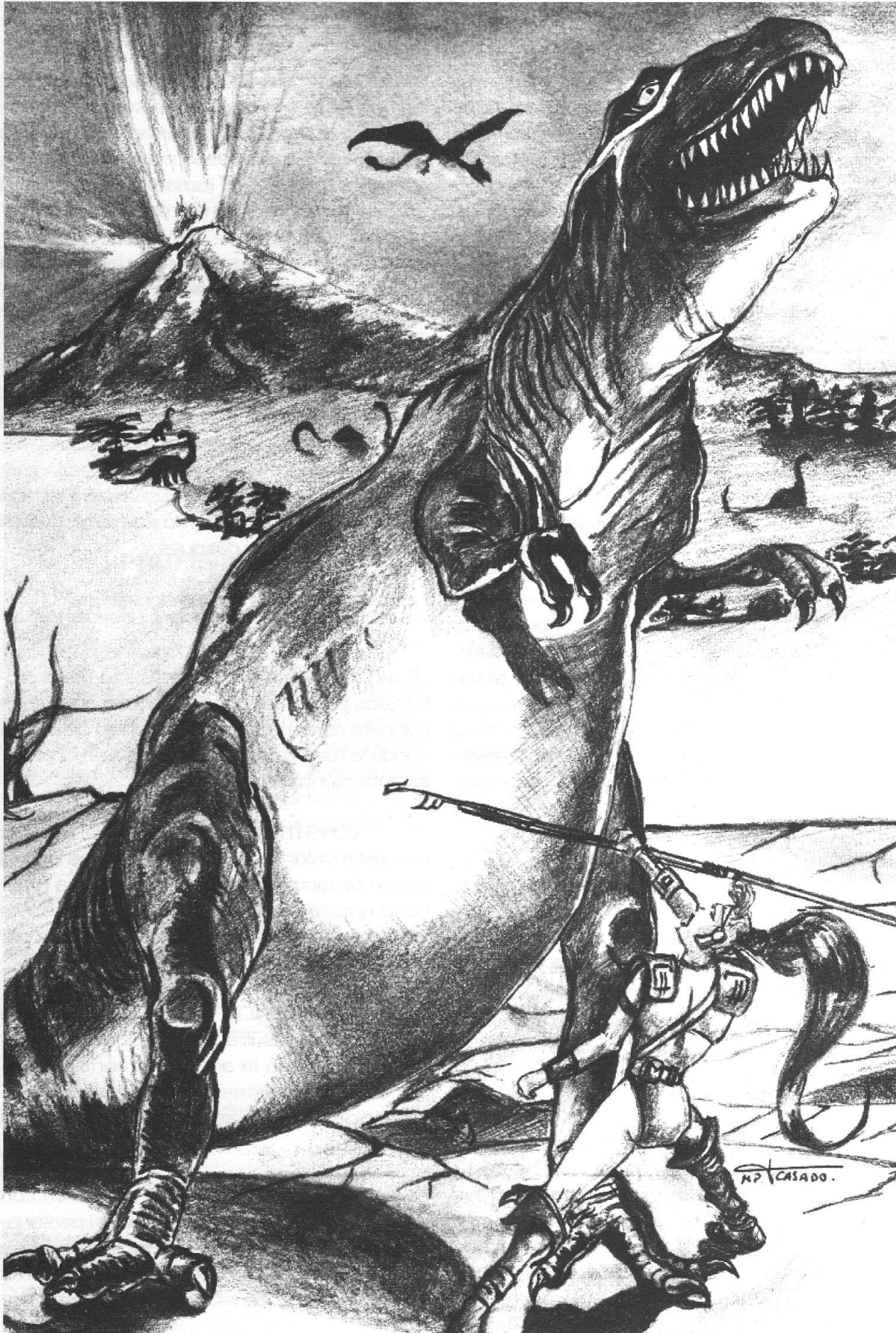
GEA dice ¡NO! a la explotación de la naturaleza y la del ser humano.

El Proyecto Jurásico es una amenaza para la naturaleza mayor que los viajes espaciales. Amenaza a tus hijos, a tus amigos, a tu familia, a tu propia existencia.

**¡Desde todos los Frentes!
¡Nada en el mundo nos podrá detener!**



desearás no haber venido



JURASIA

CÓMO CREAR UN PERSONAJE

Lo primero para comenzar a jugar es crear tu personaje. Empezaremos por enumerar los pasos que debes dar, y el orden establecido para crear un personaje.

El proceso normal de creación de un personaje conlleva los siguientes pasos:

1) Obtener las características del personaje mediante tiradas de dados. Las características representarán la naturaleza de tu personaje en seis aspectos distintos.

2) Elegir una profesión para el personaje. Podrás escoger entre diferentes profesiones que dependerán de la historia particular del personaje que quieres representar. A continuación debes ordenar las características de tu personaje de acuerdo a la profesión que hayas elegido.

3) Calcular sus habilidades generales. De esta forma podrás saber la capacidad de tu personaje a la hora de enfrentarse a las situaciones más comunes.

4) Calcular sus habilidades de aprendizaje. Estas habilidades representan los conocimientos que ha adquirido tu personaje, y deben estar en relación con su profesión.

5) Obtener su resistencia a prejuicios. Esto es necesario para saber la capacidad que tiene tu personaje de emprender acciones que van en contra de su ambiente, su cultura, su raza o sus motivaciones.

6) Elegir un nombre para tu personaje.

CARACTERÍSTICAS

Para obtener el valor de estas características necesitaras la ayuda de dos dados de 10 caras, que podrás comprar en las tiendas especializadas. Elige los dados de diferente color. De esa forma podrás leer siempre uno de ellos antes que el otro, de forma que uno indique las decenas y el otro las unidades.

Esa es la forma en que funciona 1d100. Si por ejemplo tienes un dado verde con el que marcarás las decenas y uno amarillo con el que marcarás las unidades una tirada en que obtengas 8 (verde) y 1 (amarillo) representará un valor 81. Un valor 00 representa un 100.

Las características representan la naturaleza del personaje en sus aspectos esenciales, sus cualidades de nacimiento.

En el Sistema **UNIVERSO** estas características son seis. Se obtienen haciendo tantas tiradas de 1d100 como sean necesarias hasta obtener 6 valores superiores a 20 puntos.

Los valores se colocarán en el orden indicado para que estén de acuerdo con la profesión que se vaya a elegir después.

Las características son las siguientes:

FUERZA (FUE). Afecta a cualquier acción relacionada con el esfuerzo físico prolongado o momentáneo. Acciones afectadas por esta característica son: Manejo de armas donde la fuerza es el elemento determinante, levantamiento de pesos, etc.

CONSTITUCIÓN (CON). Se relacionan con este valor las situaciones en las que la acción de elementos adversos ponen a prueba la naturaleza del personaje, tales como enfermedades, venenos, daños recibidos por armas, etc.

INTELIGENCIA (INT). Se utiliza para determinar el resultado de acciones que tienen que ver con la actividad mental, tales como descifrar pistas, tener ideas brillantes, influenciar a otros seres, sobreponerse al miedo, etc.

PERCEPCIÓN (PER). Se resuelven con este valor situaciones en las que un personaje debe darse cuenta de acciones o hechos que tienen lugar en su entorno, tales como escuchar, mirar, tener intuiciones, observa



ción de rastros, etc. En el caso de que sea necesario para el módulo o el director de juego lo desee puede emplearse para generar personajes con potenciales psiónicos [Consulta UNIVERSO].

AGILIDAD (AGI). Indica la capacidad de reacción de un personaje para asumir una situación. Se refiere tanto a reacciones físicas como mentales. También ayuda a manejar situaciones en las que el personaje debe realizar algún tipo de equilibrio.

APARIENCIA (APA). Se usa para indicar el aspecto físico del personaje. Tiene utilidad para saber la influencia que tiene sobre los demás, incluidas las relaciones con individuos del sexo opuesto.

PROFESIONES

Lo que debes hacer ahora es ordenar las características que obtuviste antes según los valores indicados por la profesión que has elegido. Es decir, que entre las características que hayas obtenido para tu personaje, las que aparecen relacionadas a continuación deben ser forzosamente las más altas, pudiendo asignar los valores del resto a voluntad del jugador. Se indica también su sueldo o dinero inicial.

Jurasia Corp (1) 2000 Cr./mes
Características principales---FUE, CON
Característica secundaria-----AGI

Científico 4500 Cr./mes
Características principales----INT, PER

Técnico 850 Cr./mes
Características principales -----INT

Policía 1250 Cr./mes
Características principales---FUE, CON

Exterior y Cazador AGI*30 Cr.
Características principales ---AGI, CON
Característica secundaria-----PER

Corporativo (INT+APA)*40 Cr.
Características principales ---APA, INT

Delincuente y Guerrillero (PER+AGI)*5 Cr.
Características principales ---PER, AGI
Característica secundaria -----INT

Civil (2)INT*10 Cr.
Características principales --PER, CON
Característica secundaria -----INT

(1) En caso de pertenecer al 63, su característica principal ha de ser INT.

(2) Un caso especial de civil es el de "prostituta", en cuyo caso una de las características principales ha de ser APA.

Si tu personaje ha de tener otra profesión diferente de las que aquí te proponemos, ordena sus características de acuerdo con su forma de vida. Por ejemplo: Si deseas crear un trapezista para un circo que visita Jurasia (Situación un tanto extraña, la verdad...) sus características se ordenaran de acuerdo a su trabajo, es decir: AGI y PER para poder mantener el equilibrio y no descalabrarse y como secundaria FUE para poder aferrarse al trapecio sin que le fallen los músculos.

HABILIDADES

Las habilidades representan los distintos conocimientos que ha adquirido una persona mediante adiestramiento o experiencia. En el sistema **UNIVERSO** las habilidades están representadas por porcentajes que indican la mayor o menor probabilidad de efectuar la acción con éxito.

Cuando un personaje dispone, por ejemplo, de un 70% de "Computadora" quiere decir que para realizar con éxito una acción relacionada con el manejo de estas máquinas deberá obtener un resultado de 70 o menos cuando lance 1d100.

Las habilidades se calculan a partir de los valores de las características. Los valores



creación de personajes

que se obtienen indican valores de partida. Estos valores pueden variar mediante la subida de nivel, pero no pasa lo mismo con los valores de las características, que quedan invariables.

Hay dos clases de habilidades: Generales y de Aprendizaje:

Las habilidades generales las posee todo personaje. Estas habilidades le permiten llevar a cabo las acciones más comunes en cualquier entorno. Además un personaje debe adquirir cierto número de habilidades de aprendizaje en razón de su experiencia y de la preparación que haya recibido.

El número de habilidades que requieren adiestramiento varía en función de cual sea la profesión del personaje.

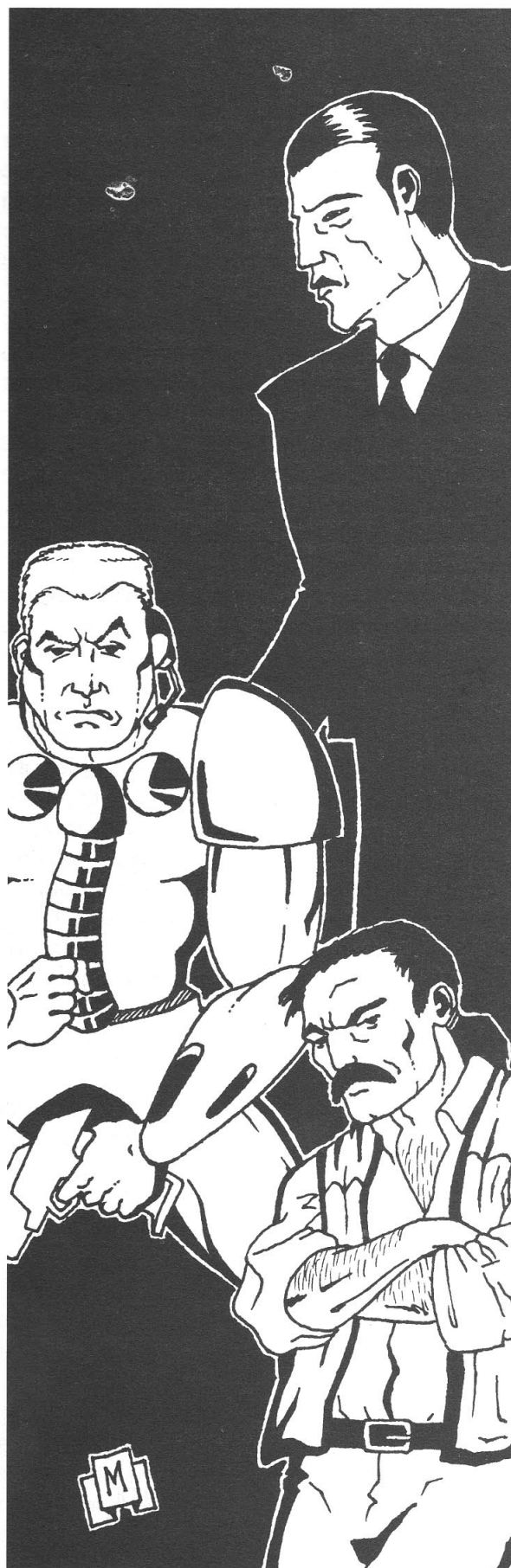
Científico	-----1d6+3
Exterior	-----1d6+2
Cazador	-----1d6+1
Técnico	-----1d6
Guerrillero	-----1d6
Delincuente	-----1d4+2
Corporativo	-----1d4+1
Jurasia Corp	-----1d4+1
Civil	-----1d4
Policía	-----1d4

NOTA IMPORTANTE:

Aunque el guerrillero este infiltrado en Jurasia bajo otra profesión, solo podrá adquirir 1d6 habilidades, y una de ellas deberá ir en consonancia con su tapadera.

A continuación puedes ver la gama de habilidades que podrás escoger para tu personaje. Debes tener en cuenta que las habilidades más acordes con tu profesión te darán más porcentaje de éxito, sé consecuente y si quieres que tu personaje sea un científico no cojas todas las habilidades de combate.

En **UNIVERSO** están descritas un número mayor de habilidades que pueden ayudarte en la definición de tus personajes y en la realización de aventuras con más posibilidades.



JURASIA



Habilidades generales

HABILIDAD	VALOR INICIAL
Puntos de vida	CON/2
Inconsciente	CON/20
Acechar/Discreción	(AGI+PER)/2
Buscar referencias	INT-10
Combate cuerpo. a cuerpo.	(FUE+AGI)/2
Conocimientos Generales	INT/3
Equilibrio Mental (EQM)	INT
Esconderse	(AGI+PER)/4
Idea	INT/2
Idioma Nativo	INT
Influencia	(INT+APA)/2
Iniciativa/Reflejos	AGI/2
Juegos de azar	PER/2
Lanzar	(FUE+PER)/2
Parada	AGI/4
Percepción	PER
Primeros auxilios	INT/2
Rastrear	(INT+PER)/2
Suerte	PER/2
Trepar/Saltar	AGI

Habilidades de apredizaje (1)

HABILIDAD	VALOR INICIAL
Abrir Cerraduras	INT/2
Aguijón	PER-15
Amaestrar saurios	PER/3
Arma Corta	2xPER/3
Arma larga	2xPER/3
Armadura de Combate	(AGI+INT)/3
Botánica	INT/2
Cibernética	INT/2
Ciencia...	INT/3
Computadora/Comunicaciones	INT/2
Conducir vehículo...	(PER+INT)/4
Construcción de refugio	(INT+CON)/3
Control Campo Estático	INT/3
Control de cronoportador	INT/3
Diseño de drogas	(INT)/4
Disfrazarse	(INT+APA)/2
Electrónica	INT/2



Habilidades de aprendizaje (2)

HABILIDAD	VALOR INICIAL
Explosivos	INT/2
Farmacología	INT
Mecánica	INT/2
Medicina	INT/2
Montar animal...	AGI/2
Nadar	(FUE+AGI)/2
Pescar	(INT+PER)/2
Puñal (arrojado)	(FUE+PER)/3
Puñal (empuñado)	(FUE+AGI)/3
Supervivencia...	INT/2
Trampas	INT
Vaciar bolsillos	AGI/2
Veterinaria	INT/2

Explicación de las habilidades

Existen unas **HABILIDADES GENERALES** que están incluidas en el primer grupo. Estas habilidades sirven para resolver muchas de las situaciones comunes con que el personaje se enfrenta. Cualquier personaje las posee en mayor o menor medida.

Puntos de Vida e Inconsciente no son habilidades propiamente dichas, y por esto se han separado de las demás. Indican respectivamente la cantidad de daño que un personaje es capaz de recibir antes de morir (muere al llegar a 0 puntos de vida) y el momento en que el personaje queda inconsciente por pérdida de puntos de vida.

Un personaje con 50 PV muere al llegar a los 0 PV, pero quedará inconsciente cuando tenga solamente entre 1 y 5 PV.

Acechar/Discreción indica las probabilidades de que un personaje realice una acción mientras intenta pasar desapercibido. Valdría tanto para intentar salir de una habitación pasando inadvertido como para moverse en silencio en un bosque.

Buscar Referencias permite a un personaje seleccionar información interesante

cuando se encuentra en una situación en la que tiene a su alcance gran cantidad de datos disponibles, como por ejemplo en una biblioteca, o consultando un terminal de datos de una computadora.

Combate cuerpo a cuerpo permite determinar el éxito del personaje en combate con las armas naturales (puños, codos, cabeza, piernas, etc.).

Conocimientos Generales es útil para relacionar algún hecho con otros y es complementaria de "Idea" en el sentido de que mientras que ésta sirve para enfrentarse a situaciones que entrañan alguna novedad, "Conocimientos Generales" hace lo mismo con hechos relacionados con experiencias propias o ajenas, como leyendas, desenvoltura en lugares de protocolo rígido y otras de muy diverso tipo.

La habilidad **Equilibrio Mental (EQM)** puede utilizarse solamente si es necesario. La significación de esta habilidad depende del ambiente en que se desarrolle la historia. Se puede emplear para representar desde la salud mental hasta el orgullo de un personaje



Diversas circunstancias pueden disminuir permanentemente el nivel de esta habilidad, a no ser que se cuente con ayuda psicológica o de otro tipo para superar las crisis que causan estas pérdidas. En caso de que la EQM de un personaje llegue a cero el personaje se vuelve loco, y dejará de comportarse racionalmente, por lo que probablemente sea internado en una unidad de cuidado psiquiátrico o expulsado de Jurasia, y en cualquier caso el personaje deja de ser jugable y pasa a estar a disposición del DJ.

A diferencia de Acechar/Discreción la habilidad **Escondarse** se utiliza cuando el personaje no realiza ninguna acción mientras trata de pasar desapercibido. Esta habilidad se emplea exclusivamente como modificador negativo a las tiradas del contrario que intente localizar al personaje que se oculta.

Idea permite a un personaje asimilar una circunstancia sobre la que no tiene experiencia previa. Representa la capacidad del personaje de tener una inspiración sobre aquello que está observando.

Idioma nativo representa el conocimiento del personaje de la lengua hablada en el lugar donde se crió. Algunos personajes, bajo ciertas circunstancias que establezca el DJ pueden tener más de un idioma nativo.

Influencia sirve para evaluar el efecto que el personaje causa en personas u otros seres con los que se relaciona, por lo que puede emplearse en situaciones que vayan desde la evaluación de las dotes de mando hasta la impresión que una persona causa en el sexo opuesto, y en general en cualquier circunstancia en que se precise emplear el carácter del personaje, como capacidad de mando, convicción, diplomacia, etc.

Iniciativa/Reflejos tiene que ver con la capacidad de un personaje de enfrentarse con rapidez a una situación y tomar el control. Se empleará cuando se trate de averi-

guar lo rápidamente que reacciona un personaje enfrentado a una situación que requiera actuar con rapidez.

Juegos de Azar es una habilidad que emplean los personajes cuando practican juegos como cartas, dados, etc. Una manera fácil de ganar un sueldo extra en Jurasia es participar en las timbas de póker que se organizan en la trasera del bar Scrash, en Angosto, en las apuestas ilegales de lucha de Garras, o en la ruleta rusa.

Lanzar se utiliza cuando un personaje debe arrojar un objeto en determinada dirección.

Parada representa la capacidad de un personaje de reaccionar defensivamente frente a un ataque. Se emplea exclusivamente como modificador negativo al impacto de algunas armas que permiten utilizar la parada, como espadas, hachas o lanzas, pero no frente a pistolas o rifles.

Percepción es la capacidad del personaje de recibir información de sus alrededores. Se utiliza para cualquiera de los sentidos e incluso para obtener sensaciones vagas de otro tipo, como evaluar el carácter de otra persona o estados de ánimo.

Primeros Auxilios sirve para realizar una cura de emergencia de personajes que estén heridos. No es una habilidad de aprendizaje como Medicina (una ciencia). Solamente se utiliza para impedir que un daño regular continúe. Por ejemplo se emplea para hacer un torniquete a alguien que se desangra, pero no para curar una tuberculosis.

Rastrear se utiliza para seguir el rastro de animales o personas. Si un personaje tiene la habilidad de aprendizaje de "Supervivencia..." en algún entorno natural puede utilizarse esta segunda en ese entorno si es más ventajoso para el personaje.

Suerte es una medida de la fortuna del per-



sonaje y se puede aplicar en situaciones desesperadas. Se recomienda que los DJ la utilicen en muy contadas ocasiones y casi exclusivamente para salvar la vida de algún personaje.

Trepar/Saltar ayuda a determinar el éxito en maniobras que impliquen subir o bajar por paredes o superficies muy inclinadas o realizar saltos.

Las HABILIDADES DE APRENDIZAJE son adquiridas por el personaje de dos formas: por adiestramiento o por experiencia. Puesto que en este capítulo se trata de crear un personaje aquí veremos cómo adquirirlas mediante adiestramiento.

Se supone que antes de lanzarse a la aventura un personaje ha recibido algún tipo de formación acorde con la profesión que ha elegido. El tipo de profesión determinan el número de habilidades de aprendizaje que un personaje puede adquirir inicialmente.

Abrir Cerraduras permite la manipulación de cierre. Se utiliza para manipular cerraduras electrónicas, desmontar cierres-laser, etc.

Aguijón se utiliza para el manejo de lanzas eléctricas que sirven para aturdir o matar saurios sin destruirlos. No son difíciles de manejar, pero hay que tener precaución con las descargas de 30.000 voltios.

Amaestrar saurios permite la doma de estos animales. En algunos casos es imposible. Se sugieren los siguientes modificadores:

Dinosaurios herbívoros	0
Dinosaurios carnívoros	-20
Pterosaurios	-40
Ictiosaurios	-30

Si el animal a amaestrar es joven, se aplica solo la mitad del modificador, ya que en estas condiciones es más receptivo y subyugable.

Arma corta se emplea para el manejo de pistolas automáticas, revólveres, etc.

Arma larga se utiliza para manipular armas de mayor tamaño pero siempre con características individuales, tales como fusiles, escopetas, etc.

Armadura de combate es una habilidad pensada para la utilización de estos sistemas de armas (ver Armaduras). Sin esta habilidad es imposible, ni siquiera con modificadores negativos, el uso de esta armadura, debido a la complejidad de estas.

Cibernética es una habilidad utilizada para el diseño, construcción y reparación de sistemas informático-electrónicos muy complejos, así como para realizar tiradas de conocimientos generales sobre los mismos.

Ciencia... es una habilidad de la que se habla en sentido amplio, con el significado de Conocimiento. La elección de la ciencia es libre. La mayor parte de los conocimientos especializados pueden englobarse dentro de las siguientes opciones:

Psicología	Sociología
Religiones	Política
Física	Economía
Derecho	Etnología
Biología	Matemáticas
Química	Geología
Paleología	Ingeniería
Arquitectura	Agricultura
Arqueología	Geografía
Historia	Antropología

No obstante, si se requiriese una ciencia no contemplada en esta lista, se puede crear, teniendo en cuenta que el porcentaje básico al adquirir la habilidad será el mismo (INT/3). Por cada habilidad Ciencia... que se escoja se podrá adquirir una de las anteriores disciplinas.



Computadora/Comunicaciones mide la capacidad de un personaje de manejarse entre ordenadores de cualquier tipo. Puede utilizarse también para burlar sistemas de seguridad electrónica o dispositivos de comunicaciones complejos.

Conducir vehículo... permite a un personaje conducir un automóvil, un smasher, un trooper, un hovercraft, un dirigible y en general cualquier vehículo, que debe ser especificado. Una vez aprendido el manejo de un vehículo pueden utilizarse otros con distintos modificadores que aplique el director de juego en función del grado de parecido entre el vehículo que se conoce y el utilizado.

Construcción de refugio habilita para levantar una construcción en la que guarecerse con los medios naturales. Dependiendo de la complejidad del refugio deseado, el DJ aplicará modificadores según el grado de dificultad.

Control de Campo Estático. Reservada a técnicos muy especializados de la corporación y que trabajen en Jurasia. Con esta habilidad se maneja el campo que permite la preservación de seres y cosas, para su conservación o su traslado al futuro. Un fallo en el campo estático provoca la desaparición de lo conservado, convertido en polvo.

Control de Cronoportador. Reservada a técnicos muy especializados de Jurasia. Habilita para el manejo de la maquinaria necesaria para enviar transportes al futuro. La Corporación castiga duramente los fallos humanos en esta acción. Un fallo en el manejo del cronoportador puede provocar la muerte de los transportados, o la deformación o fusión de ellos.

Diseño de drogas es una habilidad destinada a los delincuentes. Con ella, pueden destilar o sintetizar variedades de psicotrópicos o de alcohol ilegales en Jurasia. Un personaje con esta habilidad podrá hacer dinero

fácil a costa de los demás, pero estará perseguido por la ley y podrá terminar sus días en un laboratorio de la corporación como conejillo de indias o en las fauces de un carnicero. Cazadores y exteriores suelen ser clientes habituales en busca de Spasm [Protohistamina sintética], Ater o Sero.

Electrónica sirve a un personaje para manejar, diseñar, reparar o construir cualquier elemento electrónico complejo.

Explosivos es una habilidad a utilizar en la preparación, manipulación, evaluación de efecto y detonación de estos elementos.

Farmacología es una habilidad que permite elaborar preparados químicos que tengan efectos concretos sobre los organismos vivos. Incluye también el conocimiento de las sustancias y el método de administración.

Mecánica controla la actividad de un personaje en lo que se refiere al manejo, diseño, mantenimiento y creación de máquinas y mecanismos.

Medicina rige las actividades que afectan a la curación de las personas.

Montar animal... regula la capacidad del personaje de realizar maniobras complejas con una montura que puede variar desde un burro hasta un pterodáctilo. El tipo de animal debe especificarse en el momento de crear el personaje. Determinados animales del jurásico, como el Triceratops o el Pteromeganodon, deben ser amaestrados antes de poder ser montados, y en algunos casos, eso es imposible dado el carácter extremadamente salvaje de la criatura.

Nadar se utiliza para situaciones en que el personaje se mueve en el agua.

Pescar es la habilidad de conseguir alimento utilizando esta técnica tanto en río como en mar.



Las habilidades de **Puñal** miden la capacidad de un personaje para el manejo de este arma cuando se arroja o cuando se empuña.

La habilidad **Supervivencia...** comprende el buen manejo en determinados ambientes. Debe especificarse qué clase de especialización se ha conseguido: Mar, Bosque, Selva, Taiga, Desierto, Bajos fondos, etc.

La habilidad **Trampas** permite a un personaje tanto el crearlas como el localizarlas o evaluar la posibilidad de existencia de estos mecanismos.

Vaciar Bolsillos es una habilidad que permite extraer el contenido de bolsillos, mochilas, bolsos u otros recipientes del mismo tipo sin que el propietario lo advierta.

Veterinaria es una habilidad derivada de una ciencia que permite el tratamiento y la cura de las enfermedades propias de los animales. También es necesaria para comprobar el buen estado de la carne de los saurios capturados, así como para vigilar la salud de los animales rastreadores. Un veterinario puede intentar curar a un ser humano con un modificador de -30.

PREJUICIOS

Por cada personaje se debe hacer una tirada de 1d100 durante su creación para determinar la capacidad que tiene ese personaje de oponerse a sus buenos instintos.

Según sea el resultado de esta tirada se considera que el personaje tiene más o menos capacidad de superar sus prejuicios, con lo que llevar a cabo acciones de dudosa moralidad (robarle la pensión a un impedido, masacrar a un grupo de tunos por el gusto de hacerlo, inducir al consumo de drogas, etc.) se convierte en una tarea más o menos difícil.

Cuanto menor sea el nivel de Resistencia a

Prejuicios de un personaje más difícil le resultará llevar a cabo una acción en contra de sus ideas, pues antes de hacerla deberá superar una tirada de prejuicios.

Aún así, si el personaje no supera su tirada de resistencia a prejuicios y se ve forzado a llevar a cabo una acción que, según el resultado de la tirada, él considera inmoral, su EQM disminuye en 1d10, 2d10 ó 3d10 dependiendo de la acción, a discreción del director de juego. Esta pérdida es permanente.

Por ejemplo: Grossman es un médico que desarrolla su actividad en la base Helix. Un grupo de guerrilleros de **GEA** se infiltra en ella con objeto de pedir ayuda para un camarada herido por un *Styracosaurus*. Las heridas se han gangrenado y si no recibe asistencia medica pronto, morirá. Grossman accede a ayudarles, pero reconoce al herido como David Stevenson, un hermano de Niegel, un peligroso activista ecológico que ha matado a varios miembros de la Corporación y algún inocente. Grossman se debate entre su deber como médico de salvar vidas humanas y su odio como ciudadano hacia el terrorista, pues sabe que si lo salva morirán más inocentes. La Resistencia a prejuicios de Grossman es de un 24%. Al realizar la tirada obtiene un 38. Por lo que Grossman no puede resistirse a sus prejuicios, a su juramento Hipocrático, e intenta salvar al terrorista, aunque falla. Los GEA destruyen la base. Solo Grossman sobrevive.

DROGADICCIÓN

Jurasia es una ciudad corrupta y sus habitantes son individuos sometidos a mucha presión. Desde su fundación no tardaron en aparecer personas que creían poder soportar mejor el stress diario consumiendo drogas. El trafico y consumo es algo habitual en Jurasia. los Jurasia Corps, al igual que algunos ejércitos del siglo XX, son alentados por sus superiores, en este caso la Corporación.

JURASIA







al consumo de Spasm (Protohistamina sintética) lo que les permite soportar mejor determinadas circunstancias tales como una cacería o una misión peligrosa. Por otra parte, han surgido drogas de reciente creación, a partir de la vegetación jurásica. Las más comunes son:

Spasm: Gratuita para los Corps. Modifica su resistencia y percepción (+15 a FUE y PER). Por el contrario, su abuso provoca daños cerebrales irreversibles (Ver locura Jurásica en Enfermedades propias del Jurásico). Algunos ciudadanos también la consumen, aunque en este caso, se trata de variedades muy adulteradas, mucho más peligrosas. Su efecto dura alrededor de 10 horas por dosis. Su consumo resta 1d4 puntos de EQM cada 10 dosis. Un individuo se hace adicto al Spasm al consumir 1d20 dosis.

Ater: Droga obtenida a partir del polen de la Brassica Prima, J., que provoca somnolencia y visiones colectivas. Se le atribuyen propiedades proféticas. La sobredosis provoca un coma cerebral irrecuperable (Sobreviene una sobredosis si se obtiene una pifia en una tirada de CON al consumir esta droga). La dependencia sobreviene después de consumir 1d12 dosis.

Sero: Droga que incrementa la velocidad (Una acción más por asalto, hasta un máximo de 3. No acumulable) y que procede de las glándulas salivares del Styracosaurus. Su efecto dura unas tres horas por dosis y su resaca sume al PJ en un estado de malestar general por el que se le aplica un -20% a toda actividad, durante 1d10 asaltos. La adicción se alcanza tras consumir 1d6 dosis.

Existen también drogas importadas del XXX, como la cocaína, la heroína y los derivados del cannabis, aunque solo están al alcance de unos pocos corporativos muy influyentes, individuos con un gran poder económico o social, como grandes capos de las bandas o mafias familiares de Jurasia.

Lo que debes hacer ahora es una tirada de 1d20 para saber si tu personaje es o no drogadicto y en que modo:

20	Adicto al Spasm (1d4 dosis diarias)
19	Adicto al Ater (1d6 dosis diarias)
18	Adicto al Sero (1d4 dosis diarias)
01-17	No adicto.

Un personaje drogadicto deberá actuar en consecuencia. Por cada asalto que transcurra si conseguir sus dosis, irá acumulando modificadores negativos a razón de -5% por hora. Al cabo de las 20 primeras horas el individuo en cuestión será incapaz de realizar cualquier actividad durante 10+1d10 horas, a partir de las cuales comenzará a recuperar actividad a razón de un 5% por hora. En el transcurso de la crisis habrá perdido 1d20 puntos de EQM.

La desintoxicación no se logra si no tras un penoso tratamiento médico cuyo precio es prohibitivo (100.000 Cr.), y durante el cual existe la posibilidad de perecer si el afectado obtiene una pifia en la tirada de CON.

EQUIPO Y FONDOS INICIALES

Además hay que dotar a los personajes de unos fondos y un equipo inicial. Para esto se consulta en la sección de profesiones.

El jugador que conduce al personaje debe elegir en el momento de la creación de éste en qué desea gastar el dinero destinado a equipo (es obligatorio), y disponer libremente de sus fondos. Ver materiales, servicios y precios para la adquisición del equipo.

Recomendamos a los DJs de Universo y Jurasia que eviten a los "supermercados andantes", es decir, aquellos jugadores que agotan todo el dinero de que disponen en adquirir diez armaduras, cien armas y pretenden llevarlo todo encima...



EJEMPLO DE CREACIÓN DE UN PERSONAJE

Stacy Ingram es una guerrillera de **GEA**. Lanzamos los dados y obtenemos los resultados para sus características principales (92, 84, 65, 53, 48 y 46. Los ordenamos de acuerdo a su profesión:

FUE	53
CON	48
AGI	92
PER	84
INT	65
APA	46

Lanzamos 1d6 para saber cuantas habilidades de aprendizaje desarrollará y obtenemos un 4. Elige "Aguijón", "Arma corta", "Explosivos" y "Veterinaria" (Que es la profesión con la que se ha camuflado para llegar al Jurásico).

A partir de las características principales hemos obtenido y desarrollado las habilidades generales y las de aprendizaje. También hemos seleccionado su equipo (puesto a su disposición por **GEA**).

Stacy ha tenido mala suerte y ha resultado ser adicta al Ater, necesitando 6 dosis para que esa adicción sea fija y consumiendo 2 dosis diarias.

Para enriquecer al personaje, hemos consultado **UNI-**

VERSO, para dotarla de un poco de historia con tres antecedentes ("Buena mano con los animales", "Nunca conoció a su familia" y "Hábil en su relaciones con el sexo opuesto".) lo que nos permitirá una mejor interpretación y algo más de solidez a sus motivaciones o problemas. Aunque ya se ha comentado, no está de más recalcar el papel de los antecedentes en una partida, ya que ayudan a la creación de PJs más sólidos. El rol es interpretación, independientemente del número de tablas a consultar...

Este es el resultado final. Stacy Ingram está lista para enfrentarse a la TimeGate.

JURASIA

HOJA DE PERSONAJE

DATOS PERSONALES

Nombre STACY
 Nivel de seguridad C
 Profesión GEA (VETERINARIO)
 PX 10.000
 Acc./Asalto 3
 Nivel 1

CARACTERÍSTICAS

Fuerza (FUE) 53
 Constitución (CON) 48
 Agilidad (AGI) 92
 Inteligencia (INT) 84
 Percepción (PER) 65
 Apeñencia (APA) 46



HABILIDADES GENERALES

Puntos de vida (CON/2)	<u>24</u>	Iniciativo/Reflejos (AGI/2)	<u>46</u> %
Inconsciente (CON/20)	<u>2</u>	Juegos de Azar (PER/2)	<u>33</u> %
Acechar/Olsoación ((AGI+PER)/2)	<u>19</u> %	Lanzar ((FUE+PER)/2)	<u>59</u> %
Buscar referencias (INT-10)	<u>14</u> %	Parado (AGI/4)	<u>23</u> %
Idioma nativo (INT)	<u>84</u> %	Percepción (PER)	<u>65</u> %
Comb. Qpo. a Qpo. ((FUE+AGI)/2)	<u>13</u> %	Primeros Auxilios (INT/2)	<u>42</u> %
Conocimientos generales (INT/3)	<u>28</u> %	Rastrear ((INT+PER)/2)	<u>75</u> %
Equilibrio mental (INT)	<u>84</u> %	Suerte (PER/2)	<u>33</u> %
Escondarse ((AGI+PER)/4)	<u>39</u> %	Trepar/Saltar (AGI)	<u>92</u> %
Idea (INT/2)	<u>42</u> %	Res. enferm. y venenos (CON/3)	<u>16</u> %
Influencia ((INT+APA)/2)	<u>65</u> %	Res. a prejuicios	<u>56</u> %

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

ARMA CORTA	<u>43</u> %
AGUIJON	<u>50</u> %
EXPLOSIVOS	<u>42</u> %
VETERINARIA	<u>42</u> %
	— %
	— %
	— %
	— %
	— %

DROGADICCIÓN

Ater ☒
 Sero 6 Dosis límite
 Spasm 2 Dosis diarias
 Otras

EQUIPO

SISTEK GL 10

DINERO

_____ Cr. en CC
 _____ Cr. en metálico

HOJA FOTOCOPIABLE PARA USO DE LOS JUGADORES

©Ediciones CRONÓPUS



EXPERIENCIA Y SUBIDAS DE NIVEL

En el Sistema de juego **UNIVERSO** tus personajes ganan experiencia gracias a las aventuras que corren. Esto permite incrementar determinadas habilidades y ganar puntos de vida, entre otras cosas.

Al final de cada partida, el DJ recogerá las fichas de los supervivientes y otorgará PX en razón de las acciones que estos hayan realizado y del nivel de interpretación que los jugadores hayan hecho.

De manera totalmente orientativa proponemos los siguientes valores:

Por Crítico	200
Por acción bien hecha	100 a 500
Por enemigo muerto	200x nivel del oponente
Por vida salvada	250x nivel del ayudado
Día de aventura	1000
Heridas sufridas	50x PV perdidos.
Saurio muerto	20x PV del animal

En realidad el DJ tiene la última palabra para otorgar PX, valorando la credibilidad del Personaje y sus acciones.

Recomendamos a los DJs que otorguen PX extras por las mejores interpretaciones. Es aconsejable que los jugadores anoten las acciones destacables de cara a facilitar la labor del DJ a la hora de otorgar PX.

Si tu personaje ha alcanzado los 20.000 PX, estas de enhorabuena por que sube al nivel 2. Cuando alcance 30.000, el nivel 3, etc.

Por cada subida de nivel, existen tres parámetros que aumentan automáticamente. Son:

Puntos de Vida	+2d10
Influencia	+1d4
Conocimientos Generales	+1d4

Además, lanzamos 1d6 para saber que otras habilidades puedes incrementar. Se pueden aumentar todas las habilidades de aprendizaje y algunas generales como: Idioma nativo, Combate Cuerpo a Cuerpo, Preparar/Saltar, Rastrear, Esconderse, Acechar, Lanzar, Juegos de Azar y Primeros auxilios. Escoge las habilidades a incrementar y súmales a cada una 1d10.

Recuerda que a partir del Nivel 11 tu personaje comenzará a envejecer, perdiendo 1d4 en todas sus habilidades. Consulta **UNIVERSO**, el Juego de Rol Multiambiental para saber más sobre el tema.

PERSONAJES JUGADORES Y NO JUGADORES

Existen básicamente dos clases de personajes dentro de cualquier sistema de juego de rol: los Personajes Jugadores (PJ) y los Personajes No Jugadores (PNJ).

Los PJ son los que dirigirán los jugadores, y se crean siguiendo el procedimiento que te hemos descrito antes. Ellos son los que correrán las aventuras que el DJ prepare. Cada jugador debe encargarse de desarrollar el carácter de su personajes.

Por otro lado están los PNJ. Pueden ser seres inteligentes o criaturas. El DJ se encarga de controlar estos personajes y de hacerlos aparecer en el punto adecuado de la historia.

Algunos serán inteligentes y participarán en la aventura junto a los PJ. Otros serán criaturas con las que los PJ se toparán mientras recorren un mundo, compañeros puestos ahí por el DJ, guías o porteadores contratados, etc. Los PNJ suelen estar generalmente mucho menos definidos que los PJ. Muchas veces es suficiente con crear unas cuantas de las características y las habilidades para definir al PNJ en lo que pueda importar para la historia. El DJ es el responsable de crear, definir, manejar e interpretar a los PNJ.

RESOLUCION DE ACCIONES

Cualquier tipo de acción se puede llevar a cabo total o parcialmente en el intervalo de tiempo que se llama "Asalto", y que tiene una duración en el juego de 15 segundos.

No todos los personaje pueden hacer el mismo número de acciones en un asalto.

Si un personaje tiene una característica de AGI alta, podrá hacer más de una acción en un mismo asalto:

AGILIDAD	Nº Acciones por Asalto
91 a 100	3
76 a 90	2
1 a 75	1

En algunas especies de Saurios, esta tabla anterior no coincide, ya que se trata de animales bastante diferentes al ser humano y que, en algunos casos, son más veloces que estos.

NOTA IMPORTANTE

Como norma general, en **UNIVERSO** se resuelve una acción haciendo una tirada de 1d100 contra la habilidad del personaje. Si la tirada tiene un valor igual o menor que la habilidad, el personaje ha conseguido realizar la acción. No obstante, esta es una situación completamente simplificada, pues el director de juego debe establecer modificadores en función de ciertas condiciones.

Para calcular el porcentaje de éxito que va a tener un personaje en el momento de intentar realizar una acción es necesario en primer lugar que el director de juego asigne un grado de dificultad a una acción. Con la siguiente tabla se obtiene el modificador correspondiente a ese grado:

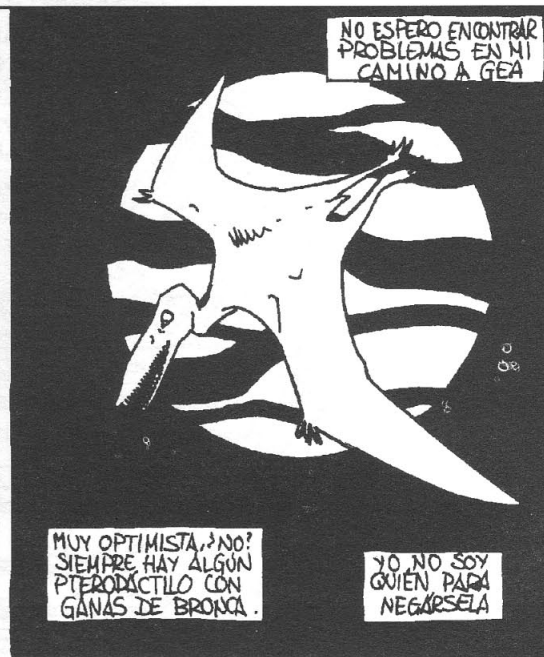
DIFICULTAD	MOD.
Muy Difícil	-50%
Difícil	-30%
Poca dificultad	-15%
Normal	0%
Fácil	+15%
Bastante fácil	+30%
Muy Fácil	+50%

Por ejemplo: Grossman, totalmente envenenado por el odio, ha decidido declarar la guerra a **GEA** y para ello ha localizado una base de estos, a unos 45 Km al norte de Jurasia. Mientras se dirige hacia allí con su vehículo, es atacado por un Pterosaurio de tamaño medio. Mientras conduce intenta abatir al animal. El DJ decide que es difícil que Grossman pueda acertar al animal, que se mueve a gran velocidad, por lo que le aplica un modificador -30% a su habilidad. Grossman posee un 45% en "Arma corta" por lo que debe sacar un tirada de 01 a 15 para impactar. Tira los dados y obtiene 62, con lo que Grossman no se libra del saurio.

Crítico

Si en una tirada se consigue al lanzar los dados un 10% o menos del valor de la habilidad o característica, el resultado de la acción se considera crítico, y se realiza de una manera brillante; en caso de que la acción sea de combate el daño que se hace es el doble del que se causaría con un impacto normal.

Por ejemplo: El pterosaurio sigue intentando alcanzar a Grossman. Nimrod, un exterior que ronda por la zona, observa la escena y decide ayudar al científico. Lanza su puñal (Tiene un porcentaje de 51% en "Puñal [Arrojado]") y obtiene 03, por lo que el puñal se clava en el animal que acosaba a Grossman, justo como el quería. El animal cae muerto. Grossman salta del vehículo en el último instante.





NOTA IMPORTANTE:

En el caso de estar manejando un dinosaurio como PNJ, se considera crítico cuando se obtiene un valor por debajo del 20% de la habilidad. En caso de ser mordido por un saurio, siempre se debe localizar el impacto, y si se pierden más del 10% de PV del personaje, el miembro afectado se pierde.

Pifia

La pifia es la realización de una acción de una forma totalmente chapucera y desastrosa, de tal manera que no solo no se consigue

sino que se obtiene además un resultado adverso. Para conseguir una pifia es preciso obtener un 99 ó 00 en una tirada de dados. El director de juego decidirá en cada caso las consecuencias de la acción.

Por ejemplo: Conduce Grossman a gran velocidad cuando la repentina aparición de Nimrod le distrae. El DJ decide que el médico debe realizar una tirada de "Conducir vehículo" para superar la situación y controlar el todoterreno. Lanza los dados y obtiene un 99. El coche vuelca y da tres vueltas de campana. Grossman consigue saltar "in extremis".

Enfrentamiento de habilidades iguales

Cuando dos personajes intentan hacer valer cierta característica o habilidad propia contra la misma habilidad del otro se produce un enfrentamiento de habilidades. En estos casos deben hacerse tiradas de la habilidad por cada uno de los bandos.

El personaje con un nivel de habilidad menor puede derrotar no obstante al de porcentaje mayor, siempre que consiga obtener una ventaja sobre la tirada de su adversario inferior a la diferencia que hay entre los respectivos porcentajes.

En caso de que ambos contendientes fallen su tirada la acción se considera empatada y no conseguida por ninguno de los dos (excepto si uno de ellos obtiene una pifia en cuyo caso el DJ decidirá según la situación).

Si uno de los dos obtiene la tirada y el otro no, el primero habrá vencido.

Si por el contrario ambos consiguen sacar su tirada, ganará el personaje que tenga un valor de la tirada más bajo siempre que consiga una tirada igual a la de su oponente menos la diferencia que exista en las habilidades de ambos, de lo contrario ganará el personaje con un porcentaje de la habilidad más alto.

Una tirada típica de este tipo se requiere en la situación en la que un personaje intenta hacer una presa en otro, es decir, agarrarle de forma que le impida cualquier acción. En primer lugar el personaje que intenta hacer la presa deberá hacer una tirada de AGI menos la Parada del que la sufre, si ello corresponde. Esto sirve para determinar si la maniobra tiene éxito, y habrá que aplicar los modificadores que correspondan (sorpresa, en cuyo caso no se resta la Parada, enemigo inconsciente, etc.). En segundo lugar, y si se consigue realizar la presa, por cada asalto en que esta se mantenga se requerirá que cada uno de los jugadores emplee su FUE para intentar vencer al otro.

Enfrentamiento de habilidades diferentes

Existen ciertas parejas de habilidades que se pueden considerar contrapuestas. Una de ellas (la activa) es utilizada contra la otra (pasiva). Ejemplos de esto son Percepción y Escondarse (alguien busca a otra persona).

Para resolver enfrentamiento de habilidades diferentes la tirada debe hacerse aplicando los modificadores que el director de juego considere oportunos y restando la habilidad activa contra la pasiva.

Tiradas de resistencia a enfermedades y venenos

Cuando un personaje se enfrenta a la posibilidad de un contagio o a la acción de un veneno, su organismo tiene unos medios de defensa para intentar detener ese ataque. Estos medios de defensa están representados en la característica CON del personaje.

En cualquiera de estos casos el personaje puede hacer una Tirada de Resistencia para intentar hacer frente a la situación. Si en esa tirada obtiene su CON/3 o menos, habrá pasado la prueba con éxito. De lo contrario la enfermedad o el veneno habrán vencido.

Por ejemplo: Hypathya, una exterior que sigue el rastro a una cacería de Corps, se encuentra débil ya que ha contraído Fiebres Gamma. Su temperatura es elevada y no tiene ningún médico cerca. Como única opción tendría la de acudir a Jurasia, pero su condición de Exterior le impide el acceso a la ciudad y mucho menos a los servicios médicos de la TimeGate... Tampoco puede acercarse a otro emplazamiento exterior ya que se encuentran bastante alejados... La naturaleza ha de seguir su curso. Se lanzan los dados y se obtiene 16. Ya que Hypathya tiene una resistencia a enfermedades de 27 (Su CON es de 82), el DJ decide que se encontrará bien en un par de días, aunque le aplica un modificador -20 a cualquier actividad hasta que se recupere.

Tanto debido a la alta capacidad de infección de alguna enfermedad, como a la potencia de un veneno, el director de juego debe establecer modificadores a las tiradas de resistencia.

Muy Contagiosa/Muy potente -----	+50
Contagiosa/Potente -----	+30
Normal -----	0
Poco contagiosa/Débil -----	-30
Raramente contagiosa/Muy débil -----	-50

Para la curación de enfermedades existen ciertos remedios conocidos. Si no están a su alcance, el enfermo tiene la oportunidad de hacer una segunda y última tirada de resistencia antes de morir.

Enfermedades típicas del Jurásico son:

Fiebres Gamma: Intoxicación producida por las esporas de la *Allium Umbrica B*. Provoca crisis respiratorias, elevación de la temperatura y caída del sistema nervioso central. También provoca alucinaciones y enfermedades mentales. Es una enfermedad muy potente (75% de probabilidad de enfermar). Modifica todas las acciones y características -10% acumulable por cada día que se pasa sin conseguir una tirada de resistencia de enfermedades y venenos con modificador en contra. Elimina también 1d6 puntos de vida por cada día sin superarla.

"Calihuevas": Llamada así por los habitantes de Jurasia, es una enfermedad venérea muy contagiosa (85% de probabilidad de contagio) que presenta el siguiente cuadro sintomático: Inflamación y enrojecimiento de los genitales externos, acompañado de picor, dolores intensos e irritabilidad psíquica. Modifica -40 la AGI, la PER y la FUE del afectado. Por cada día de enfermedad elimina 1d10 puntos de EQM sin posibilidad de recuperación.

Síndrome de Hoffer: Llamado así por ser Carlyle Hoffer, un Corp, el primero en padecerlo. Este síndrome provoca laxitud de

la musculatura (-20 a FUE y AGI) y una pérdida muy rápida de PV (2d10 por asalto). Se desconoce el medio de transmisión o si es contagiosa. Puede estar en relación con la Progeria Inducida por los fallos de cronoportador. Afecta especialmente a individuos con INT baja (INT < 30). No tiene solución.

Mal de Eisner: Enfermedad menor, poco contagiosa, que ataca los centros nerviosos provocando sensación de picor por todo el cuerpo, así como pérdida de visión (-15 a PER). Si no se cura a tiempo, puede provocar ceguera y sordera irreversible. Se soluciona fácilmente con descanso y antibióticos.

Locura Jurásica: Muy común entre Jurasia Corps. En situaciones de máxima tensión y tras un consumo continuado de Spasm, algunos Corps (especialmente aquellos que tienen un predominio caucásico en su genética) se hunden en una locura irreversible, en la que el cuadro más común son alucinaciones y pérdida de contacto con la realidad. Una variedad de esta locura se ha observado en adictos al Ater, salvo que en este caso es pasajera y dura 1d10 asaltos.

Si un Corp bajo los efectos del Spasm, se encuentra en una situación límite y obtiene una pifia en una tirada de EQM, perderá 1d100 puntos de EQM y caerá víctima de esta locura.

En cuanto a los venenos, estos reciben el mismo tratamiento. A continuación indicamos una tabla de venenos en la que se sugieren los posibles valores de los modificadores a la tirada de resistencia, los daños que ocasionan, los modificadores a la actividad por asalto que sufre el personaje atacado por el veneno y la forma de curación conocida.

Además de una cierta cantidad de PV perdidos por asalto, el personaje experimenta una pérdida de actividad, que se refleja en la cuarta columna de la tabla. Esto indica que cualquier actividad que realice el personaje se ve

Venenos				
VENENO	MODIF. TIR. RESIST.	DAÑO	MODIF. ACTIVIDAD	CURACIÓN
Dimorphodon	-5	2	-15	Tirada de 1ºs Auxilios
Cicuta	-20	4	-10	Antídoto
Arsénico	-15	4	-10	Antídoto
Cianuro	-15	3	-10	Antídoto
Serpientes	-10	2	-5	Tirada de 1ºs Auxilios
Escorpiones	-10	2	-5	Tirada de 1ºs Auxilios
Arañas	+5	2	-5	Tirada de 1ºs Auxilios
Insectos	+10	1	-	Tirada de 1ºs Auxilios
Scutellosaurus	-	1d4 PV		

penalizada con un modificador negativo mayor según pasa el tiempo. En el caso particular del Scutellosaurus, no se trata de un veneno propiamente dicho, sino de un inmunodepresor que suma a cualquier daño sufrido, un daño extra de 1d4 PV. La única solución es el descanso durante 1d10 h.

Utilización de habilidades de aprendizaje que no se poseen

Cualquier personaje puede tratar de utilizar una habilidad de aprendizaje de la que no sea poseedor con un modificador de -30 sobre el valor inicial de esa habilidad.

No obstante, en el caso de que la habilidad utilizada sea semejante a otra poseída por el personaje, el modificador será de -15 y no -30. No obstante, la aplicación de los modificadores es flexible según cada caso.

Por ejemplo: Grossman y Nimrod han alcanzado la base de los GEA. Tras noquear Nimrod a un centinela, Grossman coge un aguijón. Quiere utilizarlo por sorpresa contra otro guardia. De tener esa habilidad, la poseería en un 75, pero como tampoco tiene ninguna habilidad similar, el DJ decide aplicarle un modificador -30, por lo que debe realizar una tirada por debajo de 45. Saca 50 y el aguijón chisporrotea provocando un gran estruendo que alerta al GEA... Las cosas se complican para el médico. Nimrod observa la escena.

Habilidades con porcentajes iguales o superiores a 100%

Con las subidas de nivel de un personaje puede darse el caso de que parte de sus habilidades superen el 100%. En estos casos hay que tener en cuenta ciertas normas:

Si se trata de una habilidad que no hay que enfrentar con otra del adversario, por ejemplo Conducir vehículo... (si no se compite con otro vehículo de alguna manera), el personaje debe hacer una tirada, pues aún en el caso de que el valor de su habilidad sea superior a 100%, si el resultado de la tirada es una pifia (99 ó 00), se considerará que la acción ha fallado. Esto es así porque ni aún las personas más habilidosas tienen un 100% de probabilidades de hacerlo todo bien. Dicho de otra manera incrementar habilidades que no son de enfrentamiento por encima de 100% solo resulta ventajoso con el fin de superar modificadores adversos. Es decir, si un personaje tiene un porcentaje 115 en determinada habilidad y la dificultad que la acción entraña exige un modificador -30, el personaje tendrá todavía un porcentaje de éxito de 85%.

Si se trata de habilidades de enfrentamiento, por ejemplo Combate cuerpo a cuerpo que debe enfrentarse con la Parada del contrario, se resta el valor de la parada al de la habilidad del contrario. Si el resultado es inferior de 100 se procede como se haría normalmente. En



caso contrario se resuelve la situación igual que en el punto anterior.

resultado de los dados menor de un 10% de la habilidad o característica correspondiente.

58

Si se tratase de enfrentar la misma habilidad con un contrario (una persecución de dirigibles) nos sirve también para aumentar nuestra ventaja en el enfrentamiento de habilidades.

Habilidades con porcentajes iguales o inferiores a 0%

Aún cuando la posibilidad de realizar la acción después de aplicar los modificadores necesarios dé un resultado negativo, el atacante tiene siempre una posibilidad de éxito. Sólo lo conseguirá si obtiene un crítico, es decir un

Acciones automáticas y tiradas contra habilidades

Muchas de las acciones que un personaje hace habitualmente no es necesario someterlas a tiradas de dados, excepto en el caso de que el personaje emprenda alguna acción relacionada con esa habilidad que entrañe una dificultad especial.

Por ejemplo, un personaje que tenga un 45% en la habilidad "Montar animal" no debe hacer tiradas mientras cabalga normalmente, pero en el caso en que deba saltar sobre un para

JURASIA

peto puesto en el camino para impedirle el paso, el director de juego evaluará la situación, adjudicará un modificador y deberán lanzarse dados para conocer el resultado de la acción. Si el personaje consigue superar la tirada ésta habrá tenido éxito, de lo contrario el personaje no consigue saltar y puede incluso caer al suelo y perder PV.

Movimiento

Un personaje normal puede recorrer 12 metros andando por asalto. Corriendo puede recorrer el doble de esa cantidad. Un personaje normal andando durante 8 horas al día por camino o zonas despejadas recorre 50 Km diarios. Por campo o zonas con más dificultad estos valores se reducen.

Las aproximaciones al avance según el tipo de terreno son, medidos respectivamente en metros/asalto y Km/día, según la siguiente tabla:

Desplazamientos		
TERRENO	m/as.	Km/día
Camino	12	50
Sendero	8	36
Llanura despejada	10	40
Llanura con vegetación baja	8	36
Bosque o zona montañosa	6	24
Selva	4	18
MODIFICADORES:		
Lluvia	-30%	-30%
Niebla	-15%	-15%
Humo volcánico	-20%	-20%
Actividad sísmica suave	-5%	-5%
Actividad sísmica media	-15%	-15%
Actividad sísmica fuerte	-50%	-50%

En cuanto a los desplazamientos en vehículos hay que utilizar los valores de velocidad de los medios de transporte que se empleen, aplicando también el modificador pertinente según las condiciones climáticas o medio-ambientales.

Unos valores orientativos de la velocidad máxima de los vehículos es:

Trooper	-----120 Km/h
Todoterreno	-----120 Km/h
Smasher	-----90 Km/h
Aeromoto	-----250 Km/h
Helicóptero	-----500 Km/h
Submarino	-----150 Km/h
Hovercraft	-----90 Km/h
Dirigible	-----300 Km/h

Vehículos de Jurasia

Los vehículos utilizados por los habitantes de Jurasia, son de dos tipos: Terrestres y aéreos. Para el contacto con la base submarina Tenebrae se utilizaban pequeños vehículos submarinos para el aprovisionamiento de esta o para el traslado de personal.

Trooper

Vehículo pesado concebido para apoyo de las cacerías. Tiene unas dimensiones de 20m de largo por 7 de alto y 6 de ancho. Es un vehículo con bodegas preparadas para llevar carne de dinosaurio y sistemas de arrastre de hasta 50 Tm. Incluye dos cables de acero trenzado que soprtan una tensión superior al doble del arrastre del trooper. Su velocidad máxima es de 120 Km/h en terrenos previamente rasurados por los Smashers, su autonomía es de unos 3000 Km sin repostar. Su capacidad de transporte es de unas 100 Tm. de carne. Tan sólo necesita un técnico como conductor. Existen cerca de 250 Troopers en Jurasia, aunque, por lo general se encuentran en el exterior de la ciudad. El sistema de radio tiene un alcance de 500 Km.

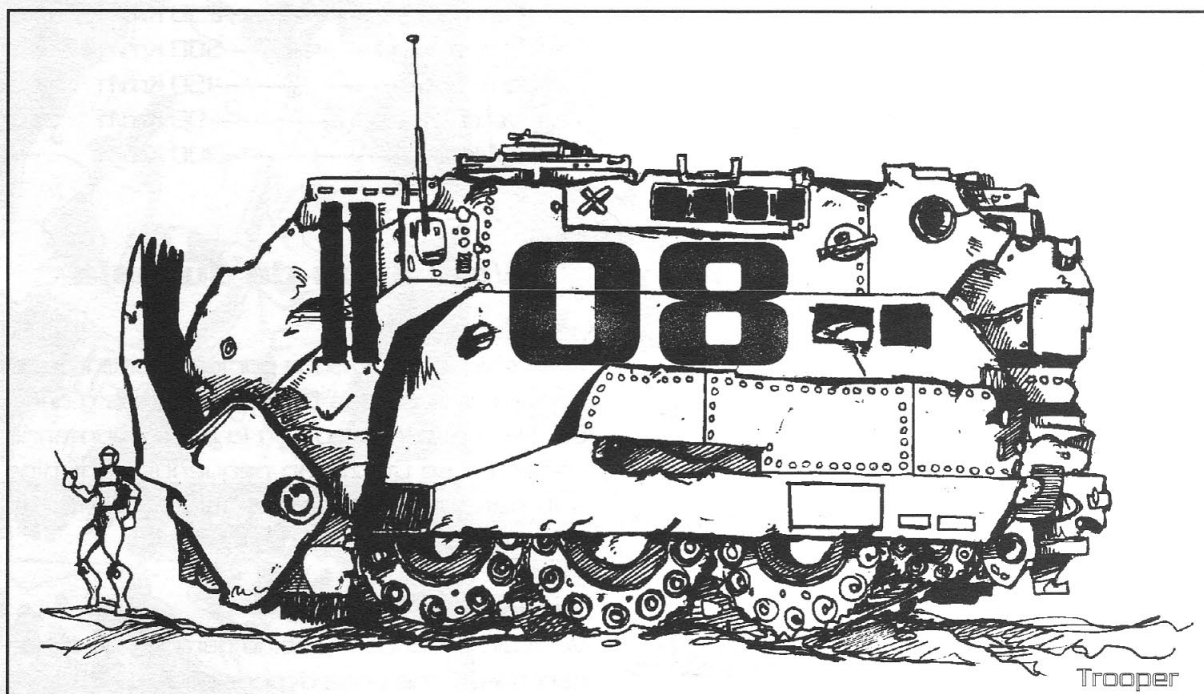
Smasher

Vehículo concebido para rasurar zonas de selva. Es un potente blindado de 10m de ancho por 5 de largo, con unas palas-cuchilla en el extremo anterior para arrasar bosques. Su velocidad máxima es de 90 Km/h y su

autonomía de 5000 Km. Va equipado con sensor de movimiento masivo para detectar grandes saurios, siendo el rango mínimo a partir de 1500 Kg. Solo precisa de un técnico para su manejo y de otro para el detector. Puede llevar hasta 15 personas.

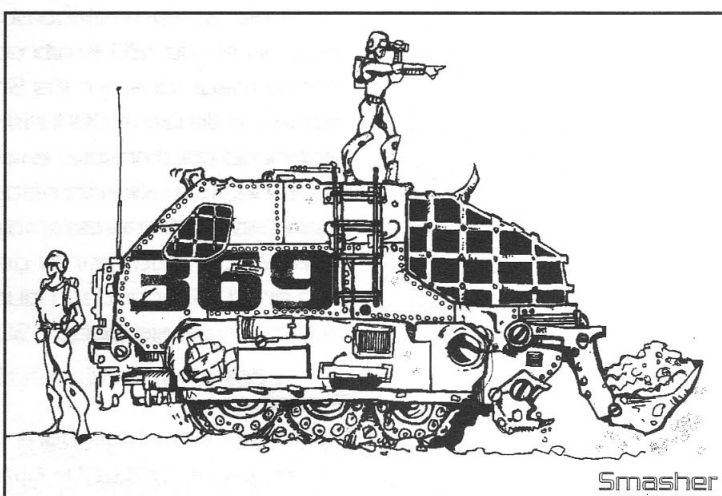
Aeromoto

Vehículo con dos plazas, de potente turbina, muy fáciles de conducir (+20 a conducir vehículo...), con una autonomía reducida (500 Km) muy utilizados en el interior de la Ciudad como transporte rápido. Funcionan mediante inducción del campo magnético y con un



Todoterreno

Vehículos con tracción en todas sus ruedas destinados como transporte de grupos (8 plazas) o para reconocimiento de zonas abruptas. Se puede retirar la capota metálica si se utiliza para viajes de turismo (Muy de moda en el XXX), aunque en este caso, el conductor ha de ser un Jurasia Corp. Su velocidad máxima es de 120 Km/h y su autonomía de 1000 Km sin



colchón de aire. Pueden elevarse hasta 50 m y son muy rápidas. El grupo de delincuentes radicales liderados por Perro Loco, son especialistas en trucar estas motos, logrando hasta un 30% más de potencia.

Hovercraft

Se utiliza frecuentemente en zonas pantanosas de los límites continentales en la estación de lluvias. Permite un desplazamiento a 90 Km/h y su autonomía es de 2000 Km sin

repostar. Existen modelos eléctricos e importados del XXX de explosión.

repostar. 6 plazas y capacidad de 1000 Kg de almacenaje.

JURASIA

DESCRIPCIÓN DE ALGUNAS ARMAS PROPIAS DE JURASIA Y EL SIGLO XXX

Dirigibles

Los reyes del transporte aéreo entre Jurasia y las demás bases como Helix o Shuimi. Desde la catástrofe de la Icaro, en la Tierra del futuro no se desarrollaron vehículos que pudieran recordar a transportes espaciales o aviones. Estos dirigibles tiene medidas variables, desde los 40m de uno medio hasta los 250 del Aestrum. Tienen una capacidad de transporte de 250 pasajeros y 1000 Tm. de carga. Están alimentados por baterías solares que recubren el globo exterior y utilizan el helio como gas-soporte.

COMBATE Y ARMAS

El combate es una de las acciones que más complejas de resolver resulta en todos los sistemas de juego. En el sistema **UNIVERSO** se ha primado la rapidez y facilidad a la hora de resolver los combates de forma que sean lo más ágiles posible.

Antes de explicarte cómo resolver un combate conviene que te familiarices con varios conceptos.

Alcances

El alcance es la distancia máxima a que un arma puede actuar. Fuera de esa distancia el arma resulta inútil. En el caso de enfrentamiento con animales, estos utilizan sus armas naturales (Garras, mordiscos, coletazos, etc..) y su alcance máximo es la longitud del animal. Si el ataque se realiza con algún tipo de secreción, el alcance de esta se indica en las descripciones de los animales del Jurásico.

Para resolver una situación de combate hay que estar seguros de que al menos uno de los combatientes está dentro del radio de acción del arma del otro. Los radios de acción máximos de las distintas armas son los que se indican en la tabla de la página siguiente.

Existen una gran variedad de armas a disposición de los ejércitos y fuerzas del orden en el Siglo XXX, no obstante, algunas son exclusivas de determinados cuerpos, y la mayoría están prohibidas al público.

En Jurasia, la legislación es muy estricta con respecto a la posesión y uso de armas. Tan solo los Policías y los Corps Exterminadores tienen permiso para portar continuamente armas, estén o no, de servicio. Los corporativos no están sujetos a esta norma. Conseguir un permiso de armas es algo engorroso y que requiere la influencia de algún corporativo de alto rango.

Entre las armas personales de uso común podemos diferenciar entre dos tipos: Energéticas y de Proyectoil.

Armas Energéticas :

Este tipo de armas tuvo un gran desarrollo en la época del resurgir científico Post-Icaro, el perfeccionamiento de los materiales superconductores y el desarrollo de los materiales sintéticos hicieron posibles unas armas más pequeñas, manejables y de prestaciones superiores. Están terminantemente prohibidas a los civiles y personal no autorizado por la TimeGate en Jurasia, y solo se pueden conseguir en el mercado negro del distrito Angosto, con dificultad y a precios variables. Son un tipo de armas muy utilizadas por los **Jurasia Corps** y los guerrilleros de **GEA**. Las armas basadas en el láser se dividen y clasifican según el color del haz emitido, así, una GL es un arma basada en el láser verde (Green Láser) siendo más efectiva en impactos a carne descubierta, mientras que las basadas en el haz rojo (Red Láser) son mucho más efectivas contra materiales inorgánicos, como armaduras. Son las siguientes:

Tasers: Disparan pequeñas púas con un cable a una distancia máxima de 20 metros y descargan hasta 10.000 voltios (En Máxima potencia). Provocan el desvanecimiento inmediato de un ser humano y restan

Radio de Acción de las armas

ARMAS	ALCANCE* (m.)	DIST. MEDIA	DIST. CORTA	MOD. IMP. LARGA	MOD. IMP. CORTA
Ametralladora	1200	600	100	-50	+10
Cabeza	0,5	-	-	-	-
Codo	0,5	-	-	-	-
Dekker Grand Canyon	1000	-	-	-25	-
Dekker RL IV	250	-	-	-	-
Dekker RL VII	300	-	-	-	-
Puñal (empuñado)	1	-	-	-	-
Puñal (lanzado)	10	7	3	-25	+30
Aguijón	2	-	-	-	-
Escopeta	120	80	35	-70	+25
Fusil de Asalto	150	105	45	-40	+25
Piema	1,5	-	-	-	-
Pistola Aut. 4 mm. HE	300	150	50	-30	+25
Pistola Aut. 8 mm. HE	450	200	75	-30	+15
Puño	1	-	-	-	-
Rifle	195	135	60	-15	+25
Sistek GL 3	100	-	20	-	+10
Sistek GL 10	400	200	50	-20	-
Subfusil	90	65	25	-20	-50
Taser	20	-	-	-20	-20
Taser U6	100	-	-	-	-

* Alcance efectivo. Aunque muchas armas de proyectil pueden alcanzar más de 1 Km de desplazamiento, por encima del alcance efectivo sus prestaciones se reducen considerablemente.

62



1d10 PV. En la práctica, resultan ser armas difíciles de apuntar [-20% a "Arma corta"]. No se recomienda su uso con grandes saurios ya que solo consigue enfurecerles.

Tasers de Última Generación: Sus proyectiles incluyen una pila energética, por lo que no dependen del cable (Que en algunos casos puede provocar la pérdida del arma). Pueden inmovilizar a un ser humano hasta a 100 metros de distancia. Descarga 7000 voltios, y tiene capacidad para 10 proyectiles. Provocan una pérdida de 2d10 Puntos de Vida. Su máximo inconveniente es la dificultad para conseguir munición en canales no oficiales (Mercado negro).

Dekker RL VII: Arma personal basada en el Láser Rojo. Consta de una pila energética que permite 1500 disparos sin recargar y una pequeña joya del tipo rubí sintético. Como característica principal posee la espera de 15 segundos que hay que realizar entre ráfagas de 10 disparos seguidos. Se sobrecarga con facilidad. Provoca una pérdida de 3d8 PV



Dekker RL IV: De similar construcción que la anterior, aunque más fácil de apuntar (+15 a "Arma corta...") sus características son: Duración de la pila: 1000 disparos. Tiempo de espera: 10 segundos cada 10 disparos. Daño: 2d10. Fácil de ocultar [-10 a la PER de otros PJs sobre el que la lleva]

Sistek GL 10: Arma de mayor potencia que las anteriores, basada en el Láser Verde, exclusiva de los **Jurasia Corps**. Su pila proporciona energía para 2000 descargas, el tiempo de espera es de 5 segundos cada 10 disparos y provoca un daño de 3d10.

Sistek GL 3: Arma de reducidas dimensiones para defensa personal. Muy extendida su uso entre los corporativos. Proporciona 500 descargas y tiene un tiempo de espera de 10 segundos cada 6 descargas. Provoca 2d6 Puntos de daño y se la conoce popularmente como "Hermanita".



Todas las Sistek están fabricadas por la empresa Sistemas Tecnológicos, con sede en Madrid, Europa.

Los Rifles y fusiles láser no tienen mucha presencia en Jurasia, a excepción de Dekker Grand Canyon, arma considerada obsoleta y por lo general usada por los delincuentes. Con una pila que permite 5000 descargas, sin tiempo de espera, es un arma letal que provoca 4d10 Puntos de daño y de fácil manejo (+20 a "Arma larga..."). Incluye visor de infrarrojos y detector de movimiento mediante microvariaciones del ambiente. De poco uso fuera de la ciudad, ya que las habituales lluvias, los insectos y animales confunden sus sensores.

Armas de proyectil

A finales del XXIX y debido a la necesidad de armas baratas, las armas de proyectil fueron "redescubiertas" y desarrolladas en gran medida. El problema del retroceso fue anulado gracias al desarrollo de aleaciones ligeras del cadmio que absorben gran cantidad de la energía cinética resultante del disparo. Por otra parte, los nuevos calibres y las nuevas tecnologías colaboraron en la expansión de este tipo de armas, haciéndolas más letales, potentes y precisas.

Armas cortas

T-Loc MK II es un arma ligera de uso común entre personal civil y delincuentes del nivel Omega. Del calibre 4 mm. HE (High Explosive), con cargador para 20 proyectiles, es muy practica para defensa personal. Causa la perdida de 1d10x4 Puntos de vida, pudiendo realizar 2 disparos por asalto..

T-Loc MK IV es un arma de mayor tamaño, ligeramente más incomoda y mas difícil de camuflar. Por contra, incorpora mira láser, lo que permite apuntar con más facilidad (+15 a "Arma corta..."), aunque delata su posición. Del calibre 8 mm. HE y con un cargador para 30 proyectiles, causa una perdida de 1d10x5 PV, con dos disparos por asalto..

Armas largas

T-Loc MK Master: Una de las más grandes y potentes armas largas. Dispara proyectiles de 8 mm (Cargador A), HE (1d10x5 PV) e incorpora un tambor (Cargador B) con capacidad para 6 granadas de 15 mm. XHE (Xtra High Explosive) que se dispara al apretar el gatillo al tiempo que se hace presión sobre el cargador inferior (B). Estas granadas provocan una fuerte onda expansiva con una difusión de 10-15 m. Pueden ser Anti-personal (Metralla) o incendiarias (Fósforo), provocando la pérdida de 1d10x10 Puntos de Vida .



T-Loc MK II R: Un modelo basado en el MK II pero automatizado y mejorado en su precisión. Con un calibre de 4 mm. HE, tiene un alcance efectivo de 2000 metros y un cargador con 40 proyectiles. Provoca 1d10x4 PV. Dispara 3 veces por acción.

T-Loc AR W : El arma larga más usada por los GEAs. Ya no se fabrica debido a la dificultad de manejo (-10 a Arma larga...). Con un calibre 10 mm. HE y un alcance de 2000

metros, provoca un daño de 1d10x6 PV. Permite un cargador de 120 proyectiles y dispara 2 disparos por acción.

Lanzagranadas

Usados como arma larga, estas armas son muy utilizadas por la policía o por los Corps Exterminadores. Los dos tipos más comunes en Jurasia son:

Big Gun BP alpha: Con un cargador de 10 proyectiles de calibre 20 mm. HE y un alcance efectivo de 500 metros, puede incorporar granadas de humo o granadas de alta fragmentación que causan 2d100+25 PV.

Big Gun BP beta: Con culata plegable para un transporte y acción más cómodos, la Big Gun b incorpora un cargador circular de 50 proyectiles de 35 mm. XHE, que alcanzan hasta 700 m y provocan un daño de 4d100+50 PV. Muy usada por Corps Exterminadores.

Para la caza de dinosaurios se emplean dos elementos complementarios:

Red: Pequeño campo energético creado por cuatro bolas metálicas lanzadas sobre el saurio, al cual aprisiona. Genera un depresor de la corteza cerebral que anula la actividad respiratoria. No obstante este sistema ha demostrado ser poco efectivo con grandes saurios (20 Tm. en adelante), o con animales de muy pequeñas dimensiones como las jaurías de Predeinonychus.

T-Loc Jewell: Ya que las armas existentes son poco potentes contra los saurios, o provocan grandes destrozos, como en el caso de los lanzagranadas y debido a la imposibilidad de usar gases ni venenos, ya que los gases deberían ascender muchos metros, a lo que el clima no ayuda y los venenos los harían inaprovechables se ha desarrollado un arma de gran precisión que causa muy poco efecto explosivo y cuyas balas se extraen con gran facilidad. Tiene un alcance efectivo

de 50 metros, con un cargador de 10 proyectiles y sus balas son de 50 mm. de teflon con núcleo de mercurio líquido, que provocan 1d100x4+100 PV

La Jewell tiene dos puntos negativos: Es imposible manejarla como un arma convencional, siendo necesario sostenerla en un trípode y hace un ruido tremendo al disparar. Desde su desarrollo hará 15 años, la mayoría de los herbívoros saben ya reconocer el sonido de una Jewell y huyen en estampida.

NOTA IMPORTANTE:

Para emplear un arma con precisión es necesario apuntar antes, empleando para ello una acción. De no hacerlo así, nos arriesgamos a disparar a ciegas, con el correspondiente modificador negativo.

Por emplear un arma a una distancia máxima se debe aplicar un modificador negativo. En distancias muy cortas también puede ser conveniente aplicar modificadores, que en función del tipo de arma pueden ser negativos o positivos. A título de ejemplo se dan modificadores estimados para uso de las distintas armas a distancias largas y cortas. Los valores en el uso de habilidades de armas están calculado para el uso a distancias medias.

Cobertura

También habrá que saber si los contendientes tienen algún tipo de cobertura. Elementos que aportan cobertura pueden ser árboles, piedras, muros, arbustos, etc. Según la clase de cobertura se aplican modificadores al impacto.

COBERTURA	MOD.
Ninguna	0
Ligera	-25
Media	-50
Alta	-75
Completa	-100

Iniciativa

Si uno de los personajes no ha visto al otro se convierte inmediatamente en atacado, y el otro en atacante. De lo contrario se convierte en atacante aquel que consiga vencer en un enfrentamiento de habilidades iguales (Iniciativa), a menos que desee cederla al otro personaje.

Situaciones ventajosas

Se pueden aplicar al impacto modificadores por una posición ventajosa del atacante.

sentar una circunstancia ventajosa para el atacado, y situaciones de ventaja del atacante como atacar por sorpresa, o desde una posición más alta, etc.

Hay que recordar que en el caso de que se consiga un crítico al impactar, el daño producido será el doble del que causaría el arma empleada en condiciones normales.

Situaciones ventajosas		
SITUACIÓN DEFENSOR	MOD.	PUEDE USAR PARADA
Defensor Inconsciente(*)		NO
Defensor aturdido	+50	SI**
Defensor de espaldas	+70	SI
Defensor de costado	+30	SI
Defensor más bajo(***)	+15	SI

(*) Sólo se falla si se obtiene pifia. Si el resultado de la tirada es un crítico el atacado muere.

(**) Se aplica solo la mitad de la Parada.

(***) Caso de que el atacante se encuentre a una altura superior (Elevación del terreno, a lomos de un Triceratops, subido a un vehículo, etc)

Impacto

Para saber si se ha conseguido impactar se realizan las siguientes operaciones:

Habilidad del atacante - Parada defensor - MOD cobertura +MOD Situación Ventajosa = Probab. de impacto

En otras palabras, se toma en cuenta para el impacto la habilidad del atacante en el uso de su arma, la Parada del defensor, que representa su capacidad de detener un golpe, el modificador de cobertura, que puede repre-

Localización de impactos

Cuando se dispara un arma al azar, se sufre un ataque de un saurio pequeño, o se pierde algún miembro por un crítico, o en el caso en que sea necesario o sea voluntad del jugador o del director de juego localizar el punto del cuerpo en el que se ha producido el impacto de un ataque, o una herida de otro tipo, puede recurrirse a la siguiente tabla, aunque si se trata de un ataque con éxito de un saurio de tamaño medio-grande (1Tm en adelante) es necesario consultar la tabla que se describe en el apartado "Aplastamiento", de la sección "Inconsciencia, daño y curación"

Localización de Impactos

1d6 LOCALIZACIÓN

1	Pierna izquierda
2	Pierna derecha
3	Brazo izquierdo
4	Brazo derecho
5	Tronco
6	Cabeza

Además el jugador puede desear localizar un impacto en algún punto del cuerpo del adversario. Esto añade una dificultad extra a su acción. Por esta razón el intentar localizar voluntariamente el impacto conlleva un modificador de -40 a la tirada de dados.

En caso de que se consiga sacar la tirada con el valor normal, pero no la modificada, se entenderá que alcanza al blanco en otro punto del cuerpo.

La intención de impactar en un determinado punto del cuerpo debe declararse antes de hacer la tirada.

Por ejemplo: Los GEA han capturado a Grossman y a Nimrod. Frenz, un guerrillero perturbado decide divertirse a costa del médico. Le hace correr mientras el le dispara con su revolver. Grossman esquiva como puede los disparos. Stacy, una activista que observa la escena decide intervenir y pararle los pies a Frenz que se dispone a matar al científico. Stacy quiere desarmar a su camarada disparándole a la mano derecha. Tiene una habilidad arma corta de 60%, el DJ le aplica el modificador de -40% por localización del impacto. Stacy obtiene un 26, por lo que hiere a Frenz, pero no en la mano como ella quería, sino que le destroza el hombro izquierdo. Las cosas se ponen feas...

Características de las armas

Una vez que se sabe que se ha producido un impacto se sabe el daño producido en función del tipo de arma

Daños producidos por las armas

ARMA	DAÑO	IMPT
Cabeza	1d4	1
Codo	1d6	1
Patada	1d6	1
Puño	1d4	1
Puñal	1d6	1
Aguijón	2d10	1
Taser	1d10	1
Taser U6	2d10	2
Dekker RL VII	3d8	1
Dekker RL IV	2d10	1
Sistek GL 10	3d10	1
Sistek GL 3	2d6	1
Dekker Grand Canyon	4d10	2
T-Loc MK II	1d10x4	2
T-Loc MK IV	1d10x5	2
T-Loc MK Master	1d10x5/1d10x10	2/1
T-Loc MK II R	1d10x4	3
T-Loc AR W	1d10x6	2
T-Loc Big Gun α	2d100+25	1
T-Loc Big Gun β	4d100+50	1
T-Loc Jewell	1d100x4+100	1

ARMADURAS

Las armaduras son elementos del vestuario de un personaje que sirven para disminuir o evitar el daño recibido. En Jurasia existen dos clases diferenciadas de armaduras, las naturales (Realizadas con elementos tales como la piel de un saurio, etc.) y las AS (Armor System) propiedad de la Corporación, y de uso restringido.

Cuando se esté combatiendo, o en condiciones que puedan dañar al PJ, habrá que descontar el daño que evitan las distintas clases de armaduras que pueden llevarse. Una armadura es capaz de absorber determinado número de puntos de vida por asalto como se puede ver en la columna titulada "Daño evitado" en la siguiente tabla. El resto del daño incide directamente sobre el personaje.

Hay que aplicar la absorción de daño teniendo en cuenta la localización del impacto. Por ejemplo, si no se lleva una protección para las piernas, un mordisco de un Predeynonichus en una pierna se cuenta al completo, aunque el personaje lleve una armadura de cuero de Euplocephalus (que protege el cuerpo de pequeñas agresiones con 15 PV).

zados en el exterminio de determinados especímenes, o para la realización de trabajos en zonas de excesiva dificultad, como el fondo marino, o las proximidades de un volcán.

Las AS (Armor System) están diseñadas para usos específicos. Así, la serie 100 protege a

Armaduras

ARMADURAS	PUNTOS DE VIDA	MODIF. VELOCIDAD	MODIF. MANIOBRA	DAÑO EVITADO
AS-100 (Ligera)	40	-5	-10	
AS-200 (Media)	60	-15	-20	15
AS-300 (Medio-alta)	80	-20	-30	20
AS-900 (Extrema)	200	+20	-30	50

Las armaduras de uso común en Jurasia son de estos cuatro tipos, desarrollados por la TimeGate. Se pueden adquirir libremente las tres primeras, mientras que la AS-900 está reservada a **Jurasia Corps**, muy especiali-

los domadores del ataque de pequeños animales y de las posibles agresiones de un herbívoro. Están confeccionadas con polímeros biodegradables, que le dan máxima resistencia y mínima rigidez. En caso de resultar dañada, se descompone en materia orgánica en el plazo de una semana.

Por su parte la serie 200 es usada en casos de doma y amaestramiento de Triceratops y Pterosaurios. Es más rígida que la anterior, pero incorpora servos que añaden +20 a la FUE solo en los brazos. Protege también cabeza, cuello y parte de las piernas.

Las 300 se usan exclusivamente para volar en Pterosaurios. Incorporan los servos de la serie 200 e incluyen anclajes, sistemas para descensos de zonas abruptas y un pequeño paracaídas de despliegue automático. La serie 900, conocida como Armaduras para Condiciones extremas, es un complejo sistema que incluye autonomía por pilas nucleares, sistema de respiración, presión y temperatura propio y herramientas para la realización de cualquier reparación en condiciones desfavorables. Su manejo es muy complejo y un fallo en su interior puede significar la muerte para el personaje que la lleva. Se considera

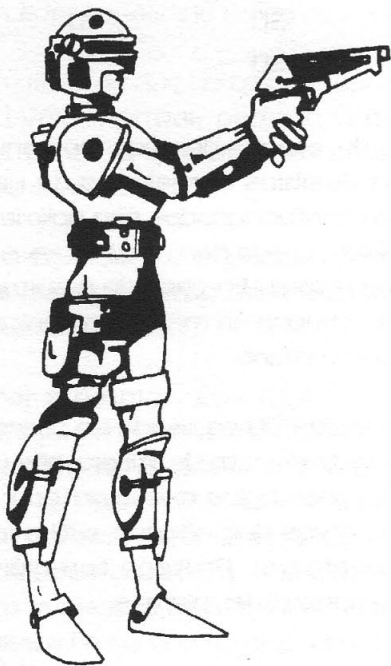


JURASIA

muerte, inconsciencia, daño y curación

de protección total. Modifica la PER + 50, automáticamente con sistemas de infrarrojos, ultravioletas, radar de corto alcance (500 m) y escuchas amplificadas con un radio de 5 Km. Para manejar con éxito este sistema, el personaje debe realizar una tirada de "Armadura de combate" con modificador -20 cada vez que intente realizar una acción diferente de la que este realizando y superarla.

En caso de pifia, el DJ es libre de elegir el daño sufrido por el personaje. Proponemos dislocaciones, torceduras, aprisionamiento de miembros, etc.



AS300

68

NOTA IMPORTANTE

Si un personaje dispone de algún tipo de armadura que cubra la parte del cuerpo en que recibe un crítico, esta parte de la armadura queda deshecha, el personaje no recibe un crítico, pero si los puntos de daño que conlleva el golpe recibido. Esta regla es variable dependiendo del tipo de arma usada. No es lo mismo enfrentar una AS100 contra una MK Master, que protegerse de una 4 mm con una serie 900. El DJ tiene la última palabra, pero siempre de acuerdo con la lógica.

MUERTE, INCONSCIENCIA, DAÑO Y CURACIÓN

Si un personaje llega a tener solo un 10% de sus puntos de vida queda inconsciente. Cuando sus puntos de vida llegan a cero el personaje muere.

La curación del daño causado por un combate se lleva a cabo a razón de 1 punto de vida cada hora si el personaje se encuentra en buenas condiciones que permitan la recuperación, y 1 cada 5 horas si las condiciones no son favorables (por ejemplo si se viaja teniendo heridas o si el clima es extremo). Un personaje que tiene una pérdida regular de PV por asalto a causa de haber recibido un crítico puede detener esta pérdida si algún otro personaje o él mismo realizan con éxito una tirada de Primeros Auxilios.

La habilidad Medicina es más especializada que la de Primeros Auxilios, y sirve para la cura de enfermedades o envenenamientos, operaciones, roturas de huesos, y en general cualquier actividad médica más concreta. Sometiendo a un enfermo al diagnóstico de un personaje que posea la habilidad Medicina y que obtenga la tirada, se consigue que los PV que se recuperan de forma natural sean 2 por hora si se sigue el tratamiento prescrito, en lugar de 1 por hora como se recuperan habitualmente.

Otras actividades pueden causar daño, como son las caídas. Un personaje debe lanzar 1d10 para conocer los puntos de vida que pierde tras una caída de 3 metros. Si cae de más de 3 metros debe lanzar tantos d10 como segmentos de 3 metros o fracción caiga.

Un peligro existente en el Jurásico es el de ser aplastado por un animal. Siempre habrá que localizar en que parte del cuerpo se ha sufrido. La pérdida de PV se concentra en la zona afectada, por lo que, por ejemplo, si es un brazo el afectado, y se pierden más PV que el 20% de los que tiene el personaje, el brazo queda destrozado y sin posibilidad de recuperación.

JURASIA

NOTA IMPORTANTE:

Las amputaciones traumáticas provocan una pérdida constante de PV de 1d10 por asalto.

De manera orientativa proponemos el siguiente cuadro para calcular el daño provocado:

PESO	DAÑO
250Kg	1010x3
500Kg	1010x4
1Tm	1010x5
5Tm	1010x6
10Tm	1020x4
20Tm	1020x5
50Tm	1020x6
75Tm	10100+50
90Tm	20100+50
100Tm	30100+50



Si lo que se produce es una pisada o una coz del animal, se calculará dividiendo entre 4 el peso del animal, en caso de ser un cuadrúpedo y entre 2 en caso de ser bípedo; y consultando la anterior tabla con el resultado.

En el siglo XXX se ha desarrollado con gran éxito la cibernética y los miembros artificiales. En caso de haber perdido un brazo o una pierna, existe la posibilidad de ser cronoporta-

do de vuelta al XXX y recibir un implante cibernético. No obstante esas operaciones son muy costosas, por lo que las compañías de seguros no admiten entre sus asegurados a profesionales de alto riesgo.

MATERIALES, SERVICIOS Y PRECIOS

En Jurasia la moneda oficial es el Crédito, pero no circula en metálico, ni en papel moneda. Cada habitante de Jurasia posee una Cuenta de Créditos, de la que hace uso mediante tarjetas intransferibles. No obstante, en algunas transacciones (Comprar productos ilegales, sobornos, etc.) es necesario tener Créditos en metálico, para ello, hay que recurrir a un prestamista, que dará moneda en metálico, a cambio de un 125% del valor requerido, mediante transferencia a su Cuenta de Créditos.. Los cazadores no aceptan el pago en cuenta, sino que lo exigen en mano. Los exteriores no usan moneda, salvo en contadas ocasiones, para lo cual hacen uso de los gastrolitos de anchisaurus.

PRODUCTOS LEGALES

Todoterreno Eléctrico	30000 Cr.
Todoterreno Explosión	50000 Cr.
Aeromoto	1000 Cr.
Hovercraft	250000 Cr.
Paracaidas	2000 Cr.

Refugio Prefabricado (1) (2) (Unipersonal)	3000 Cr.
Refugio Prefabricado (6 personas)	50000 Cr.

Puñal	10 Cr.
Botiquín	50 Cr.
Linterna	10 Cr.
Visor Nocturno (1) (2)	1500 Cr.
Mira Láser(1) (2)	1000 Cr.

Armadura de Scutellosaurus	100 Cr.
AS100 (1)	5000 Cr.
AS200 (1)	15000 Cr.
AS300 (1)	25000 Cr.

materiales, servicios y precios

Spasm (1)	500 Cr.
(1 dosis)	
Aguijón (1)	5000 Cr.
Red (1)	3000 Cr.

Pasto	5 Cr.
(Ración)	
Lacrima de Carnicero	1000 Cr.
Ammonite	10 Cr.
(Kg.)	
Huevos de Protoceratops	50 Cr.
(Unidad)	

Plumas de Archaeopteryx	20 Cr.
Piel de Scutelosaurus	50 Cr.
Dientes de Scutelosaurus	75 Cr.
(Unidad)	

Scelidosaurus/Gato	2000 Cr.
Triceratops	50000 Cr.
Pteromeganodon (1)	40000 Cr.
Temnodontosaurus	40000 Cr.
Rottweiler	750 Cr.

Jurasia Today	2 Cr.
Pasaje Dirigible	500 Cr.

PRODUCTOS ILEGALES (Precios orientativos)

Aguarrás	50 Cr.
(Litro)	
Ater	1000 Cr.
(1 dosis)	
Sero	500 Cr.
(1 dosis)	
Moco	50000 Cr.
(Kg.)	

Predeinonychus	5000 Cr.
Cráneo de Parasaurolopus	25000 Cr.

Cerilla / Tarjeta	2000 Cr.
-------------------	----------

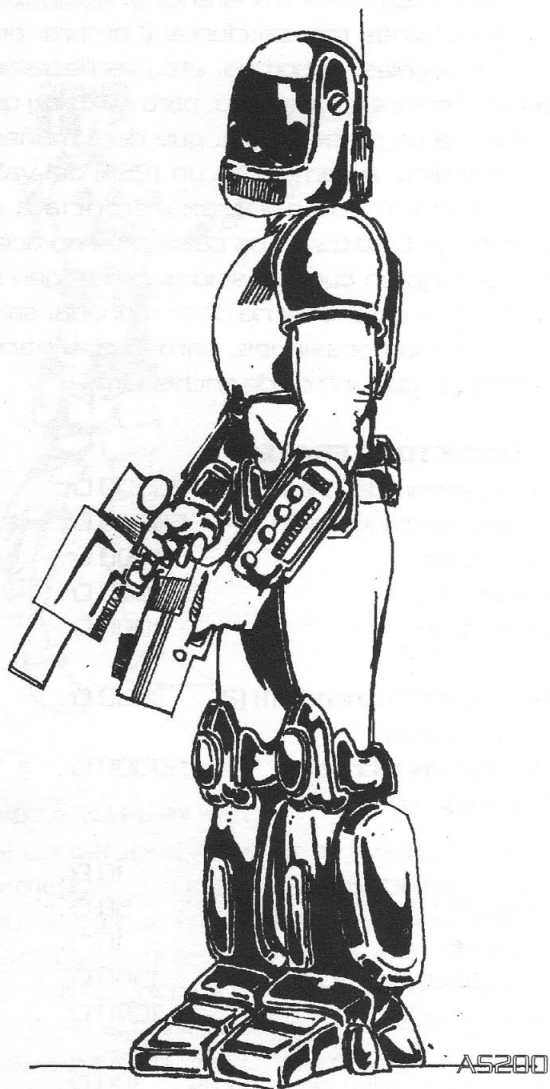
Smasher	100000 Cr.
Trooper	Indefinido.

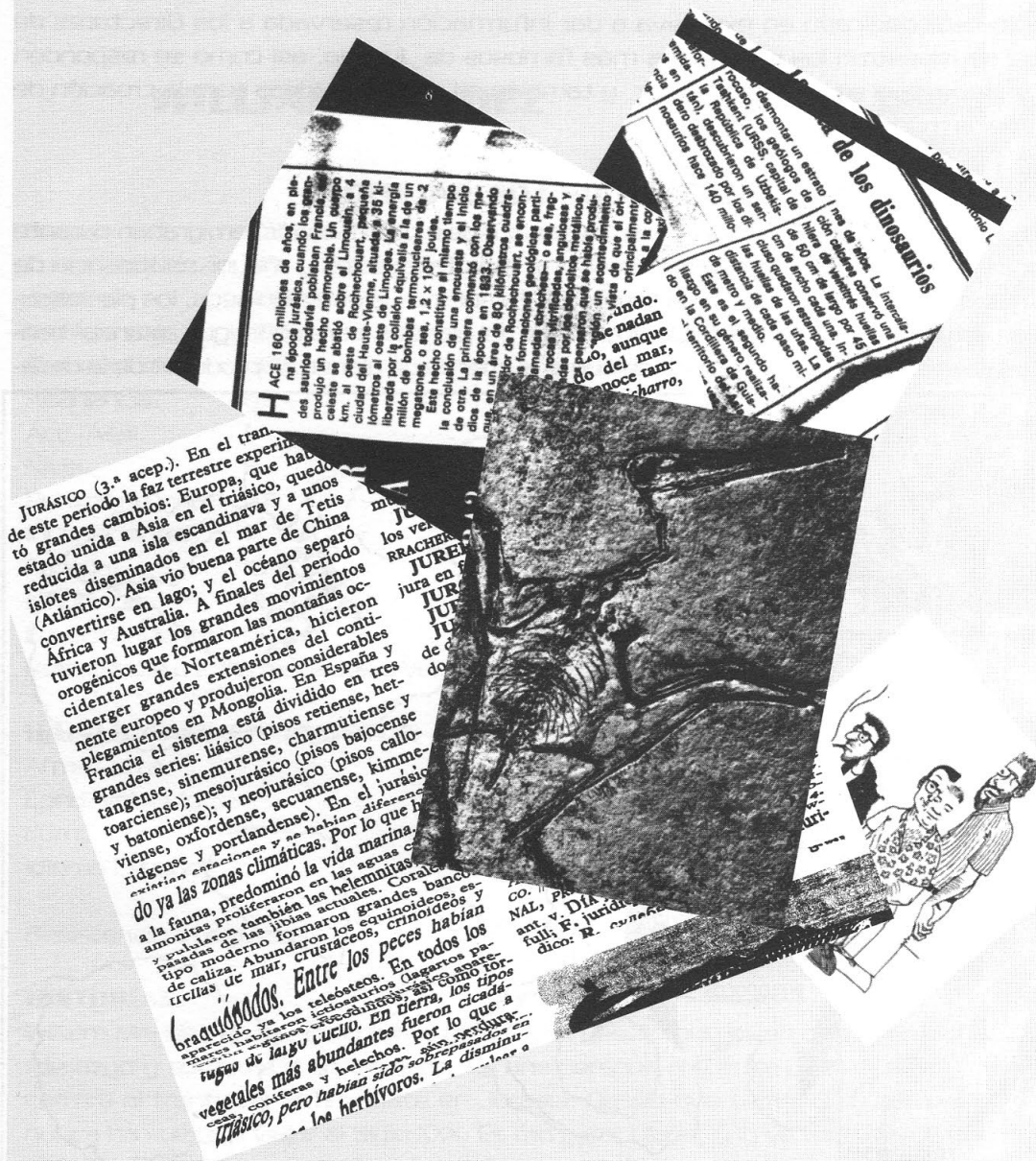
Armas (*)	Indefinido.
-----------	-------------

(1) Equipo gratuito de un Jurasia Corp y prohibida su adquisición a cualquier otro. Se indica un precio orientativo para su adquisición en el mercado negro.

(2) Equipo suministrado por GEA, a través de un contacto a sus miembros. Determinados elementos pueden no ser fáciles de conseguir.

(*) Depende del vendedor, aunque oscilan entre 1000 y 20000 Cr. El DJ fijará el precio.



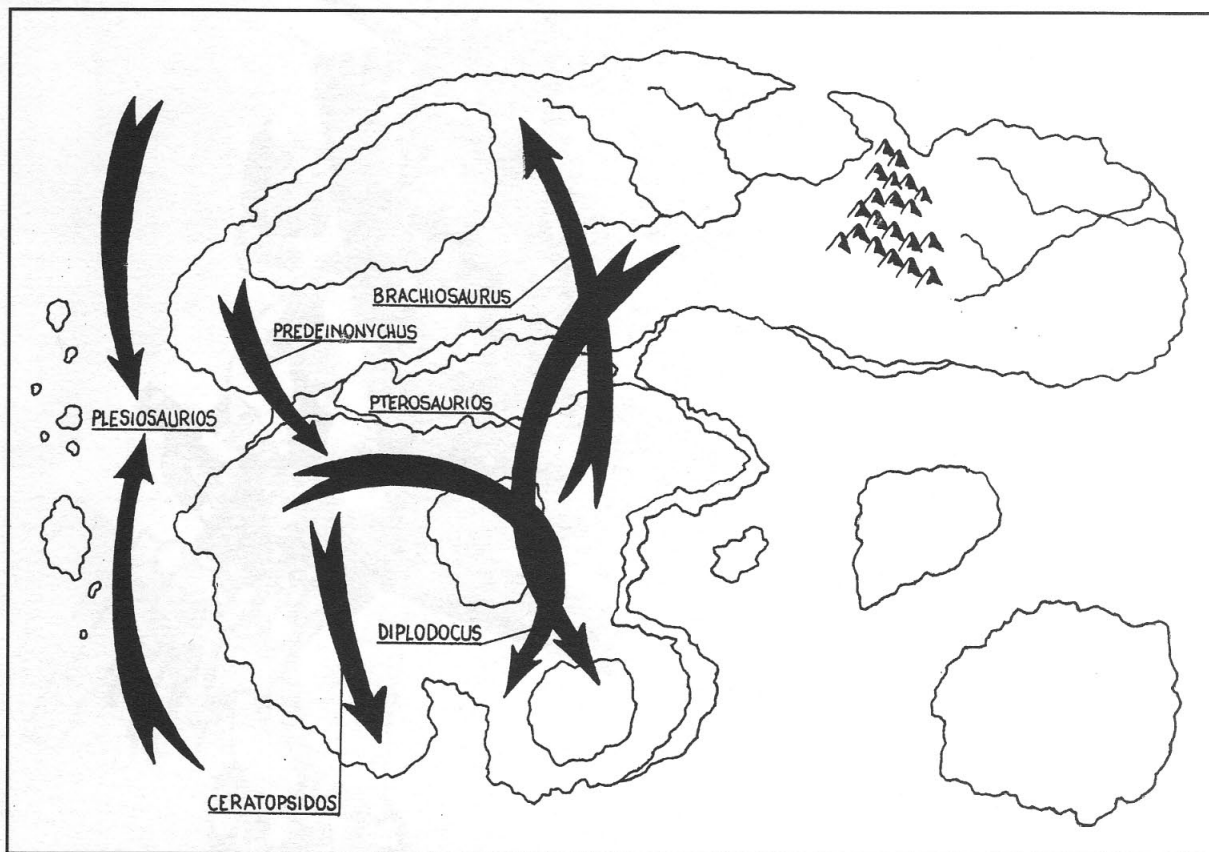


JURASIA: TOP SECRET (Solo para DJ's)

Este capítulo esta dedicado en exclusiva a dar información reservada a los Directores de Juego. En el se muestran los personajes más famosos de Jurasia, así como se responden algunas preguntas que se suelen formular y también se proponen ideas para la creación de vuestros propios módulos.

MIGRACIONES DE LOS SAURIOS

Los grandes saurios, ya fuesen dinosaurios, plesiosaurios o pterosaurios, emigraban durante determinadas épocas del año en busca de climas más favorables y máyor abundancia de comida. De esta manera, al aumentar la temperatura durante la estación seca, los plesiosaurios confluían en un gran peregrinar hacia el ecuador del planeta, para conseguir alcanzar bancos de peces que se reunían en esa zona debido al aumento de plancton, producto de la dese-



72

cación de grandes áreas sumergidas. Tras los plesiosaurios, los pteromeganodontes, también emigraban en busca de alimento, así como los brachiosaurios que se reunían en las llanuras tarquianas para su reproducción y cuidado de la puesta. Otros animales como los ceratópsidos también buscaban playas donde proteger sus nidadas.

Estas migraciones iban acompañadas de persecuciones por parte de los carnívoros y de los oviraptores (Saurios que se alimentan de huevos) en busca de presas fáciles.

Por otra parte, se sabe de un gran cañón en las inmediaciones de Silva Laxus, donde se dirigen los tiranosaurios cuando sienten cerca la muerte. Es un gran cementerio de estas grandes bestias, poblado por miles de predeinonychus, que aprovechan la carroña.

PERSONAS DE LA VIDA PUBLICA EN JURASIA

WILLIAM MENDEZ

Fuerza:	45%
Constitución:	51%
Agilidad:	38%
Inteligencia:	99%
Percepción:	58%
Apariencia:	63%
Acc./Asal.:	1
Nivel:	8
Puntos de vida:	67
Inconsciente:	7
Parada:	10%
Influencia:	96%
Equilibrio Mental:	99%
Resistencia a Enfermedades y Venenos:	17%

HABILIDADES APRENDIZAJE

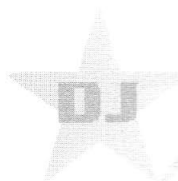
Arma Corta	73 %
Cond. Vehículo...	74 %
Comp./Com.	88 %
Idioma Español	68 %

Resistencia a prejuicios:	28 %
---------------------------	------



HISTORIAL:

William Mendez es hijo de colonos de la P6M. Desde muy joven despuntó por su capacidad de liderazgo y su falta de sensibilidad. Es una persona orgullosa de si misma y de su meteórica carrera al frente de la TimeGate en Jurasia. Desde que terminó su carrera como Abogado, nunca ha vuelto a viajar al Siglo XXX. Es frío y calculador y lo ve todo desde una óptica comercial. Solo le interesa aumentar la productividad de Jurasia, aunque ello le obligue a reducir el nivel de vida de sus habitantes. Tiene muy pocos amigos y es extremadamente desconfiado. Casado con Julia Noccenti, a la que conoció estudiando en el XXX, no tienen hijos y mantiene una aventura con Alexis Bijou, su ayudante personal. Su lema es "Aquí no se viene a jugar", aunque fue él el principal promotor de los viajes turísticos a Jurasia, como sistema para obtener mayor presupuesto sin forzar a la Corporación. Su fortuna personal es indeterminada, aunque se sabe que dispone de una elevada cuenta en el XXX. Planea retirarse en unos diez años a cualquier selva repoblada del XXX.



ALEXIS BIJOU

Profesión:	Corporativo
Fuerza:	51 %
Constitución:	84 %
Agilidad:	88 %
Inteligencia:	94 %
Percepción:	85 %
Apariencia:	99 %
Acc./Asal.:	2
Nivel:	5
Puntos de vida:	62
Inconsciente:	6
Parada:	22 %
Influencia:	102 %
Equilibrio Mental:	94 %
Resistencia a Enfermedades y Venenos:	28 %

HABILIDADES APRENDIZAJE:

Arma Corta	67 %
Cond. Aeromoto	69 %
Comp./Com.	72 %
Tenis	77 %

Resistencia a prejuicios: 82 %

HISTORIAL:

Alexis Bijou (Doctorada en Economía y Psicología Social por la Universidad de Insbrook, Europa) es descendiente de indios de Canadá. Nacida en Quebec, es una de las pocas personas del siglo XXX cuya genética es casi pura. Muy orgullosa y seca, su breve, pero meteórica carrera como ejecutivo de la TimeGate ha recibido múltiples elogios. No escatima ningún medio a su alcance con tal de conseguir poder. Su ambición es ocupar el lugar de Mendez, su amante, para lo cual no piensa esperar a que este se jubile. Es bisexual y mantiene relaciones con Mendez y con Amber, de la cual es cliente habitual. Muy deportista, también es aficionada a "una rayita de vez en cuando..." por lo que gasta muchos créditos en conseguir cocaína desde el XXX. Ejerce una enorme influencia sobre el presidente-delegado, por lo que algunos ya afirman que "Jurasia esta en manos de la amante del Tapón."



HARRY IKEGAMI

Profesión: Jefe Policía
 Fuerza: 87 %
 Constitución: 86 %
 Agilidad: 72 %
 Inteligencia: 43 %
 Percepción: 71 %
 Apariencia: 58 %
 Acc./Asal.: 1
 Nivel: 12
 Puntos de vida: 104
 Inconsciente: 10
 Parada: 18 %
 Influencia: 118 %
 Equilibrio Mental: 43 %
 Resistencia a Enfermedades y Venenos: 29%

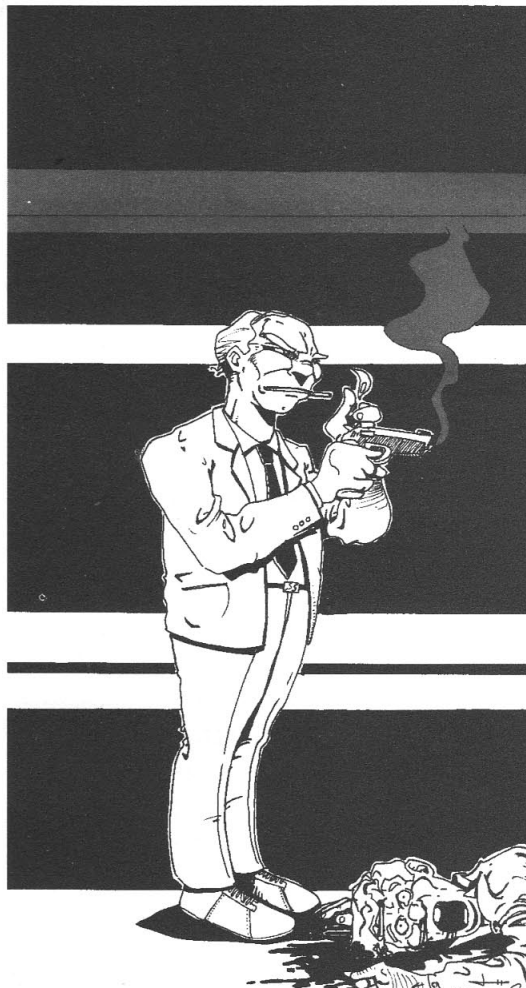
HABILIDADES APRENDIZAJE:

Arma Corta 94 %
 Cond. Vehículo TT 81 %
 Comp./Com. 88 %
 Armadura Combate 68 %

Resistencia a prejuicios: 74 %

HISTORIAL:

Harry Ikegami es el único miembro de su familia que no siguió los pasos de su padre, el Coronel Leonidas Ikegami. Desde joven destacó como un gran atleta, aunque sus contactos con la mafia del boxeo, le hicieron retirarse de una prometedora carrera pugilística. Ikegami es un resentido que ha escalado posiciones en la policía de Jurasia gracias a su antigua amistad con el Coronel Tesler, aunque actualmente reniega de su memoria. Es un alcohólico y un fascista que quiere imponer la ley marcial en Jurasia en cuanto tenga oportunidad de hacerlo. Su enemistad con Mendez le ha situado en una posición incómoda de cara a la Corporación. No quiere jubilarse, aunque ya le quedan pocos años para hacerlo. Su cuerpo policial está corrupto totalmente y resulta más peligroso que beneficioso para la ciudad. Él es el único al que sus hombres respetan. Mantiene un pacto "de no agresión" con los hombres de Perro Loco. Su frase favorita es "Esta ciudad es una mierda y yo soy la mosca gorda".



ANNA YERISTOVA "Marimacho"

Profesión:	Jurasia Corp. Exterminador.
Fuerza:	93
Constitución:	90
Agilidad:	88
Inteligencia:	42
Percepción:	75
Apariencia:	73
Acc./Asal.:	2
Nivel:	3
Puntos de vida:	49
Inconsciente:	5
Parada:	22
Influencia:	71
Equilibrio Mental:	42
Resistencia a Enfermedades y Venenos:	30%

HABILIDADES APRENDIZAJE:

Arma Corta	60 %
Cond. Vehículo...	29 %
Arma Larga	54 %
Armadura Combate	43 %
Amaestrar Saurios	37 %
Montar animal	44 %

Resistencia a prejuicios: 80 %



76

HISTORIAL:

Nacida en Alaska, Anna Yeristova es una de las muchas personas que han visto en Jurasia el escape a una vida aburrida y sin objetivos en el XXX. Es una mujer con un fuerte carácter, aunque resulta muy simpática (+15 a tiradas de PER de otros personajes sobre ella), siempre y cuando no le lleven la contraria. Disfruta con su trabajo y se considera una privilegiada por poder estar entre los exterminadores. Tiene pendientes dos juicios por imprudencia temeraria al atacar con un aguijón a un Allosaurus y por poner en peligro toda una cacería por obsesionarse con la captura de un Styraeosaurio. Mantiene una cordial amistad con el cazador Gabriel "Styco" Byrne, al que siempre intenta convencer para que trabaje como Corp.

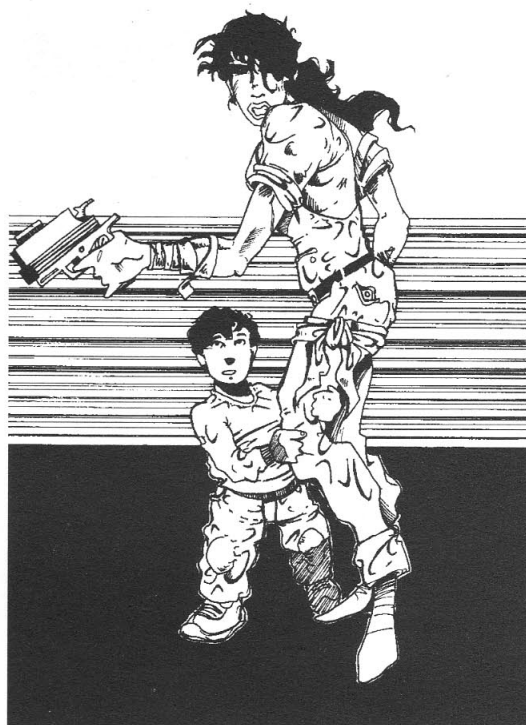
NINA CASTILLO

Profesión:	Técnico Crono (Contacto GEA)
Fuerza:	45 %
Constitución:	79 %
Agilidad:	73 %
Inteligencia:	82 %
Percepción:	60 %
Apariencia:	73 %
Acc./Asal.:	1
Nivel:	4
Puntos de vida:	54
Inconsciente:	5
Parada:	18 %
Influencia:	96 %
Equilibrio Mental:	82 %
Resistencia a Enfermedades y Venenos:	26 %

HABILIDADES APRENDIZAJE:

Cibernética	54 %
Explosivos	56 %
Electrónica	71 %
Informática	46 %
Cond. Aeromoto	40 %
Control Cronoportador	62 %

Resistencia a prejuicios 56 %



HISTORIAL:

Nina Castillo es una afroasiática nacida en Madrid y criada en Jurasia. Su trabajo como técnico es algo accidental para ella, que sueña con volver al XXX y contemplar "las maravillas de un mundo sin lagartos". Mantiene una triple vida como técnico, como traficante de poca monta de Sero entre los otros técnicos y como contacto de nuevos GEAs. Obtiene la droga de Perro Loco e intenta ahorrar todo lo posible para viajar al XXX con su hijo de cuatro años, Guido, que, al ser de padre desconocido, no puede acceder fácilmente a un cronotransporte. Nina ayudará a cualquiera que lo necesite se encuentre en la situación que sea. Es una mujer con buen corazón, aunque desesperada por darle un padre a su hijo.

NIMROD

Profesión:	Exterior
Fuerza:	65 %
Constitución:	82 %
Agilidad:	80 %
Inteligencia:	63 %
Percepción:	76 %
Apariencia:	45 %
Acc./Asal.:	2
Nivel:	2
Puntos de vida:	42
Inconsciente:	4
Parada:	20 %
Influencia:	62 %
Equilibrio Mental:	23 %
Resistencia a Enfermedades y Venenos:	27 %

HABILIDADES APRENDIZAJE:

Supervivencia Selva	38 %
Trampas	70 %
Pescar	76 %
Montar Animal	42 %
Nadar	75 %
Puñal (Arrojado)	51 %
Botánica	40 %

Resistencia a prejuicios: 64 %



78

HISTORIAL:

Nimrod no recuerda quien era o a que se dedicaba antes del día en que se encontró fuera de Jurasia, herido y con una imagen confusa en su cabeza: Un enano se reía y le pegaba. Se llama a si mismo Nimrod por el pedazo de tela que tenía fuertemente agarrado con el puño izquierdo cuando despertó y que llevaba escrito este nombre. Es muy desconfiado y arisco. Busca venganza contra los que le expulsaron de la ciudad, aunque no recuerde quienes son. Está carcomido por el odio y no dudará en utilizar el medio que haga falta para recuperar su identidad.

AMBER

Profesión:	Prostituta
Fuerza:	52 %
Constitución:	78 %
Agilidad:	78 %
Inteligencia:	47 %
Percepción:	75 %
Apariencia:	94 %
Acc./Asal.:	2
Nivel:	2
Puntos de vida:	47
Inconsciente:	5
Parada:	20 %
Influencia:	73 %
Equilibrio Mental:	47 %
Resistencia a Enfermedades y Venenos:	26 %

HABILIDADES APRENDIZAJE:

Puñal (Arrojado)	49 %
Vaciar Bolsillos	42 %
Supervivencia Angosto	30 %
Idioma Español	68 %

Resistencia a prejuicios: 94 %



HISTORIAL:

Amber es hija de colonos de la SGM. Nacida en Ciudad del Cabo, fue abandonada por sus padres en el XXX y tuvo que esperar para poder viajar al jurásico cuando tenía 13 años. Al no tener medio para sobrevivir, ha dedicado su vida a la prostitución de lujo. Es una mujer bellísima, aunque poco inteligente. Entre sus amantes habituales se encuentran Zimmermann, mano derecha de Mendez y la propia Alexis Bijou, amante a su vez del presidente-delegado de la TimeGate. Es muy discreta en lo que se refiere a dar información sobre sus clientes y preferiría poder dedicarse a cualquier otra cosa, aunque no está descontenta con su forma de vida. Ejerce su profesión en Trafalgar, aunque a veces se la puede ver en compañía de algún cliente en el Club Satori.

"PERRO LOCO"

Profesión:	Delincuente
Fuerza:	43 %
Constitución:	42 %
Agilidad:	72 %
Inteligencia:	66 %
Percepción:	87 %
Apariencia:	34 %
Acc./Asal.:	1
Nivel:	4
Puntos de vida:	31
Inconsciente:	3
Parada:	18 %
Influencia:	80%
Equilibrio Mental:	16 %
Resistencia a Enfermedades y Venenos:	14 %

HABILIDADES APRENDIZAJE:

Arma Corta	78 %
Vaciar Bolsillos	86 %
Trampas	66 %
Disfrazarse	50 %
Puñal (Empuñado)	58 %

Resistencia a prejuicios: 92 %



80



HISTORIAL

"Perro Loco" es el nuevo líder de los matones que se reúnen en el bar Valhalla. Su predecesor, "Okapi", fue descuartizado por un grupo de Stegoceras cuando perdió el control de su aeromoto. "Perro Loco" es mezquino, cruel y con muchos recursos para escapar de la ley. Su presencia y actitud contra la TimeGate es conocida, pero nadie se atreve a desafiar a uno de los personajes más violentos de Jurasia. Su poco equilibrio mental es debido a su continuo consumo de Ater, droga de la cual es adicto y camello. Cualquier motivo es bueno para enrabietarlo. Su historial delictivo comienza con pequeños robos a los 7 años, para terminar (por ahora) con el decapitamiento de su compañera "Snifanny" tras una brutal sesión de sadomasoquismo, pasando por ocho violaciones, más de un centenar de denuncias por extorsión y robo a mano armada, etc. Nunca ha sido expulsado de Jurasia. Su radio de influencia se extiende incluso entre algunos Corps y Policías, miembros de su banda.

JURASIA

Dr. HERBERT SHELTON

Profesión:	Etólogo
Fuerza:	50 %
Constitución:	47 %
Agilidad:	39 %
Inteligencia:	100 %
Percepción:	70 %
Apariencia:	35 %
Acc./Asal.:	1
Nivel:	15
Puntos de vida:	55
Inconsciente:	6
Parada:	10 %
Influencia:	77 %
Equilibrio Mental:	100 %
Resistencia a Enfermedades y Venenos:	16 %

HABILIDADES APRENDIZAJE:

Etología	87 %
Informática	54 %
Electrónica	50 %
Fotografía	39 %
Agujón	55 %
Montar animal	23 %
Farmacología	76%
Resistencia a prejuicios:	25 %

HISTORIAL:

El Dr. Herbert Shelton es uno de los más reputados científicos del XXX. Ha desarrollado toda su actividad profesional en torno al comportamiento animal y la incidencia de las drogas en estos. Hace veintidós años, al conocer la posibilidad de participar en el proyecto Jurásico, pidió la excedencia en la Universidad de Kyusui y comenzó a desarrollar nuevos tipos de drogas farmacológicas en base a la vegetación jurásica y su posibilidad de uso en el control de determinados saurios. Es un hombre huraño, antipático (-15 a la Per de otros PJs sobre él) con muy mal carácter y muy poca paciencia. Uno de sus ayudantes, Teddy Pendergrass, se suicidó al no poder resistir la presión a la que le sometía el Dr. Shelton. Soltero irreductible y machista de la vieja guardia, solo admite mujeres como Corps o como cocineras. Mantiene una actitud de desprecio total hacia muchos de sus colegas, en especial, contra el Dr. Bambra, al que define como "un aficionado al comportamiento animal que se permite el lujo de contaminar con sus mamarrachadas". Muchos rumores apuntan hacia la posibilidad de que haya sido Shelton el creador del Ater, droga nativa de Jurasia y que causa estragos entre la población desempleada. También se comenta una posible adicción de Sheltón a la heroína.



ÁNGEL FERNÁNDEZ

Profesión:	Propietario del Scrash
Fuerza:	61 %
Constitución:	75 %
Agilidad:	64 %
Inteligencia:	66 %
Percepción:	81 %
Apariencia:	41 %
Acc./Asal.:	1
Nivel:	4
Puntos de vida:	46
Inconsciente:	4
Parada:	16 %
Influencia:	60 %
Equilibrio Mental:	66 %
Resistencia a Enfermedades y Venenos:	25 %

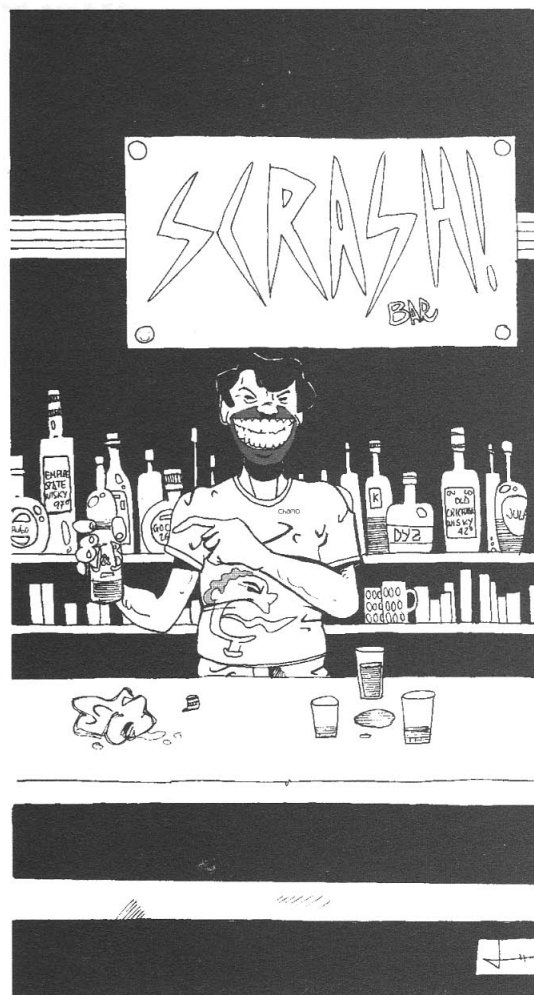
HABILIDADES APRENDIZAJE:

Arma Corta	93 %
Cantar	87 %
Bailar	31 %
Guitarra	73 %

Resistencia a prejuicios: 26 %

HISTORIAL:

Nacido en Buenos Aires y criado en Europa, Ángel Fernández es, junto con Johny & Inma, uno de los propietarios del Scrash Bar. Es un tipo simpático y trabajador. Antiguo técnico de la TimeGate, está convencido de que se vive "mejor en Jurasia que en el XXX". En su bar se citan Corps, Policías y algún que otro cazador. La entrada es libre excepto para los Corporativos, que, aunque no suelen frecuentar Angosto, saben que no son bien recibidos. Angel es un contacto de los GEA que se encarga de difundir noticias entre los topes infiltrados en la TimeGate. Sus combinados explosivos tiene fama incluso en el XXX, destacando el conocido como "2000 maniacos", "Rico-rico" o "Chamonostransportaaron".



GABRIEL "STYCO" BYRNE

Profesión:	Cazador
Fuerza:	87 %
Constitución:	95 %
Agilidad:	96 %
Inteligencia:	87 %
Percepción:	88 %
Apariencia:	51 %
Acc./Asal.:	3
Nivel:	6
Puntos de vida:	64
Inconsciente:	6
Parada:	24 %
Influencia:	89 %
Equilibrio Mental:	57 %
Resistencia a Enfermedades y Venenos:	32 %

HABILIDADES APRENDIZAJE:

Arma Corta	65 %
Arma Larga	93 %
Trampas	95 %
Aguijón	73 %
Supervivencia Selva	82 %
Montar Pteromeganodon	78 %
Resistencia a prejuicios	22 %



HISTORIAL:

Gabriel Byrne nació en el Ulster, cuando se cumplieron 25 años de la fundación de Jurasia. Desde muy niño le fascinó la idea de cazar grandes bestias y ha consagrado su vida a ello. Lo que en un principio era un deporte practicado por un joven rico, hijo de grandes corporativos, se convirtió en su forma de vida cuando Carmen Proudstar, una novia suya, le acusó de haberla violado. Aunque el juicio se anuló por falta de pruebas, Byrne se autoexilió a Jurasia para no volver a recordar estos sucesos. Si fue una violación o no, solo lo sabe el propio Gabriel. Afirma ser el único hombre que ha matado un Styracosauo con un cuchillo. Le falta el ojo derecho, la pierna derecha y tres dedos en la mano izquierda. Un ciborg viviente siempre al borde de la reconstrucción. Mantiene una estrecha amistad con Al y con Anna Yeristova, a la que siempre intenta convencer de que deje los Corps y se una a él como cazador independiente.

VLADIMIR

Profesión:	Líder de GEA
Fuerza:	63 %
Constitución:	59 %
Agilidad:	95 %
Inteligencia:	77 %
Percepción:	97 %
Apariencia:	58 %
Acc./Asal.:	3
Nivel:	7
Puntos de vida:	58
Inconsciente:	6
Parada:	24 %
Influencia:	94 %
Equilibrio Mental:	77 %
Resistencia a Enfermedades y Venenos:	20 %

HABILIDADES APRENDIZAJE:

Arma Corta	106 %
Cond. Vehículo (Todos)	53 %
Supervivencia Selva	48 %
Trampas	86 %
Farmacología	91 %
Disfrazarse	67 %
Armadura Combate	41 %
Cibernética	48 %
Comp. Com.	48 %
Arma Larga	91 %
Resistencia a prejuicios:	88 %



84

HISTORIAL:

Su nombre real es Imar Dille. Si su padre hubiera sabido de su existencia quizá la habría hecho asesinar a temprana edad, pues se trataba del Coronel Tesler, quien violó a la madre de Imar en los primeros años de la fundación de la Ciudad.

Es una mujer tremendamente capaz que ha sabido echar una tupida cortina de humo sobre su vida anterior. Actualmente vive de forma itinerante, dentro y fuera de Jurasia. Si fuera necesario daría su vida por alejar a la humanidad del Jurásico.

Llegar hasta ella es prácticamente imposible, no en vano mantiene la red de informadores más poderosa de Jurasia.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Si Jurasia existió... ¿Porqué no tenemos constancia de sus restos o fósiles?

Los directivos de TimeGate, conscientes de la empresa que iban a realizar y ante el peligro de modificar la historia, localizaron el emplazamiento seguro para toda una ciudad en el Jurásico: la Guayana Francesa. En esta localización, y después de varios millones de años, a finales del Cretácico, un enorme meteorito impacto contra la Tierra, abriendo un enorme cráter en la corteza de nuestro planeta. La catástrofe tuvo dimensiones mundiales y borró toda huella del paso de la humanidad por el jurásico. Además, era una buena manera de asegurarse que aunque las cosas se fuesen de las manos en Jurasia, ésta tenía los días contados.

¿Porque muchos saurios que aparecen en Jurasia han sido catalogados como pertenecientes a otras épocas?

En el siglo XXX, la paleontología había avanzado bastante más que en nuestros días, además, tras el paso de la humanidad por el Jurásico, muchas especies se consideraron extinguidas, aunque sobrevivieron y alcanzaron su apogeo en el Cretácico. No quedaron restos de los capturados ya que se cronoportaban.

¿Como combaten los saurios?

La mayoría de los saurios son animales tranquilos que solo reaccionan si se les molesta. No obstante, en caso de suceder esto, se enfrentan en agilidad, no en fuerza como podría presuponerse. Toma la iniciativa aquel de los dos animales que supere una tirada de la diferencia entre ambas AGI. En caso de que ninguno obtenga la tirada, la iniciativa pasa al de la tirada más baja. Además, los carnívoros que poseen más de 1 acción por asalto, suelen inmovilizar con su primera acción a su presa, para después cebarse en ella. Por otra parte, algunos saurios con púas y cuernos, también usan su parada como arma ofensiva pasiva, ya que si algo choca

contra ellos con suficiente fuerza, se puede herir, o peor aún, quedar destrozado.

¿Cual es la estructura de una cacería?

Aunque es bastante variable, la estructura base de una cacería parte del siguiente esquema: Por cada Brachisaurus de 30-40 Tm, es necesario llevar: 3 Smasher para allanar el terreno, tras estos, un Trooper para el remolque o transporte de la carne; a ambos lados del Trooper, dos Corps, con T-Loc Jewell a lomos de triceratops. Estos cuatro Corps se turnaran y realizaran diferentes posiciones alrededor del trooper siguiendo el orden de las agujas del reloj. Entre el trooper y los smashers, van 12 rottweillers. Esta estructura se multiplica dependiendo de la cantidad de carne que haya que conseguir.

¿Qué ocurre si falla el cronoportador?

Un fallo en el cronoportador provoca diversos efectos:

Tirada fallada	Progeria
99-00	Distorsión

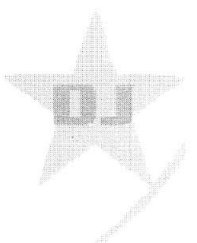
La Progeria inducida por el conoportador provoca el envejecimiento en segundos de los PJs cronoportados, subiendo 1d20 niveles, pero sin posibilidad de adquirir PV ni habilidades. Tampoco se pueden subir de nivel habilidades, pero si el PJ ha superado el nivel 10, comenzará a perder puntos. Consulta **Universo** para saber más sobre el envejecimiento.

La distorsión temporal indica la aparición en otra época u otro lugar de los PJs. A discreción del DJ.

Los viajes temporales desde el XXX y el Jurásico ¿Han alterado la historia?

TimeGate ha tenido especial cuidado en que esto no ocurra, aunque en la práctica parece ser que no ha sido así...

Descúbrelo en las siguientes partes de Time Warp.



¿sueñan los estegoceras con perros de presa?

MÓDULOS

¿SUEÑAN LOS ESTEGOCERAS CON PERROS DE PRESA?

INFORMACIÓN INICIAL (para leer a los jugadores)

11 de Septiembre de 62 dF. Una transmisión de onda larga nos avisó a las 12 horas de que dos terroristas de GEA habían sido descubiertos y capturados en Helix, a 850 Km al SE de Jurasia. El comandante nos dio las instrucciones pertinentes y ordenó inmediatamente la asignación de un vuelo del "Excelsior" hacia Helix. No es extraño. Todas las puertas se abren ante una misión del grupo de inteligencia de los Jurasia Corps. Un caso sencillo: ir allí y traerlos a Jurasia para el interrogatorio antes de la ejecución.

9 horas. Nos encontramos a bordo del "Excelsior". Abajo escuchamos los gritos de los lagartos. Se llaman entre ellos. A veces podemos ver sus lomos aparecer y desaparecer en la espesura. Pero la sensación más fuerte es el olor de la jungla. Es un olor dulzón de podredumbre, de agua estancada, de sangre, de hormonas animales, de materia orgánica en descomposición...

Viéndolo uno tiene conciencia de la potencia de la vida. Nunca como ahora el hombre ha sido capaz de darse cuenta en vivo de cómo las especies evolucionan para sobreponerse a las demás, de la maravilla de estar vivo otro día más.

12.30 horas. Desde la cabina del "Excelsior" vemos pasar los kilómetros uno tras otro. El dirigible se mueve con parsimonia pero sin descanso. El comandante eleva el aparato cuando comenzamos a acercarnos a las estivaciones montañosas en las que se encuentra Helix. A algunos kilómetros de distancia se pueden ver varios ejemplares de pterodáctilos. Es un misterio porqué no se preocupan de los dirigibles. Deben pensar que son objetos inanimados. O quizá nos desprecien.

16.50 horas. El aparato se aproxima al cañón de entrada a Helix. Descendemos pausadamente por entre los acantilados. Algunos reptiles nos gritan irritados desde los farallones.

Saben tan bien como nosotros que no pertenecemos a este mundo, que somos usurpadores, invasores.

En los altavoces del Excelsior resuena la voz del capitán, indicándonos que estamos realizando la maniobra de aproximación a Helix. Desembarcaremos en diez minutos.

El descenso es suave. El práctico del muelle se retira mientras los operarios aseguran la rampa de descenso. Estamos en una zona muy diferente a la que rodea a Jurasia. Aquí no hay mucha vegetación. El paisaje es rocoso.

Nos conducen por un túnel. Vemos a varias personas correr intranquilas por los pasadizos. Algo ha ocurrido: el Dr. Bambra ha sido encontrado muerto en su laboratorio. Un disparo en la cabeza ha acabado con su vida. Aparentemente es un asesinato.

Helix es una base científica. Aquí no existen los mundos aparte que se pueden encontrar en Jurasia. No hay asesinatos en Helix. Al menos hasta hoy. El sargento se pasa la mano por la barbilla. Me doy cuenta de que esto no va a ser una misión de rutina...

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Los jugadores pertenecen a un reducido y exclusivo grupo de inteligencia de los Corps, el 63. No visten ningún tipo de armadura y solamente deben ir armados con la pistola de reglamento de los Jurasia Corps. La gente odia y teme a los Corps. Colaborarán con ellos lo estrictamente imprescindible.

El Dr. Bambra era una eminencia en Etología (ciencia que estudia el comportamiento animal). Tras una brillante carrera en Jurasia, y tras tener varios encuentros desagradables con funcionarios de TimeGate y la policía solicitó un destino en Helix, decidido a llevar a cabo un ambicioso proyecto que acariciaba hacía años: descubrir si los Stegoceras sueñan y si es posible comunicarse con ellos. Tras su traslado comenzó sus ensayos utilizando varios animales capturados que le llegaron por vía aérea. Su trabajo estaba respaldado por la Dra. Clavier, máxima autoridad en Helix. Bambra parecía tener un gran poder de influencia sobre Clavier.

Durante unos cinco meses los experimentos

¿sueñan los estegoceras con perros de presa?

demonstraron que existían alteraciones en las ondas cerebrales de los reptiles durante varias fases de su sueño. Estos resultados dieron más fundamento a la continuación de las investigaciones, pero tras otro nuevo periodo de trabajo Bambra no consiguió avanzar mucho más.

Asustado con la posibilidad de que su proyecto fuese cancelado decidió emprender caminos poco ortodoxos. Tras probar a estresar a varios animales sin resultados aparentes utilizó su último y arriesgado cartucho: a través de una empleada de Helix, Yoslin Mifune, estableció contacto con un miembro del Clan Tayato en Jurasia, con el fin de adquirir unas dosis de Ater-20.

Diseñó cuidadosamente un experimento que le permitiría establecer una fusión mental con el animal mientras dormía. Dos días antes, y temiendo la curiosidad de los miembros de su equipo los despidió a todos temporalmente. Pasó dos días preparando todo el experimento hasta que éste estuvo completamente

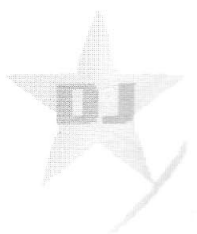
listo. Tras practicar dos veces las pruebas, consiguió finalmente fusionarse mentalmente con el lagarto.

Mientras tanto, Yoslin Mifune había comenzado a sospechar, y relacionó las investigaciones de Bambra con el Ater-20. Su reacción fue poner sobre aviso al Clan. Los Tayato decidieron enviar a uno de sus agentes, Sato, una especie de ninja, para acabar con Bambra, sabedores de que el científico acabaría por hacer público su descubrimiento y que la infraestructura del Clan podría quedar al descubierto. El agente del Clan adoptó la identidad de un empleado de limpiezas de Helix, Henry Silva, temporalmente desplazado a Jurasia, y llegó hasta Helix en el anterior vuelo de enlace, tres días antes. Durante ese tiempo el asesino a sueldo estudió la situación hasta llegar a las 16.05 horas del 11 de septiembre, en la que irrumpió discretamente en el laboratorio de Bambra y le asesinó, después de lo cual robó todos los cuadernos de notas de la investigación.



Laboratorio del Dr. Bambra

JURASIA



¿sueñan los estegoceras con perros de presa?

A partir de ese momento el interés de Sato será pasar todo lo desapercibido que le permita la situación, en espera de la salida del siguiente dirigible hacia Jurasia, dos días más tarde.

BASE HELIX

La Base Helix es un centro de investigación avanzado que se encuentra situado en Silva Nixor. La construcción consiste en una excavación en la roca que se abre en un gran domo central.

Desde ese domo se accede a varias zonas de la base:

Área del reactor: Contiene un pequeño reactor de fusión que alimenta energéticamente a la base.

Labs1 y Labs2: Laboratorios en los que se realizan todo tipo de experiencias sobre los dinosaurios. El laboratorio del Dr. Bambra se encuentra situado en Labs1.

Mantenimiento: Zona reducida para los técnicos que realizan estas labores.

Recreo: Una zona que cuenta con salones de holografía, biblioteca, gimnasio, y comedores para toda la base.

Cuartel de los Corps: Los Jurasia Corps mantienen un grupo de unos 20 hombres en Helix. En el momento de llegada a la base 15 de ellos se encontrarán fuera de la base, en distintas expediciones.

EL LABORATORIO DE BAMBRA

Es importante que los PJ investiguen rápidamente el laboratorio de Bambra. El DJ debe forzarles a llegar hasta allí. Si es necesario haciendo aparecer a la Dra. Clavier que les da la bienvenida y les solicita ayuda para solventar el desgraciado incidente.

Lo que encontrarán en el laboratorio es lo siguiente: el instrumental de investigación está destrozado, papeles y material están por todo el suelo. El cadáver está todavía allí. Presenta un disparo limpio en la nuca, evidentemente obra de un profesional.

La puerta del laboratorio no ha sido forzada, sin embargo.

Desde las jaulas del fondo del laboratorio tres Stegoceras con las patas anteriores anilladas

en azul les observan con malignidad. Uno de ellos parece arrinconado en el fondo de la jaula, y cierra pronto los ojos, como si estuviese enfermo (es el Stegoceras con el que Bambra había conseguido contactar psíquicamente). Los otros dos se acercan hasta las rejas y emiten un molesto sonido silbante. Su fuerte olor llega hasta los PJ.

IDEA PARA LOS PJ: Es importante involucrar a los PJ en la investigación desde el primer momento. El DJ debe hacerles ver que el asesinato aparenta formar parte de algún tipo de trama oculta, y que al menos un asesino profesional se encuentra en ese mismo momento suelto por la Helix.

LA SUCESIÓN DE LAS HORAS

Los acontecimientos se van a suceder según una cronología establecida. Es muy importante que el DJ controle el tiempo de juego y que comunique regularmente a los jugadores la hora en que se encuentran.

16:05 Bambra es asesinado. Sato desaparece con las notas de la investigación.

16:10 Sato vuelve a su habitación después de haber ocultado el arma, una Sistek GL 10, y los papeles de Bambra en un armario en la zona de recreo. Tiene órdenes del Clan para llevar los documentos a Jurasia.

16:50 El cadáver es descubierto. Los Jurasia Corps del destacamento de Helix comentan a sus compañeros del 63 el incidente ocurrido. Al parecer se trata de una pistola de reglamento y quien lo hizo era un profesional, pues hizo un único y certero disparo en la nuca de Bambra. No hay huellas en todo el laboratorio y algunas informaciones podrían haber desaparecido.

88



JURASIA

¿sueñan los estegoceras con perros de presa?

17:15 Se produce un ligero temblor de tierra. Las salidas al exterior quedan bloqueadas hasta nueva orden. El equipo de sismología prevé nuevos movimientos sísmicos en las próximas horas.

sistema de alumbrado auxiliar. Por toda la base se escuchan sirenas de emergencia. Cada jugador recibe 2d10 puntos de daño a consecuencia del incidente. En Helix se han derrumbado varias



Siguiendo las ordenanzas, y sin que los PJ lo sepan, el capitán del Excelsior larga amarras en previsión de nuevos temblores.

17:25 Los miembros del 63 son conducidos por la Dra. Clavier hasta el laboratorio del Dr. Bambra, antes de visitar las celdas de los GEA.

17:32 Durante el papeleo derivado de la entrega de prisioneros se produce un fuerte temblor y un sonido de derrumbe llega de alguna parte de las cercanías. Las luces se apagan y en unos segundos salta el

galerías, entre ellas las que conducen a la salida. La gente ha enloquecido en los corredores.

SITUACIÓN TRAS EL DERRUMBAMIENTO: La salida estará cortada. Varias toneladas de piedra obstruyen el camino. Las comunicaciones con Jurasia son imposibles al haberse destruido la antena de largo alcance de la base, sin embargo, es posible mantener comunicación con el exterior a través de comunicadores de corto alcance. Por otro lado el pozo de refrigeración del reactor nuclear que proporciona energía a Helix se ha res

¿sueñan los estegoceras con perros de presa?

quebrajado, y ha comenzado a perder agua lentamente. Según vaya desapareciendo ese agua la temperatura del reactor comenzará a subir, de forma que a determinada hora éste se fundirá dejando a Helix convertida en un cementerio nuclear y a toda su población afectada o muerta. La hora límite son las 20:30 horas. Momentáneamente la base será un caos, pero poco a poco dará paso a una situación de tensa espera de ayuda exterior. Sirenas de emergencia suenan por todas partes. Los corredores están pobremente iluminados y el DJ debe esforzarse por transmitir a los jugadores una atmósfera opresiva.

17:36 Sato consigue salir de entre los escombros de la ZRBeta. Se comporta en todo momento como corresponde a Silva. Intentará localizar a Yoslin Mifune para que le ayude a salir al exterior.

17:50 Comienza a organizarse el traslado de heridos a un hospital improvisado en la Zona de Recreo. La megafonía de la base se restablece y comienzan a darse órdenes. Se convoca a los Jurasia Corps que no se encuentren heridos al despacho de la Dra. Clavier donde se les darán instrucciones para que colaboren en la organización de la base. Se les comunica también la situación en que se encuentra el reactor y la imposibilidad de desconectarlo so pena de desconectar también los elementos de circulación de aire y la iluminación de emergencia. El número de Corps en Helix es de 20, pero 15 de ellos se encuentran en ese momento en el exterior. Desgraciadamente sólo 2

18:00

Corps han sobrevivido al derrumbe (los otros tres guardaban la entrada). Son soldados rasos y se pondrán a las órdenes del PJ con rango más alto.

18:20

Los Jurasia Corps recorren los corredores ayudando a evacuar a los enfermos y recogiendo datos de la situación, que es caótica.

Uno de los PJ verá en un corredor oscuro un movimiento extraño. Cuando se acerque descubrirá el cadáver de una mujer (Yoslin Mifune), y en ese preciso momento recibirá un golpe en la cabeza que le mantendrá sin sentido 4+1d6 asaltos. Acertará a vislumbrar la figura de un hombre corpulento que se aleja en silencio por el pasillo. Sato ha asesinado a Mifune después de que advirtiese que sabía demasiado del asunto y de que su vida peligraba con los G3 en la base. Ahora intentará recuperar su arma y los cuadernos de Bamba, que había ocultado en la zona de Recreo, precisamente donde ahora se encuentran los servicios médicos de emergencia.

18:25

Nadie había pensado en los Stegoceras que se encontraban en los distintos laboratorios. Había 9 en total, de los cuales 2 han muerto a causa del terremoto. Ahora han conseguido salir entre los escombros y se mueven de forma individual y con cautela por los corredores. El DJ debe aprovechar para dar a partir de este momento una atmósfera tipo Aliens. Se producirán varias muertes. Están se conocerán por los gritos de los atacados y porque al llegar hasta allí se encontrará el cadáver destrozado.

90



JURASIA

¿sueñan los estegoceras con perros de presa?

Aumenta considerablemente el pánico de la población.

Los Stegoceras habrán comenzado a utilizar los túneles de ventilación para moverse y ocultarse. A partir de este momento el DJ debe hacer una tirada de 1d100 por cada asalto. Un 05 o menos hará aparecer a un Stegoceras desde algún recoveco, y atacará a un único individuo, desocupándose de los demás.

19:10

Llegada de una columna de 10 Jurasia Corps Exterminadores montados sobre triceratops, de regreso de una acción de castigo. Inmediatamente comenzarán a intentar despejar la galería de acceso con ayuda de la fuerza de los animales. Sus mensajes de auxilio llegan por los comunicadores de corto alcance, dando una nueva esperanza a los encerrados.

19:15

El calor dentro de Helix empieza a hacerse sofocante. Los corredores han comenzado además a exudar agua caliente, procedente de emanaciones de la montaña, muchos de los corredores están inundados de vaho, como en una sauna, lo que les hace mucho más peligrosos. Los haces de luz de las sirenas, de color naranja, ayudan a crear una atmósfera espectral. La visibilidad no va más allá de dos metros.

19:30

Sato ha llegado hasta la zona de recreo, evitando los controles de los Corps. Ahora se encuentra rodeado de heridos y algunos médicos que intentan atenderlos de la mejor manera posible. Uno de los médicos le solicita ayuda, pero Sato le golpea y comienza a registrar la habitación, cuyos

armarios han sido cambiados de lugar. Varios médicos avisan a seguridad ante la actitud de Sato. Este consigue localizar la pistola y dispara contra algunos médicos, huyendo por los corredores, en dirección al reactor averiado, donde espera ocultarse, ignorante de la situación.

19:40

Sato avanza sólo por los corredores abandonados, cuando escucha un siseo en las cercanías. El ambiente vaporoso le impide localizar exactamente el lugar, pero comprende que tiene al lado un Stegoceras. Prepara su arma.



El animal se precipita sobre él y ambos luchan. El lagarto resulta herido, pero Sato cae víctima del Stegoceras. Cuando lleguen los PJ el lagarto tendrá entre sus mandíbulas un brazo de Sato, y

JURASIA

¿sueñan los estegoceras con perros de presa?

PREGUNTA A LAS PERSONAS ADECUADAS

les mirará amenazadoramente mientras emite un curioso sonido apagado. Su mirada es casi de inteligencia, en el anillado de una de sus patas posteriores se distingue la etiqueta azul del laboratorio de Etología, donde Bambra trabajaba. Es el Stegoceras que estaba fusionado mentalmente con Bambra cuando Sato le mató. No intentará atacar a los PJ. Desaparecerá rápidamente por un túnel de ventilación.

Yoslin Mifune

Estará muerta, así que poco se le podrá preguntar, pero en un ordenador de la zona de dirección de la base se podrá encontrar la siguiente información:

Nombre: Yoslin Mifune
Raza: As+/In
Nacimiento: 39, Jurasia
Ocupación: Técnico de Laboratorio
Lugar de trabajo: LABS2
Superior: Dr. Bambra

19:50

Quedan sólo 40 minutos para que el reactor funda. Sólo hay una solución: Descender al pozo con una AS-900 y con un producto sellante (plaxis-II) que repare la fisura. Sólo hay dos AS-900 disponibles en el interior de Helix. Estarán dentro de agua a 90°C. Tiradas (por cada 10 minutos): Armadura de combate (por avance dificultoso); Inteligencia para el sellado;

Dra. Clavier

El cadáver presentará un sólo disparo en la nuca, exactamente como le ocurrió a Bambra.

Es la máxima responsable de la base, y aunque los PJ sean agentes especiales de los Jurasia



¿sueñan los estegoceras con perros de presa?

Corps no se le puede importunar mucho. Puede dar información sobre qué clase de investigaciones ha llevado a cabo Bambra en los últimos meses, aunque no sabe nada más, pero insistirá en que Bambra era un miembro apreciado en la comunidad científica de Helix y les sugerirá que no le gustaría que su nombre quedase relacionado con asuntos turbios.

Jurasia Corps

Los Corps no saben nada de nada. No se mezclan con los científicos ni los técnicos. Como en todas partes son una comunidad aislada, que sólo se relacionan entre ellos. No han oído hablar de delincuencia en Helix, y sus labores más comunes son vigilancia exterior y escolta de expediciones. Su superior en Helix es el Teniente Pecci.

Guerrilleros

Es muy posible que no se les ocurra, pero los guerrilleros de GEA están mucho más relacionados con los bajos fondos que los Corps, y además están casi tan bien entrenados como ellos. Pueden ser de mucha ayuda en esta situación de emergencia. Además, reconocerán el modus operandi del Clan Tayato en cuanto vean a los asesinados. No se llevan bien con los Corps,

pero ante la situación reaccionarán bien. No obstante intentarán escapar cuando tengan una oportunidad.

Computadoras

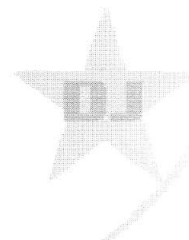
Los registros de entradas y salidas de Helix son perfectamente normales, ya que Sato utilizó la identidad de Silva. Nadie tiene constancia de la estancia de Sato en Helix.

Ni Mifune ni Bambra habían salido de Helix en los últimos 4 meses.

Si desean conocer qué personas llegaron a Helix en el último dirigible obtendrán la siguiente pantalla:

BASE HELIX - LLEGADAS 620904 DIRIGIBLE ENCKE

INDIVIDUO	ORI/DES/OCU
Tsiolkovsky, L.	JUR/HEL/LABS1
Gardner, G.	JUR/HEL/LABS1
Everthart, H.	SHU/HEL/CNTRL
Silva, H.	JUR/HEL/MANT
Tchu, K.	JUR/HEL/MANT
Okuda, M	JUR/HEL/ENER
Dertouzos, L	JUR/HEL/RECR
De la Iglesia, A.	JUR/HEL/RECR



¿sueñan los estegoceras con perros de presa?

PERSONAJES NO JUGADORES

SATO

Profesion: Asesino

Fuerza: 88

Constitución: 95

Agilidad: 100

Inteligencia: 69

Percepción: 57

Apariencia: 61

Acc./Asal.: 3

Nivel: 4

Puntos de vida: 62

Inconsciente: 6

Parada: 25 %

Influencia: 87 %

Equilibrio Mental: 69 %

Resistencia a Enfermedades y Venenos: 32

HABILIDADES APRENDIZAJE:

Arma Corta 43 %

Cond. Vehículo... 36 %

Bastón 67 %

Puñal arrojado 53 %

Puñal empuñado 67 %

Disfrazarse 70 %

Artes marciales 67 %

Montar animal 55 %

EQUIPO:

Puñal, Tarjeta identidad "Henry Silva", disfraz, Sistek GL 10, cuadernos de Bambra.

ANTECEDENTES:

Tatuaje del clan Tayato.

Resistencia a prejuicios: 72 %

JURASIA CORP

[Ver "150 Km a ninguna parte"]

GEA

Profesion: Guerrillero GEA

Fuerza: 70

Constitución: 94

Agilidad: 98

Inteligencia: 76

Percepción: 68

Apariencia: 64

Acc./Asal.: 3

Nivel: 3

Puntos de vida: 57

Inconsciente: 6

Parada: 25 %

Influencia: 75 %

Equilibrio Mental: 76 %

Resistencia a Enfermedades y Venenos: 31 %

HABILIDADES APRENDIZAJE:

Arma Corta 49 %

Disfrazarse 74 %

Conducir Vehículo... 40 %

Arma Larga 49 %

Comp/Com. 42 %

STEGOCERAS

Stegoceras: Paquicefalosaurido inteligente, de pequeño tamaño (2m). Utilizan a los diplodocínidos como rebaños. Utilizan sus manos con cierta habilidad y viven en grupos de 8-10 miembros con dos-tres hembras que dirigen al grupo. Comunicación no verbal a nivel de empatía suave.

Ataques:

Mordisco (3d10) 50%

Garras (2d10) 50%

AxA=2

PER=80%

PV=50



150 KILOMETROS A NINGUNA PARTE

INTRODUCCION

La lucha por la supervivencia en Jurasia forma parte de la vida cotidiana. Los PJ que tomen parte en esta aventura tendrán ocasión de comprobarlo en sus propias carnes, con todas las condiciones en su contra: heridos, abandonados en la jungla y desprovistos de equipo tendrán que utilizar cada porción de sus energías si quieren conseguir regresar a la civilización.

Cuatro o cinco personajes de profesión técnicos o científicos, sin armas, y que no se conozcan anteriormente.

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

Después de unas merecidas vacaciones en Jurasia, vuelves a la base Helix, en Silva Nixor, para continuar con tu trabajo habitual.

Las vacaciones han sido necesariamente cortas, pero te han devuelto nuevos ánimos. Por delante te espera un largo período de duro trabajo.

La convocatoria para el embarque tuvo lugar a las 10.15 de la mañana. Desde entonces te encuentras rodeado de extraños a bordo del Calcuta, un dirigible con base en Jurasia que realiza regularmente la ruta entre esta ciudad y Helix. El día es soleado y caluroso. Desde la cabina del dirigible la vista es impresionante: kilómetros y kilómetros de densa jungla se extienden hasta el horizonte.

INFORMACION PARA EL DJ

Abordo del Calcuta no hay ni policías ni Jurasia Corps. A las 11.40 los motores comenzarán a hacer un ruido raro. Parecerán fallar intermitentemente. Al poco se advertirá la alarma entre la tripulación. La mayor parte de los pasajeros se encuentra paralizada de terror, aferrados a sus asientos.

A las 11.45 el dirigible comenzará a perder altura, mientras los motores dejan de funcionar definitivamente.

La cabina será un pandemonium de gritos histéricos, empujones, personas que lloran aterrorizadas...

El suelo se aproximará inexorablemente, y los personajes verán cómo acaban sus vidas estrellados contra las cimas de los árboles más altos.

BIENVENIDOS AL PARAISO

El DJ hará hacer a cada uno de los personajes una tirada de CON, ocultando cual es el motivo de ésta.

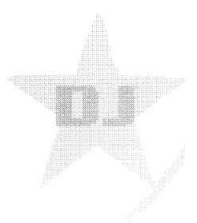
Aquél que obtenga la tirada más baja será el primero en despertar. Cada uno de ellos habrá recibido 4d10 puntos de daño, y tendrá un modificador negativo a la actividad física de -30 pero, como la necesidad hace inteligentes a los tontos, también un modificador positivo de +20 a cualquier actividad mental. Aquel que despierte primero verá a su alrededor los restos del aparato.

Hay restos por todos lados. Cadáveres en posiciones absurdas, trozos del tejido del dirigible, restos de asientos, zapatos, maletas... El resto de los PJ también habrá sobrevivido, pero estarán inconscientes.

El DJ dejará al primer PJ que se despierte unos cuantos turnos para que determine qué es lo que quiere hacer. Tiene abiertas todas las posibilidades: saquear a los muertos, intentar localizar a otros supervivientes y despertarlos, tratar de localizar material útil, escuchar con atención los sonidos de la selva para comprobar que ningún animal peligroso se encuentra en las inmediaciones, etc.

Los otros personajes despertarán por sí solos (tirada de CON/3 por cada asalto) o serán despertados por los demás (CON/2 al ser sacudidos o reanimados por los demás).

Si alguno de ellos ha recibido más de 24 puntos de daño esto querrá decir que se ha roto un brazo o una pierna, a decisión del DJ. Su modificación al avance en el caso de haberse roto una pierna es de -100% (no podrá caminar).



150 km a ninguna parte

Si alguno de ellos trata de evaluar la situación, puede hacer tiradas de Conocimientos Generales o INT para llegar a las siguientes conclusiones:

IDEA: El dirigible tiene una velocidad media de 100 Km/h. El vuelo duró una hora y media. Por tanto la distancia recorrida es de 150 Km.

IDEA: La posición actual se encuentra más cerca de Jurasia que de Helix.

IDEA: Entre los restos del accidente quizá haya algún material aprovechable.

Lista de material encontrado: Dos largueros y una manta pueden componer una camilla; una navaja en el bolsillo de un tripulante. Un trozo de tejido del dirigible puede servir para hacer una tienda de campaña; Un trozo de cuerda de unos 15 metros de longitud y un pequeño contenedor de líquido, vacío, con capacidad para 330 cc.

IDEA: Con la navaja, y cortando unos paños pueden hacerse lanzas y pinchos. Los valores de utilización de estas armas son los siguientes:

	%Éxito	Daño
lanza	(FUE+AGI)/3	2d10
pincho	(FUE+AGI)/3	1d6

IDEA: El accidente habrá llamado la atención de los animales de los alrededores. Mejor comenzar a moverse.

Da igual qué dirección elijan para avanzar (aunque la lógica sería suroeste), ya que los acontecimientos que tendrán a continuación serán los mismos.

Cuando todos despierten será las 12.30 de la mañana. Si no deciden andar, si no esperar, o construir un refugio, o ambas cosas, los restos del aparato serán pronto asaltados por un grupo de Allosaurus. Serán 1d10, y permanecerán a la expectativa durante un rato si descubren humanos vivos, pero poco a poco

comenzarán a estrechar el cerco y a ingerir cadáveres de las víctimas del accidente.

Un Tiranosauo aparecerá a las 12.45 y dará cuenta de todo lo que haya por allí, se mueva o no se mueva.

Si decidieron moverse:

El avance por la selva es difícil. La humedad y el calor se hacen rápidamente insoportables. Las ramas de los arbustos, algunas espinosas, se enredan, arañando tus contusionadas piernas. Mientras andas percibes el olor de la selva que te envuelve. La visibilidad no es mayor de 5 metros. Parece un ser vivo que tuviera ojos que se fijan en tu cogote.

ADVERTENCIA PARA EL DJ

Lo ideal sería que el DJ haya previsto la situación y que uno de los personajes adopte el papel de líder de forma natural o por sugerencia del DJ.

El hecho de encontrarse en un ambiente hostil, con una fuerte carga emocional y lejos del mundo conocido va a empezar a poner nerviosos a los PJ.

A lo largo de las horas que pasen juntos será más y más patente que las relaciones empiezan a deteriorarse, la confianza en los demás disminuirá, y sólo la voluntad de sobrevivir permitirá al grupo salir adelante.

Será labor del DJ simular lo mejor posible el mal ambiente que se creará durante el trayecto.

Mediante notas escritas en un papel irá describiendo a algunos jugadores aspectos del comportamiento de los demás, de forma que los PJ estén encizañados.

A pesar de lo que pueda parecer, en un ambiente tan húmedo como la selva es necesario consumir regularmente agua en abundancia, pues de lo contrario el intenso calor que existe produce deshidratación.

Ese será el primer punto de roce entre los PJ. No hay agua entre los restos del dirigible. Tampoco hay riachuelos a la vista.

Al cabo de una hora la sed será importante. Si

96



JURASIA

no se encuentra un río pronto los PJ que no pasen una tirada de CON perderán otro 5% a la actividad.

MENSAJE DEL DJ (pasar escrito a uno de los jugadores):

Ves a uno de tus compañeros realizar un extraño gesto, como si bebiera a escondidas de una cantimplora.

Se encontrará un río dos horas más tarde, después de realizar una segunda tirada contra la CON para ver si se pierde otro 5% a la actividad.

Beber agua hasta hartarse hace recuperar los modificadores negativos por deshidratación. En todo lo que sigue, y mientras sea de día y no se disponga de agua se seguirá el mismo procedimiento de descuento de 5% por pérdida de agua.

DIAS DE VINO Y ROSAS

En cualquiera de los días que dure la aventura, y durante el periodo diurno se producirán una serie de encuentros, que el DJ presentará en el orden que mejor le parezca:

A unos 5 metros de distancia se descubrirán 6 stegoceras. Los PJ los percibirán antes. Están cuidando una puesta. Los PJ deben, si quieren pasar desapercibidos, hacer una tirada de Acechar/Discreción con un modificador negativo de -15 y otra con -5 para alejarse sin ser vistos. Si alguno de los PJ falla la tirada los stegoceras correrán tras ellos, dejando tras de sí a dos de ellos para que continúen vigilando la puesta. Combatirán hasta vencer o morir. A través de la selva se mueven con menos dificultad que los humanos, lo que les permitirá ganar ventaja poco a poco.

En un claro del bosque un pelotón de Jurasia Corps tiene reunido de rodillas a un grupo de unos 8 civiles. Uno de los Corps, con más rango, va de uno en uno preguntándole algo que no puede enten-

derse. Su tono es duro. Les golpea, les escupe. Al cabo de un rato hace un gesto de cansancio y da una orden a uno de sus hombres, quien sin pensarlo comienza a disparar en la nuca a cada uno de los civiles arrodillados, que van cayendo sin vida mientras algunos de los otros sollozan. Contemplar esta escena requiere pasar una tirada de EQM. Si no se consigue pasar se pierden 2d10 puntos de EQM y el personaje adquirirá un odio de por vida a los Corps. En caso de pifia, el personaje que la ha cometido saldrá gritando, enloquecido temporalmente. Lo más sensato es alejarse silenciosamente (Acechar/Discreción sin modificadores).

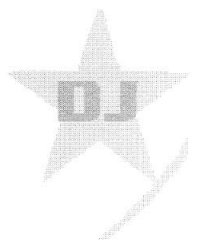
Una manada de protoceratops. Es una ocasión para obtener algo de comida. Para cazarlos hay que medir la AGI de uno de los jugadores con la AGI del lagarto, y luego resolver el combate. Se consiga liquidar o no al dino, el resto de la manada se habrá alejado ya. Un lagarto será suficiente para un máximo de dos personas. El DJ debe aprovechar la ocasión para enzarzar a los jugadores.

El cañón: Se trata de el lecho profundamente erosionado de un río. Su profundidad es de al menos 15 metros, y su anchura de unos 6 metros. Por supuesto que no hay puentes de pasarela ni de ningún otro tipo. El cañón se prolonga hasta el horizonte en los dos sentidos del río.

Para pasarlo solo se puede utilizar un medio, que se le puede ocurrir al jugador, o puede ser ideado mediante tiradas de INT, o Idea:

Utilizar una rama colgante de un Ginko, que permite llegar aproximadamente hasta la mitad del ancho del cañón, para saltar desde allí (produciendo al que lo haga 2d10 puntos de daño), o utilizar la cuerda como medio para pasar dándose impulso, una vez colgada.

Si algún jugador cae al río el daño es 4d10 puntos de daño. Si sobrevive será arrastrado por la corriente río abajo. El DJ debe



hacerle tiradas de AGI-20 para conseguir que se agarre a alguna roca que sobresalga del río. Si no sabe nadar y no consigue agarrarse a nada en cinco asaltos habrá muerto ahogado. De lo contrario alguien debe bajar a rescatarlo...

No es necesario decir que un kilómetro río abajo esta la consabida catarata de 40 metros de alta.

El cadáver de un allosauro, evidentemente destrozado por un Tirano esta tirado en una pradera despejada. No hay moros en la costa, a pesar de que varios tipos de pequeños carroñeros se reparten los restos del festín.

El tamaño del animal hace que haya para todos. Los PJ casi no tendrán que luchar para conseguir su parte.

Se recuperan los modificadores negativos por falta de alimentación.

Un dirigible pasa por encima, a gran altura. El DJ dará esperanzas a los jugadores a sabiendas de que no van a conseguir nada. El dirigible se dirige hacia el punto del accidente.

Una zona pantanosa. El olor es pútrido. En realidad se trata de un conjunto de charcas. Una neblina proveniente del agua estancada impide la visión más allá de los 8 metros. El acercarse a los bordes es peligroso, pues en su interior habitan algunos plesiosauros que no dudarán en atacar a los PJ si tienen ocasión.

Una gentileza del DJ: si alguno bebe agua estancada sufrirá vómitos que le harán disfrutar de un -20% más a la actividad a menos que se obtenga un crítico en CON tras beber.

En el pantano se puede encontrar algo de comida: algunas plantas carnosas y pequeños peces que se pueden cazar con la lanza (dificultad -20) o con ayuda de la tela, utilizándola como red (AGI-25). Un pez será la ración de una persona. Si se pesca con red se obtendrán 1d6 peces.

EL TE DE LAS CINCO

En la selva anochece muy temprano.

Aproximadamente a las cinco, cada tarde se produce un aguacero completamente estremecedor. Es imposible ponerse a refugio. La copa de los árboles protegerá durante no más de un cuarto de hora, tras lo cual el aguacero calará hasta los huesos a aquellos que no estén protegidos debajo de una tela del dirigible, que por supuesto es impermeable.

Si no se ha tomado esa precaución el efecto del aguacero producirá un modificador -5 a la actividad durante las dos horas siguientes, y para entonces las situación será...

EL SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO

Los PJ no disponen de ningún tipo de iluminación. Están completamente desvalidos durante la noche.

Pueden dormir en lo alto de un árbol, como precaución, o establecer un campamento, en el que no podrán encender fuego por dos razones: en primer lugar porque carecen de medios para hacerlo, y en segundo porque toda la madera esta completamente empaada para esa hora.

Durante la noche hay dos clases de enemigos:

En primer lugar los Styracosaurus, que no son lo bastante hábiles como para subir a los árboles, pero que les darán caza sin excusa posible en el caso de que decidan pasar la noche en el suelo. Estos animales aparecerán con un 15% de probabilidades y en un número de 1d10 ejemplares.

En segundo lugar unos pequeños parásitos (agujas), predecesores de las garrapatas, que se encuentran por todos lados a la espera de huéspedes.

La probabilidad por jugador de ser atacado por los parásitos es de un 20% por noche. Un individuo atacado sufre un modificador negativo de -10% a cualquier actividad (física o mental) hasta el final de la partida. Las agujas suelen buscar las zonas del cuerpo con más calor corporal, como ingles, axilas, piés e interior de las uñas para asentarse cómodamente, mientras extraen la sangre de su anfitrión.



RETORNO A SHUIMI

EL Dr. LIVINGSTON, SUPONGO...

Durante el tercer día, a la hora que el DJ estime oportuna, un grupo de Corps se abrirá paso en la selva hasta los jugadores. Son una expedición de rescate para el Calcuta. Les darán todo lo necesario para reponerles, y trasladarán a los heridos a Jurasia.

ARTISTAS INVITADOS

CIVIL (GEA)

Acc./Asal.: 3

Puntos de vida : 57

Trepar/Saltar : 102%

Iniciativa : 49%

Escondarse : 46%

Percepción : 68%

Acechar/Discreción : 87%

Comb. Cpo. a Cpo. : 88%

Parada : 25%

Arma Corta : 49 %

Disfrazarse : 74 %

Conducir Vehículo... : 40 %

Arma Larga : 49 %

Computadora/Comunicaci: 42 %

JURASIA CORP

Acc./Asal.: 2

Puntos de vida : 38

Trepar/Saltar : 82%

Rastrear : 58%

Iniciativa : 41%

Escondarse : 40%

Percepción : 77%

Acechar/Discreción : 80%

Comb. Cpo. a Cpo. : 86% (+2)

Parada : 21%

Arma Corta : 51 %

Arma Larga : 51 %

Equipo:

System 6L 10; AS-300;

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

"Era nuestra primera misión como verdaderos guerrilleros eco-anarquistas. Los años de entrenamiento en la sombra, las noches y días viendo como el mundo se desmoronaba a nuestro alrededor y sin poder hacer nada, habían quedado atrás. Nos habíamos infiltrado en la ciudad corrupta, en la mayor aberración que el hombre pudo concebir nunca... estábamos en Jurasia, la paradoja temporal, el ejemplo de la locura del hombre de negocios elevada al máximo exponente..."

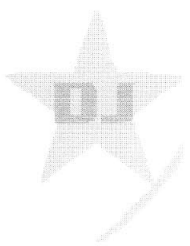
INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Esta es una aventura pensada para tres jugadores de nivel 2 o superior, o cinco de nivel 1. Todos ellos deben ser GEAs camuflados como técnicos o como Corps en la TimeGate. No tiene por que conocerse entre ellos. Deben mantener secreto su "tapadera", ya que uno de ellos deberá ser informado de que su misión es traicionarles y entregarlos a Ikegami, el jefe de la policía, aunque tiene que ser discreto. No conviene hacer notar la presencia de los GEAs en Jurasia.

El lugar de encuentro es el bar Scrash, en el distrito Lacustre. Allí serán informados de su misión por una mujer que no se identificará, rodeada de tipos grandes. En este bar se reúnen muchos policías y Corps, por lo que no será sensato organizar una pelea. En este momento, ninguno de los PJs, a excepción de los que sean Corps Exterminadores, podrá portar arma alguna.

LA MISIÓN

"Tenéis que alcanzar y rehabilitar la base Shuimi, abandonada hace tiempo, para su utilización como almacén y base nuestra. Sed discretos. No utilizéis transporte aéreo. Hacedlo por tierra. Podréis conseguir un Trooper si os camufláis entre la próxima cacería que sale mañana hacia las llanuras tarquianas. Separaos del tufo en cuanto



podáis e id directamente a la base. Contamos con vosotros. Madre os saluda" comenta la mujer.

Si le preguntan a Ángel, Inma o Johny, los camareros-propietarios del Scrash, les dirán que la mujer es Nina Castillo, técnico de cro-noportador y camello de Sero. No es muy de fiar.

A la salida del bar se encontraran con una banda de Lokos en sus aeromotos, que les increparán. IDEEA: Si tus PJs son tan chulos y tan inconscientes como para responder a las provocaciones de los Lokos, haz que la pelea llame la atención de la Policía y ésta actue con contundencia asesina...

Si no hay ningún problema, podrán pasar la noche haciendo lo que quieran. Déjales descansar que lo van a necesitar. Si el resto duerme, el Traidor deberá contactar con Ikegami, en casa de Sanguino, en Angosto. Házselo saber con una nota en la que se comprometa también a otro PJ.

Búscalé distracciones al traidor, organízale una pelea o algo por el estilo y que no llegue a tiempo para cuando el resto despierte. Comunica a uno de los PJs que el traidor ha dejado una nota en la que indica que ha seguido el rastro a un tipo que les observaba por la noche. Convince a los PJs de que vayan a buscarle, que es una buena persona y todas esas artimañas sensibleras de los buenos DJs.

COMIENZA EL ESPECTÁCULO

Ikegami, que es un hijo de mala madre, habrá decidido, con la resaca de por la mañana, ejecutar a "esos molestos geranios que se que rondan por aquí... No me importa que tengamos un topo dentro, vamos a por ellos." Así que ya sabes, cuatro policías colocados en cada confluencia importante de calles de Omega.

La única solución para los PJs es pasar desapercibidos de la mejor manera, hasta poder

camuflarse dentro de un Trooper. El mejor momento para hacerlo es fuera de la ciudad, por lo que aconsejamos que intente primero salir de Jurasia.

Cada cinco minutos que pasen dentro de la ciudad, debes hacer una tirada secreta de 1d12 que te indicará:

- 1-8 Sin incidentes.
- 9 Un Policía los observa con extrañeza
- 10 Un policía les pide identificaciones.
- 11 Seis policías les piden identificaciones
- 12 Doce policías cargan contra ellos al reconocerlos.

En caso de ser interrogados, deben superar tiradas de influencia para intentar convecer al policía de que ellos son honrados ciudadanos. Si tus PJs han decidido separarse, haz la misma tirada para cada uno.

Si deciden que no quieren salir de la ciudad, obligales lanzandoles todas las fuerzas policiales y Corps que desees.

La salida al exterior de Jurasia está controlada mediante torretas, regidas por los Corps Exterminadores, situadas en el perímetro de la puerta de salida-entrada. La puerta es un arco de 40 metros de alto que lleva inhibidores de energía a su alrededor que cortan el flujo del campo energético. Desde las oficinas de TimeGate se regulan las aperturas del campo, en conjunto con la Torre Orwell desde donde se vigila el perímetro de la ciudad. Las autorizaciones para la salida o entrada de Jurasia, se verifican directamente desde Orwell por el 63 de los Corps. El soporte informático para estas comprobaciones está compuesto por tres ordenadores independientes conocidos como Red S.T., conectados en trinidad, con lo que es necesario desconectarlos simultáneamente para poder controlar manualmente la operación, ya que si uno es apagado, los otros dos reasumen sus funciones, provocando la alarma silenciosa directamente a las dependencias de TimeGate, el 63 y la policía. El Sistema Trinidad es capaz de realizar con uno solo de sus ordenadores, todas y cada una de las

100



JURASIA

funciones. Cada ordenador de la red St está situado en un perímetro defensivo dentro de diferentes localizaciones: Uno en la Torre Orwell. Padre en las oficinas de la TimeGate e Hijo en el interior del bunker del Centro Energético.

LA JUNGLA DE VERDAD

Fuera de la ciudad podrán, superando tiradas de "Acechar/discreción" subir a la parte posterior de un trooper en marcha. También deben hacer una tirada de "Tregar/saltar". Un fallo les impedirá subir y les modificará con un -10 para el próximo intento. Una pifia es la muerte segura bajo las ruedas del vehículo.

La caravana está formada por tres smashers al frente, arrasando todo lo que pueden, dos troopers y diez Corps en triceratops. Todos van armados con T-Loc MK Master, menos los troopers, que llevan T-Loc Jewell y tres de los Corps, que llevan solo agujijones. Todos visten AS100 y van acompañados de doce Rottweillers, ya que esta cacería se considera "menor".

Si se introducen dentro del Trooper, aquí solo hay un técnico conductor, que no opondrá resistencia. Si ninguno de los PJs tiene la habilidad "Conducir vehículo, Trooper", deberán dejar con vida al técnico y obligarle a que les ayuden.

Probablemente armen algo de escándalo, por lo que el vehículo empezará a realizar extrañas maniobras. Los Corps, llamarán por radio y preguntarán por el motivo de la agitación. Haz una tirada de 1d100, si sale menos de 70, no resulta convincente su explicación y los otros cuatro vehículos se dispondrán a bloquear al de los PJs. Los Corps tienen ordenes directas del 63 de no eliminar a ningún GEA, sino de capturarlo y llevarlo a la Torre Orwell para su posterior interrogatorio. No obstante les amenazarán de manera muy convincente (Todo PJ que tenga menos de 75% en EQM se rendirá)...

BLOODY RUNNER

En el momento en que estén siendo detenidos para volver a Jurasia, entrará en escena otra estrella invitada. Lanza 1d6:

1	1d100 Predeinonychus
2-3	1 Tirano hambriento
4-5	Stegoceras a lomos de Styracosaurus
5-6	10 Exteriores a lomos de Pteromeganodontes

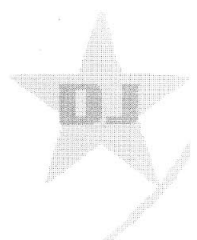
Si aparecen saurios del tipo que sean, los atacarán. Si son exteriores, hay una probabilidad de un 75 % de que los Corps disparen contra ellos. Si esto es así, los PJs pueden aprovechar para huir con el trooper.

Esperamos que tus PJs hayan conseguido separarse del grupo de Corps. A partir de aquí, se suceden dos horas de camino hacia Shuimi. Durante el trayecto, amenízalo con tiradas de 1d10. Estos son los sucesos probables:

- 1 1d6 PJs contraen "Calihuevas".
- 2 Son atacados por 1d4 Allosaurus.
- 3 Son atacados por 1d8 Pterodáctilos.
- 4-6 El Trooper falla.
- 7 Una gran bandada de Peteinosaurus les ataca.
- 8-0 Una estampida de Brachyosaurus les aplasta.

Tras este tiempo alcanzan la base Shuimi. Parece desierta, pero si se adentran en lo que queda de ella, una gran cúpula de metal, descubrirán que no están solos. 1d20 Tarquianos, fanáticos seguidores del Coronel tesler, ya fallecido, les esperan armados con Big Gun a y b. Serán atacados por ellos. Si consiguen sobrevivir, deberán mandar un mensaje por radio (La de la base todavía funciona) comunicando que han tomado la base.

IDEA: Haz incapié en la rapidez con que se desarrolla todo. Este módulo está pensado para jugadores brutales, que disfrutan destripando todo lo que se les pone por delante.



INVITADOS ESTELARES

JURASIA CORP

(Como en el módulo anterior)

CORP TARQUIANO

Acc./Asal.: 3

Puntos de vida	: 46
Trepar/Saltar	: 82%
Rastrear	: 58%
Iniciativa	: 41%
Esconderse	: 40%
Percepción	: 77%
Acechar/Discreción	: 80%
Comb. Cpo. a Cpo.	: 86% (+2)
Parada	: 26%
Arma Corta	: 71 %
Arma Larga	: 51 %

Equipo:

Big Gun alpha o beta .

102



JURASIA

AMPLIANDO...

A continuación te ofrecemos una lista de posibles fuentes de documentación para que amplíes tus conocimientos sobre el periodo de esplendor de los grandes saurios y que seguro que te ayudan a preparar con más matices tus propios módulos:

Enciclopedia Ilustrada de los Dinosaurios. Dr. David Norman. Ed. Susaeta.
Dinosaurios: Descubre los gigantes del mundo prehistórico. Ed. Planeta-de Agostini.
Guía de campo de los dinosaurios. Ed. Edaf.
The Illustrated Encyclopedia of Pterosaurs. Dr. Peter Wellnhofer.
The Hot-blooded Dinosaurs. Dr. A.J. Desmond. Ed. Blond & Briggs
Advanced studios about Dinosaurs. Dr. Martin Hoecherl
World and mega-saurs. Prof Jack Sparrow. Ed. Blond & Briggs
The Comet is coming. N. Calder. BBC Publications/Viking Press
Gon (I y II). Tanaka. Ed. La Cúpula.

ÚNETE A NOSOTROS

CRONOPOLIS cree firmemente en las posibilidades de los Juegos de Rol y para potenciarlos nos hemos marcado los siguientes objetivos:

- * Proporcionar a los jugadores y directores de juego todo lo necesario para el juego, sacando al mercado ediciones de calidad, con un precio ajustado, pensando en todos los bolsillos.
- * Dar a conocer el mundo de los juegos de todo tipo (rol, estrategia, simulación...) entre todas aquellas personas a las que puedan interesar. En esta línea utilizamos los medios a nuestro alcance: Libros, revistas, emisiones de radio, periódicos, programas de televisión, etc.
- * Colaborar con todos los jugadores y directores de juego en España. Sabemos que muchos de vosotros tenéis buenos materiales, juegos que habeis desarrollado, mundos, ilustraciones, historias. Y nadie esta dispuesto a apostar por vosotros. Nosotros si. Estamos dispuestos a sacudir el mundo del rol. Contamos con vosotros. Poneos en contacto con CRONOPOLIS. Si vuestros trabajos merecen la pena nos encargaremos del resto. Hemos nacido de un club de juegos. Conocemos bien los problemas de los aficionados, y nuestras ediciones están pensadas para vosotros.

Contacta con nosotros.

CRONOPOLIS

Apartado de Correos 329
28230 - Las Rozas
MADRID

Fax: (91) 636.17.61

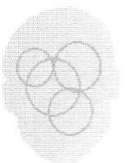


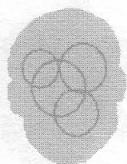
TABLA DE AGRADECIMIENTOS (0 gente que se ha ganado a pulso 1000 PXs)

Lanzar 1d100 y recogerlo, que no está la cosa como para ir perdiendo dados.

NOMBRE	FUNCIÓN (Si la ha tenido)
Pedro Alcántara	Bebedor de Te con leche. Culpable de mi pasión por los JDR. Co-propietario de mi neurona.
Mikel Medina	Aizkolari del lápiz. Compañero de juergas. Comprador habitual de Capitán América.
M.A. Villar	Patriarca de los economistas. Sufridor de valores fluctuantes del índice Dow Jones de Bilbao.
Dabín Benedicte	Cadena perpetua por el asesinato de Tintín. Tupé privilegiado. Playtester.
Javier "Joyita" y su ombligo Cosme	Armeros de Comics Connexion. Víctimas.
Daniel Santiago	Soprano. Exiliado.
Carlos "el Zingaro"	Conan Rey, Son Goku cadaver. Víctima & Playtester.
Daniel Alonso	Dibujante abnegado.
Jesus G. Gorriti	Ayudante de cocina. Simbiosis pueblo-persona. Playtuester.
D. Mestre	Inventor de la jodía puerta. Playtester y co-maquetador.
Xabier Villar	Amaestrador de Pterodáctilos. Playtester.
Ignacio Martinez	Nanofighter. Escaneador en malas horas.
Pablo Marmol	Enano insumiso. Vocecilla criticaona.
Paco Limón	Ranma ½ es una ㇿㇿㇿㇿㇿ, pero Tetsuo está muy bien.
Gustavo de Dios	Surfer en secoano. Víctima.
Mª Angeles Rdgz.	Mujer de Pedro y paciencia con todos. Café esperando...aún!
Compañera Puri	Mujer de M.A. Control de daños.
Los Medina	Aguantan a Mikel. Santos.
John Byrne	Maestro de maestros. Next Man.
Kerman Medina	No aguanta a Mikel. Lógico.
Los Villar	"¡ Papá (M.A.) no te conviertas en un exterior!"
Def Con Dos	Banda sonora. Inspiración y ¡¡ Qué concierto el de la Revolver!!
Oscar, Dario, Gonzalo, Javi, Pocholo, Enriqueta, Blasín y Mr. Minit	M+D. Competencia. Amigos.
Carmen, Mylady, Sabik, Pipa, Thor	Mascotas.
Scrash Bar: Angel, Inma & Johny	Avituallamiento. Centro de relax.
Goyo & Concha	Tios. Apoyo constante. Vecinos.
Felix & Mª Eugenia	Mis padres. Paciencia extrema.
Olga	Compañera de fatigas. Aguantadora de neuras.

...y todos aquellos que en algún momento han deseado que el mundo real nunca esté tan podrido y corrupto como Jurasia.

JURASIA



DATOS PERSONALES

Nombre _____

Nivel de seguridad _____

Profesión _____

PX _____

Acc./Asalto _____

Nivel _____

CARACTERÍSTICAS

Fuerza (FUE) _____

Constitución (CON) _____

Agilidad (AGI) _____

Inteligencia (INT) _____

Percepción (PER) _____

Apariencia (APA) _____

HABILIDADES GENERALES

Puntos de vida [CON/2] _____

Inconsciente [CON/20] _____

Acechar/Discreción [(AGI+PER)/2] _____ %

Buscar referencias [INT-10] _____ %

Idioma nativo [INT] _____ %

Comb. Cpo. a Cpo. [(FUE+AGI)/2] _____ %

Conocimientos generales [INT/3] _____ %

Equilibrio mental [INT] _____ %

Esconderse [(AGI+PER)/4] _____ %

Idea [INT/2] _____ %

Influencia [(INT+APA)/2] _____ %

Iniciativa/Reflejos [AGI/2] _____ %

Juegos de Azar [PER/2] _____ %

Lanzar [(FUE+PER)/2] _____ %

Parada [AGI/4] _____ %

Percepción (PER) _____ %

Primeros Auxilios [INT/2] _____ %

Rastrear [(INT+PER)/2] _____ %

Suerte [PER/2] _____ %

Trepar/Saltar [AGI] _____ %

Res. enferm. y venenos [CON/3] _____ %

Res. a prejuicios _____ %

HABILIDADES DE APRENDIZAJE

_____ %

_____ %

_____ %

_____ %

_____ %

_____ %

_____ %

_____ %

_____ %

_____ %

EQUIPO

DROGADICCIÓN

Ater _____

Sero _____ Dosis límite

Spasm _____ Dosis diarias

Otras _____

DINERO

_____ Cr. en CC

_____ Cr. en metálico

INDICE

UN JUEGO DE ROL.....	4
JURASIA: UN MUNDO AUTOJUGABLE DE UNIVERSO	5
EL PRINCIPIO, EL AÑO 2111... ..	6
Diario del Dr. Mathias C. Lindenberg	6
Conferencia dictada por el sacerdote Paulo Fabricci :	6
Extracto del Informe de la Comisión Científica	7
HACE 170 MILLONES DE AÑOS... ..	9
ESPECIES ANIMALES	11
DINOSAURIOS	11
PTEROSAURIOS	15
SAURIOS MARINOS	16
OTROS ANIMALES	17
JURASIA CIUDAD	18
Cronología de JURASIA	21
Clases sociales y Profesiones	26
LA CORPORACIÓN	28
CRONOTRANSPORTE.....	30
CAMPO ESTÁTICO	31
G.E.A	31
DESEARÁS NO HABER VENIDO (Reglas de Juego)	37
CÓMO CREAR UN PERSONAJE.....	38
CARACTERÍSTICAS	38
PROFESIONES.....	39
HABILIDADES	39
Explicación de las habilidades	42
PREJUICIOS.....	46
DROGADICCIÓN	46
EQUIPO Y FONDOS INICIALES	49
EJEMPLO DE CREACIÓN DE UN PERSONAJE	50
EXPERIENCIA Y SUBIDAS DE NIVEL.....	51
PERSONAJES JUGADORES Y NO JUGADORES	51
RESOLUCION DE ACCIONES	52
Crítico	52
Pifia	54

Enfrentamiento de habilidades iguales	55
Enfrentamiento de habilidades diferentes.....	55
Tiradas de resistencia a enfermedades y venenos	55
Utilización de habilidades de aprendizaje que no se poseen	57
Habilidades con porcentajes iguales o superiores a 100%	57
Habilidades con porcentajes iguales o inferiores a 0%	58
Acciones automáticas y tiradas contra habilidades.....	58
Movimiento	59
Vehículos de Jurasia:	59
COMBATE Y ARMAS	61
Alcances	61
Armas Energéticas :	61
Armas de proyectil	63
Cobertura	64
Iniciativa	65
Situaciones ventajosas.....	65
Impacto	65
Localización de impactos	65
Características de las armas.....	66
ARMADURAS	66
MUERTE, INCONSCIENCIA, DAÑO Y CURACIÓN	68
MATERIALES, SERVICIOS Y PRECIOS	69
JURASIA: TOP SECRET (Solo para DJ's)	71
PERSONAS DE LA VIDA PUBLICA EN JURASIA.....	73
PREGUNTAS Y RESPUESTAS	85
MÓDULOS.....	86
¿SUEÑAN LOS STEGOCERAS CON PERROS DE PRESA?	86
150 KILOMETROS A NINGUNA PARTE.....	95
RETORNO A SHUIMI	99
AMPLIANDO... ..	103
CRONÓPOLIS TE RETA	103

CRONÓPOLIS, todo un UNIVERSO de Juegos de Rol

Estos son otros juegos y suplementos, totalmente compatibles con el Sistema UNIVERSO:

Midgard

Los míticos vikingos fueron grandes héroes y conquistadores. También tenían su faceta humana... Descúbre sus secretos en esta gran campaña con varios módulos de larga duración.

Superhéroes Inc

No sólo los americanos tienen sus grandes héroes con vistosos poderes. En nuestro país han existido desde el siglo pasado y ahora están entre nosotros. Una delirante visión de España en nuestro primer comic-rol.

Time Warp 2

La gran odisea temporal iniciada con los acontecimientos ocurridos en Jurasia, continúa en un Universo alternativo donde Hitler capturó tecnología del siglo XXX y salió victorioso de la Segunda Guerra Mundial. Años más tarde, los alemanes de este mundo nazi, se disponen a conquistar las estrellas, pero no habían contado con un pequeño detalle...

Time Warp 3

La conclusión de este apocalipsis cronológico. La reordenación de la corriente temporal y la eliminación de varias paradojas alternativas es la misión de un selecto grupo de agentes muy especiales. Campaña con varios módulos de larga duración.

XIX

El Universo del auténtico terror gótico. Todos los elementos, personajes y datos de ambientación para recrear los horrores más arraigados en la tradición y en la mente de la humanidad. Deseas no haberlo conocido.

Generador de PJs

Software para tu ordenador con el que te ahorrarás la tarea de diseñar tus personajes como en el siglo pasado. Venta exclusiva por correo.

Y la nueva línea editorial de CRONÓPOLIS:

Comandos de Guerra

El Juego de Rol Bélico definitivo. El heroísmo de los hombres normales supera con creces la fantasía y la ciencia ficción. Con todos los elementos necesarios para convertirte en un "buen soldado" y luchar en pleno siglo XX.

Pedidos por correo:

Apartado 329

Las Rozas de Madrid

28230-MADRID

Ed. CRONÓPOLIS

UNIVERSO

JURASIA

T I M E W A R P 1

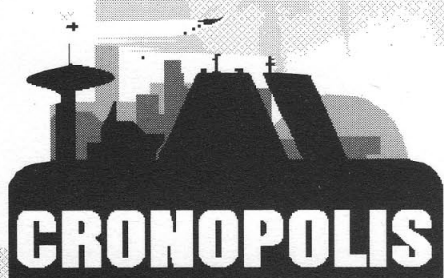
MIDGARD

SUPERHEROES INC.

GÖTTERDÄMMERUNG

T I M E W A R P 2

***Prepara tu equipo,
nos vamos de viaje...***



Ediciones CRONOPOLIS
Apartado de Correos 329
Las Rozas de Madrid
28230-MADRID
Fax (91) 636.17.61
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

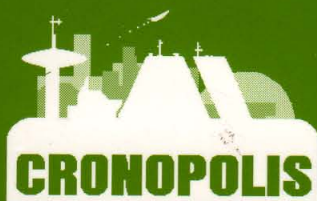
UNIVERSO

El Juego de Rol Multiambiental

Después de la gran catástrofe del Icaro la Humanidad se encuentra en la necesidad de viajar al pasado para sobrevivir.

Los hombres y mujeres del siglo XXX verán cambiar radicalmente sus vidas al ser arrojados a Jurasia, una ciudad construida 170 millones de años en el pasado. Si el mundo que dejaron atrás representaba para ellos la miseria y la desolación, Jurasia será el peligro, la corrupción y la muerte.

En este suplemento de UNIVERSO encontrarás una ciudad que vive defendida del exterior por un campo de fuerza, una corporación todopoderosa que maneja las vidas de los ciudadanos, decenas de razas de dinosaurios, un movimiento guerrillero dispuesto a todo con tal de acabar con esta situación y sobre todo peligro. Por todas partes.



Ediciones CRONOPOLIS
Apartado de Correos 329
Las Rozas de Madrid
28230-MADRID
FAX (91) 636.17.61



**Impreso en
papel reciclado**



9 788488 749017

ISBN 84-88749-01-5