
NAUFRAGIO d20 CiFi v1.0.2

Suplemento de género

Licencia

Este documento de referencia de sistema se ofrece bajo la siguiente licencia.

CC BY-SA 4.0

Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional

This is a human-readable summary of (and not a substitute for) the [license](#).

Usted es libre de

- **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.
- **Adaptar** — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente.
- La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos

- **Atribución** — Usted debe dar crédito de [manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.
- **CompartirIgual** — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la [misma licencia](#) del original.
- **No hay restricciones adicionales** — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia](#).

Avisos

- No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una excepción o limitación aplicable.
- No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.

Introducción

Entendemos como «ciencia ficción» aquellas historias que se desarrollan en mundos alienígenas, en el espacio profundo o en una Tierra con avances tecnológicos y sociales que presentan viajes en el tiempo, la posibilidad de clonar o de trasladar la conciencia a chips o la red, permitiendo alargar la vida de forma artificial.

Sirvan estas reglas como lienzo en blanco para poder vivir aventuras en un entorno de ciencia ficción empleando la estructura de **Naufragio d20**. Necesitas emplear el [Documento de Referencia de Sistema de Naufragio d20](#) para poder disfrutar de este suplemento.

Colaboradores

- **Escritura:** Adrián Diego ([@starkvind](#))
- **Corrección:**
- **Revisión e ideas:**
- **Logotipo ND20 CiFi:** -
- **Hoja de personaje:** Joaquín ([@kinelbravido](#)) [Apaisada] y Adrián Diego ([@starkvind](#)) [A5]
- **Con la colaboración adicional de:**

Enlaces e inspiraciones

Una serie de obras que han inspirado y han ayudado a que este documento exista. Obviamente, no están todas porque nuestra memoria es limitada.

Películas y series

- Final Space, Star Trek, Gundam Seed
- La guía del autoestopista intergaláctico, El planeta del tesoro, Titán A.E.
- Guardianes de la Galaxia, Star Wars, El día del mañana
- SpaceBalls, Futurama, The Orville

Videojuegos

- Dead Space, Mass Effect, Starbound
- Deus Ex, Cyberpunk 2077, Metroid
- Doom, Perfect Dark, Prodeus

Obras de rol

- Rápido y Fácil (www.rapidoyfacil.es)
- Sistema Athkri (<https://naufragio.net/athkri/>)
- The Black Hack (<https://the-black-hack.jehaisleprintemps.net/>)
- Estrellas Errantes y Dungeon Hack (YipiKaYei)

Control de cambios

Versión	Fecha	Comentarios
1.0.0	2023-08-09	<ul style="list-style-type: none"> • Primera versión privada.
1.0.1	2023-08-10	<ul style="list-style-type: none"> • Añadida referencia a que Naufragio d20 CiFi es un suplemento y se necesita Naufragio d20 básico para utilizarlo. • Añadidas granadas (Frío, Flashbang, Normal y Antitanque). • Completadas descripciones de Armas. • El Talento «Unión cibernética» tiene en cuenta que ya existe otro Talento similar «Tolerancia a la mejora», otorgando un Implante gratis a los Humanos aumentados Tecnópatas.
1.0.2	2023-09-15	<ul style="list-style-type: none"> • Correcciones mínimas en la ortografía y gramática. • Se añade el Recurso de Cordura para aquellas aventuras en las que la estabilidad mental de los protagonistas esté en jaque. • Se redacta un nuevo reglamento de Hackeo, más sencillo y rápido que el anterior. • Se transforma el capítulo de Hackeo original en Hackeo avanzado y se conserva como Apéndice.

Especies

Las siguientes especies están basadas en el imaginario colectivo de la ciencia ficción. Existe un nuevo valor denominado [Esencia](#), que se emplea a la hora de incorporar Implantes al personaje, y será definido más adelante en el apartado de [Implantes](#), en el capítulo de [Equipo](#).



Humanidad

Los humanos son criaturas basadas en carbono procedentes del planeta Tierra. En un momento de su desarrollo tecnológico averiguaron cómo atravesar el firmamento y viajar a otros sistemas estelares y galaxias. Su esperanza de vida biológica es corta, pero fácilmente ampliable gracias a las bondades de la tecnología.

Humano natural

Por «natural» se conoce a aquellos seres humanos que han sido concebidos en un útero materno (ya sea biológico o artificial) y han experimentado un proceso de nacimiento y crecimiento biológico.

- **Envejecimiento:** desde los 65 años
- **Dado de Salud:** d6
- **Esencia:** d10
- **Movimiento:** 6

Buen desarrollo

Mejora uno de tus [Atributos](#) en 1 punto durante la Creación de PJ.

Humano aumentado

Los «aumentados» son humanos mejorados genéticamente en laboratorios. Mucho más resistentes y longevos que sus contrapartes naturales, consideran a éstas criaturas inferiores. Sin embargo, su vínculo con la esencia de la humanidad es tenue y débil.

- **Envejecimiento:** desde los 90 años
- **Dado de Salud:** d8
- **Esencia:** d8
- **Movimiento:** 6
- **Requisito:** Resistencia 7+, Presencia 7+

Tolerancia a la mejora

Tienes Ventaja a la hora de realizar una Tirada de [Esencia](#) por colocarte un [Implante](#).

Imperio gruul

Los gruul son una especie resistente y astuta de aspecto reptiliano. Tienen una piel dura y escamosa de color marrón verdoso, con una musculatura fuerte y desarrollada que les permite moverse con rapidez y agilidad. Sus ojos son grandes y brillantes, y sus fosas nasales sobresalen ligeramente de la cara.

Valoran la fuerza física y la supervivencia en un ambiente hostil. Su sociedad está basada en jerarquías y líderes fuertes, y son expertos en la caza y la guerra.

Gruul bruto

Los brutos conforman el 95% de la sociedad gruul: son corpulentos, toscos y muy hábiles en el trabajo duro manual. Si pierden su objetivo o su sensación de permanencia suelen acabar trabajando como piratas espaciales o matones en espaciopuertos de mala muerte.

- **Envejecimiento:** desde los 407 años
- **Dado de Salud:** d10
- **Esencia:** d8
- **Movimiento:** 5
- **Requisito:** Fuerza 7+

Corpulencia

Tu Movimiento se reduce en 1 (ya calculado). Cuando realices una [Tirada de Blindaje](#) para reducir daño físico sufrido, puedes gastar 1 Punto de Esfuerzo para repetir la tirada.

Saña primitiva

Obtienes +1 a la Tirada de Daño si atacas con un arma cuerpo a cuerpo.

Gruul zángano

Un zángano es el único que puede aparearse con una reina; su musculatura es fibrosa y más estilizada que sus contrapartes brutas. No obstante, una vez que cumplen su función —puesto que sólo se pueden reproducir una vez— son exiliados sin un propósito que cumplir.

- **Envejecimiento:** desde los 239 años
- **Dado de Salud:** d6
- **Esencia:** d10
- **Movimiento:** 7
- **Requisito:** Mente 7+

Sinapsis perladas

Tienes un +2 a las Tiradas de Atributo para resistir o esquivar efectos de los Poderes Psiónicos.

Rapidez

Aumenta tu Movimiento en 1 (ya calculado).

Unión del cosmos Sylph

Los sylph son una especie enigmática y serena, de aspecto humanoide. Tienen una piel pálida y translúcida, y su cabello y ojos son de un tono azul cristalino. Su cuerpo es esbelto y elegante, con una estatura media de un metro ochenta. A pesar de su apariencia frágil, los sylph canalizan de forma natural la psiónica, lo que les permite manipular la energía y controlar el entorno que les rodea. Son una especie altamente evolucionada y sofisticada, y su tecnología está muy avanzada en comparación con otras especies del universo.

Tienen una sociedad igualitaria y pacífica, y a menudo se les encuentra protegiendo los ecosistemas de los planetas que habitan. Aunque prefieren la diplomacia, no son seres débiles ni fáciles de subestimar, y su astucia y habilidades mentales son igualmente impresionantes.

Sylph mindari

La rama mindari de la especie sylph comprende todos aquellos que se identifican como varones y experimentan una fuerte conexión con las fuerzas psíquicas del universo. Enjutos, de voz calmada y rasgos afilados, los mindari son los consejeros de la sociedad.

- **Envejecimiento:** desde los 333 años
- **Dado de Salud:** d4
- **Esencia:** d12
- **Movimiento:** 6
- **Requisito:** Intuición 7+

Vínculo psiónico

Este Talento funciona de forma diferente según si perteneces a la ocupación Psion o no.

- **Psion:** Tienes 2 Puntos de Ímpetu adicionales.
- **Otra ocupación:** Elige un Poder Psiónico de la lista; puedes lanzarlo como si fueses un Psion si gastas 1 Punto de Esfuerzo.

Visión en la oscuridad

Puedes distinguir el entorno a tu alrededor hasta 30 metros en áreas de absoluta oscuridad; no obstante, verás en blanco y negro con formas y detalles poco definidos.

Sylph zanshi

Las zanshi son las guerreras de la Unión sylph. Decididas, son las líderes naturales, poseedoras de astucia y determinación. Con un porte imponente, piel pálida y cabellos que van del negro azulado hasta el plateado, son la personificación de la fuerza y la mente.

- **Envejecimiento:** desde los 168 años
- **Dado de Salud:** d8
- **Esencia:** d10
- **Movimiento:** 6
- **Requisito:** Fuerza 7+, Mente 7+

Ánimo

Una vez al día, puedes dar un +2 a la Tirada de Atributo de uno de tus aliados. Éste debe ser capaz de escucharte y has de declarar el uso de este Talento antes de que tire.

Sangre del cosmos

Eres inmune al estado Enfermedad; tienes Ventaja en las Tiradas de Atributo para resistir los Poderes Psiónicos «Escrutar pensamientos» y «Manipular la memoria».

Ocupaciones

En este capítulo presentamos seis ocupaciones nuevas que comprenden la mayor parte de arquetipos de la ciencia ficción más pulp.

Cómo leer el perfil de Ocupación

- **Atributo favorito:** Lista de Atributos a elegir asociados a la Ocupación. Recuerda que, al seleccionar uno de éstos, el VA de dicho Atributo mejora en 1 punto.
- **Dado de Salud:** Modificación del Dado de Salud. Ten en cuenta que el mínimo es d4 y el máximo d12.
- **Esfuerzo:** Cantidad de Puntos de Esfuerzo a Nivel 1. En los Niveles 6, 12, 18, 24 y 30 el PJ obtiene un +1, siendo el máximo 9 Puntos de Esfuerzo.

Diplomático

El diplomático es un miembro destacado de la sociedad interestelar, cuyo rol es negociar con especies alienígenas, inaugurar nuevas estaciones espaciales o ejercer de mensajero entre dos potencias enfrentadas. Con una posición privilegiada, los diplomáticos son considerados miembros VIP y suelen provenir de familias vinculadas a esta actividad. La reputación y las apariencias son muy importantes para ellos, ya que son la cara visible de la política y sus decisiones pueden cambiar el destino de planetas y sistemas estelares.

- **Atributo favorito:** Mente o Presencia
- **Dado de Salud:** -1
- **Esfuerzo:** 3

Competencias

Armamento

- Puedes equipar cualquier arma ligera.
- Puedes equipar escudos portátiles.

Equipo

- Puedes equipar protecciones ligeras.
- Eres competente con los Diccionarios universales.

Poderes

- No dispones de Poderes especiales, aunque sí de un Séquito personal.

Talentos

Oratoria exquisita

- **Pasiva**

Tienes Ventaja en las Tiradas de Presencia cuando estés dando un discurso frente a una multitud.

Preparación

- **Pasiva**

Tienes Ventaja en la Tirada de Iniciativa si vas a participar en el combate activamente.

Séquito personal

- **Especial**

Dispones de un séquito de trabajadores que viajan contigo:

- Tienes 1d6 +1 asistentes personales que te atienden en tus necesidades diarias durante un mínimo de 8 horas al día. Si alguno no está disponible, puedes solicitar un reemplazo en una semana.
- También tienes 1 guardaespaldas que tiene ficha de PNJ, intereses y personalidad definida; parlamenta con el Cronista qué capacidades y equipo tiene este individuo. Está contigo las 24 horas, pero necesita días libres. Si muere, puedes sustituirlo tras una semana de búsqueda y entrevistas.
 - En los Niveles 6 y 12 adquieres la posibilidad de reclutar 1 guardaespaldas más, hasta un total de 3 guardaespaldas.
 - En los Niveles 3, 9 y 15 puedes obtener 1d6 asistentes adicionales.
 - Pueden ser personajes jugadores del grupo.
 - Cuando te defienden, reciben un +2 a sus Tiradas de ataque y daño.

Tabla de Progreso del Diplomático

Nivel	Asistentes	Guardaespaldas
1 - 2	1d6 +1	1
3 - 5	2d6 +1	1
6 - 8	2d6 +1	2
9 - 11	3d6 +1	2
12 - 14	3d6 +1	3
15 - 30	4d6 +1	3

Eudemonista

Los eudemonistas son filósofos guerreros que buscan el equilibrio espiritual y se dedican a ofrecer sus servicios como luchadores de élite a cualquiera que merezca sus valores. Después de un entrenamiento riguroso, pueden explorar el mundo libremente y su papel puede variar desde un cenobita errante hasta un espada de alquiler o un luchador disciplinado.

- **Atributo favorito:** Fuerza, Resistencia o Intuición
- **Dado de Salud:** +0
- **Esfuerzo:** 4

Competencias

Armamento

- Puedes equipar cualquier arma cuerpo a cuerpo y pistolas láser.
- No puedes equipar [DDP](#).

Equipo

- No puedes equipar protecciones; no las necesitas.
- Eres competente con los Cristales del pensamiento.

Poderes

- Puedes utilizar Técnicas de combate gracias a tu duro entrenamiento.
- Puedes aprender Técnicas de batalla de las categorías Disciplina, Fuerza bruta y Preternatural.
- Consulta la [Tabla de Progreso del Eudemonista](#) para conocer qué Técnicas puedes aprender a lo largo de tus aventuras.

Talentos

Armamento filosofal

- **Especial**

Elige un [arma cuerpo a cuerpo](#), que representará los valores que defiendes como miembro de la orden. Deberás ponerle un nombre y portarla con orgullo; la obtienes de forma gratuita. Si la pierdes o es destruída, tendrás que dedicar otra semana a reconstruirla, y un coste en Créditos que te indicará el Cronista.

Obtienes un +1 a las Tiradas de esquivas y de daño que realices con éste arma equipada. Ésta bonificación aumenta en +1 en los Niveles 6, 12 y 18, hasta un máximo de +4.

Entelequia

- **Pasiva**

Tienes Desventaja en las Tiradas de [Esencia](#) cuando te coloques un [Implante](#) o pongas en tela de juicio tus valores (defínelos con el Cronista durante la creación de personaje).

Estoicismo

- **Pasiva**

Tu entrenamiento te ha concedido la capacidad de soportar el dolor de forma estoica. De forma natural tienes un d4 de Blindaje, que se regenera hasta el máximo durante un Intervalo de tranquilidad.

Este Blindaje natural aumenta en un rango en los Niveles 6, 12 y 18, hasta un rango de d10.

Tabla de Progreso del Eudemonista

Nivel	Armamento filosofal	Estoicismo
1 - 5	+1	d4
6 - 11	+2	d6
12 - 17	+3	d8
18 - 30	+4	d10

Forajido

Los forajidos son individuos que viven al margen de la ley y se dedican a actividades ilegales como el contrabando y el robo. Aunque su existencia no es deseada, son necesarios para satisfacer la demanda de sus habilidades en mundos civilizados. Un forajido puede ser parte de cualquier grupo de aventureros y su presencia en la historia puede añadir un toque de peligro y emoción.

- **Atributo favorito:** Agilidad o Presencia
- **Dado de Salud:** -1
- **Esfuerzo:** 4

Competencias

Armamento

- Puedes equipar cualquier arma cuerpo a cuerpo de una mano, armas de fuego sencillas y armas de fuego militares.
- Puedes equipar escudos portátiles y barreras de energía.

Equipo

- Puedes equipar protecciones ligeras y medias.
- Eres competente con Dispositivos de hackeo y con los Diccionarios universales.
- Puedes usar tu VA de Agilidad en lugar del VA de Pilotaje de las naves en las que cubras el puesto de Piloto.

Poderes

- Conoces un tipo de [Argucias](#) que te permiten añadir efectos secundarios a tus Tiradas en combate.
- Puedes aprender Técnicas de batalla de categoría Trucos sucios.
- Consulta la [Tabla de Progreso del Forajido](#) para conocer qué Argucias y Técnicas puedes aprender a lo largo de tus aventuras.

Talentos

Pasado turbulento

- **Pasiva**

Todos los criminales tenéis un pasado: es un dicho que se repite en cada cárcel de las galaxias. Obtienes un +2 a las Tiradas de Presencia en entornos dónde se conozca —o se sospeche— de tu pasado.

Suerte del tonto

- **Reacción**

Tienes una potra que no te la crees ni tú; cuando obtengas un 1 como resultado en una Tirada de Atributo, puedes descartar ése resultado y tirar de nuevo (y te has de quedar con el nuevo resultado, incluso si es otro 1). Sin embargo, te llevarás algún perjuicio que el Cronista te indicará (como una penalización, algo de daño o pérdida de equipo).

Tabla de Progreso del Forajido

Nivel	Técnicas	Argucias
1 - 5	1	3
6 - 11	2	4
12 - 17	3	5
18 - 30	4	6

Psion

El universo está formado por diversas capas de realidad, separadas entre sí por partículas invisibles de energía mental. Los psiónicos son mortales que han formado un vínculo psíquico entre su ego y estas fuerzas universales, siendo capaces de lograr proezas sobrenaturales únicamente con el poder de su fuerza de voluntad.

- **Atributo favorito:** Mente
- **Dado de Salud:** -1
- **Esfuerzo:** 2

Competencias

Armamento

- Puedes equipar cualquier arma ligera.
- Puedes equipar escudos portátiles.

Equipo

- No puedes equipar protecciones.
- Eres competente con los Cristales del pensamiento y con los Mapas astrales.

Poderes

- Dispones de unos poderes impresionantes conocidos como [Poderes Psiónicos](#).
- Tienes un nuevo Recurso llamado «Puntos de Ímpetu»: comienzas a Nivel 1 con 4 PI.
- Consulta la [Tabla de Progreso del Psion](#) para conocer qué Poderes Psiónicos puedes aprender a lo largo de tus aventuras, además de cuántos PP tienes por Nivel.

Talentos

Entereza mental

- **Pasiva**

Tienes Ventaja a la hora de realizar una Tirada de Mente para soportar cualquier forma de control mental.

Someter el cuerpo

- **Reacción**

Si no te quedan Puntos de Ímpetu para pagar el coste de Poderes Psiónicos, puedes recibir en su lugar 1d6 de daño por cada Punto de Ímpetu que necesites. Este daño no se puede reducir ni evitar de ninguna forma. Si mueres usando la Psiónica de esta forma, tu espíritu se convertirá en un atormentado espectro psíquico.

Tabla de Progreso del Psion

Nivel	Puntos de Ímpetu	Poderes Psiónicos
1 - 3	4	2
4 - 6	6	3
7 - 9	8	4
10 - 12	10	5
13 - 15	12	6
16 - 18	14	7
19 - 21	16	8
22 - 24	18	9
25 - 30	20	10

Soldado

Por «soldado» se entiende a aquellos que se dedican a la violencia armada y militar como forma de ganarse la vida, ya sean mercenarios o miembros de un ejército. Son personas con habilidades de acción, sangre fría y capacidad de reacción sorprendente, que a menudo trabajan para capos de la mafia, gobiernos bélicos o megacorporaciones. Durante los períodos de desempleo, los soldados necesitan encontrar una razón para seguir adelante y a menudo aceptan cualquier misión en la que se necesite un arma de fuego o un cohete propulsado para satisfacer su necesidad de adrenalina.

- **Atributo favorito:** Fuerza, Agilidad o Resistencia
- **Dado de Salud:** +2
- **Esfuerzo:** 4

Competencias

Armamento

- Puedes equipar cualquier arma.
- Puedes equipar cualquier [DDP](#).

Equipo

- Puedes equipar cualquier tipo de protección.
- Eres competente con el Kit de municiones y el Kit de explosivos.
- Tienes Ventaja en las Tiradas de Pilotaje o Artillería (elige una) de las naves.

Poderes

- Puedes aprender Técnicas de batalla de categoría Disciplina y Fuerza bruta.
- Consulta la [Tabla de Progreso del Soldado](#) para conocer qué Técnicas puedes aprender a lo largo de tus aventuras.

Talentos

Especialista en armamento

- **Pasiva**

Elige un tipo de arma entre armas cuerpo a cuerpo, pistolas, escopetas, ametralladoras, rifles o armas pesadas. Obtienes un +1 a las Tiradas de ataque y daño con ese tipo de armas; en los Niveles 3, 6, 9 y 12 esta bonificación aumenta en +1, hasta un total de +5.

También recibes +1 Potencia en los Niveles 9 y 18.

Llamada del deber

- **Reacción**

Cuando tus Puntos de Salud estén por debajo de $\frac{1}{4}$ del máximo (por ejemplo, 5 o menos en un PJ con 20 Puntos de Salud) recuperarás 1d4 Puntos de Salud cada Turno hasta que estés por encima de ese $\frac{1}{4}$.

Tiempo bala

- **Acción**
- **Coste:** 1 Esfuerzo

Puedes forzar tus reflejos y tu capacidad de reacción; de esta forma, podrás actuar 2 veces seguidas durante tu Turno. Sin embargo, después de esta proeza sufrirás un -2 a todas las Tiradas para evitar ataques durante 2 Turnos. Esta penalización se reduce en 1 en los Niveles 9 y 18.

Tabla de Progreso del Soldado

Nivel	Técnicas	Especialista en armamento (bono)	Especialista en armamento (Potencia)	Tiempo bala
1 - 2	2	+1	1	-2
3 - 5	3	+2	1	-2
6 - 8	4	+3	1	-2
9 - 11	5	+4	2	-1
12 - 17	6	+5	2	-1
18 - 23	7	+5	3	0
24 - 30	8	+5	3	0

Tecnópata

Individuos excepcionales capaces de controlar y programar máquinas, diluyendo la línea que separa la vida de los robots. Muchos de ellos operan al margen de la ley, utilizando sus habilidades para obtener beneficios, mientras que otros ofrecen sus servicios a grandes empresas con el fin de mejorar su tecnología. El interés de los tecnópata se centra en la exploración y el overclocking de ordenadores y programas, y están siempre en busca de nuevos desafíos tecnológicos.

- **Atributo favorito:** Agilidad o Mente
- **Dado de Salud:** +0
- **Esfuerzo:** 3

Competencias

Armamento

- Puedes equipar cualquier arma cuerpo a cuerpo ligera y cualquier arma de fuego.
- Puedes equipar escudos portátiles.

Equipo

- Puedes equipar protecciones ligeras y medias.
- Eres competente con Dispositivos de hackeo y con el Kit de municiones.
- Comienzas con un [Implante](#) de [Ordenador neuronal](#).
- Puedes usar tu VA de Mente en lugar del VA de Matriz de las naves en las que cubras el puesto de Operador de matriz.

Poderes

- Puedes aprender Técnicas de batalla de categoría Disciplina y Trucos sucios.
- Puedes utilizar [Scripts](#) cuando realizas sesiones de Hackeo.
- Consulta la [Tabla de Progreso del Tecnópata](#) para conocer qué Técnicas y Scripts puedes aprender a lo largo de tus aventuras.

Talentos

Hacker

- **Pasiva**

Tienes Ventaja en las Tiradas de hackeo.

Unión cibernética

- **Pasiva**

Tienes Ventaja cuando debes realizar una Tirada de [Esencia](#) al ponerte un [Implante](#). Si ya tienes Ventaja gracias a tu [Especie](#), puedes elegir un Implante adicional de forma gratuita durante la Creación de personaje.

Tabla de Progreso del Tecnópata

Nivel	Técnicas	Scripts
1 - 5	1	3
6 - 11	2	4
12 - 17	3	5
18 - 23	4	6
24 - 29	5	7
30	6	8

Equipo

Este capítulo presenta las distintas opciones de equipo y provisiones de las que dispondrán los personajes durante sus aventuras, adaptando las reglas ya mostradas en *Naufragio d20* a la ambientación de ciencia ficción.

Dinero y riqueza

En aras de la simplificación, se asume que existe una única moneda: el Crédito (cr). Estos Créditos son figuras monetarias digitales, que van vinculadas a una cuenta bancaria universal identificada por la biométrica del personaje.

Para hacerse una idea del valor de un Crédito, 1 unidad de esta moneda equivale a 1 moneda de Plata en **Naufragio d20**.

Valores de combate

Se utilizan exactamente los mismos Valores que en **Naufragio d20**. No existe diferencia alguna entre el Blindaje otorgado por una armadura de metal que una fabricada con nanotubos de carbono y alimentada por un escudo de energía.

La idea es mantener una coherencia entre ambos reglamentos, dejando atrás las posibles aplicaciones de «hard sci-fi» y la disonancia al comparar protecciones que, en el mundo real, quedaron obsoletas por la aparición de armas de fuego y nuevas protecciones futuristas.

Listas de equipo

Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Daño	Penetración	Durabilidad	Precio
Armas ligeras				
Anillo de defensa †	1d3	1	d4	300 cr
Cordón de luz †	1d4	0	d6	175 cr
Monocuchillo	1d4	1	d6	10 cr
Navaja gravitatoria *	1d6	1	d6	225 cr
Porra de contusión ‡	1d6	0	d8	50 cr
Vibrodamo	1d4	2	d6	65 cr
Armas de una mano				
Espada láser	1d8	1	d10	200 cr
Hacha de derelictos	1d8	2	d6	100 cr
Nudillos iónicos	1d6	1	d8	150 cr
Látigo de fibra de carbono *	1d4	2	d8	190 cr
Vara sónica ‡°	1d4	0	d10	80 cr
Vibromachete	1d8	2	d6	250 cr
Armas de dos manos				
Estoque láser doble	1d10	1	d10	300 cr
Martillo meteórico	1d10	3	d8	275 cr
Motosierra de plasma	1d12	1	d6	400 cr
Lanza láser *	1d8	2	d8	300 cr
Tridente de iones *	1d8	0	d12	325 cr
Vibromandoble	1d12	2	d10	500 cr

† Armas ocultas.

‡ Armamento que no causa daño letal.

° Afecta a todas las criaturas en un radio de 2m del impacto.

* Alcance cuerpo a cuerpo de 4m.

Anillo de defensa: Pequeño anillo de titanio que se lleva en el dedo corazón. Como acción gratuita, se puede convertir en un pincho de 10 cm sobre el nudillo. Un arma oculta, utilizada por políticos, diplomáticos y empresarios como método desesperado de defensa personal.

Cordón de luz: Carrete de hilo luminoso con más consistencia que la adamantita. Utilizado por asesinos y espías para una muerte rápida por ahogamiento. Otorga Ventaja cuando se emplea para la acción Apresar.

Espada láser: Empuñadura de acero vitriólico capaz de manifestar un filo de luz sólida. La coloración varía según el tipo de cristal vítrico utilizado. Es el arma preferida de los eudemonistas y son capaces de desviar proyectiles de arma de fuego con ella.

Estoque láser doble: Similar a una espada láser, esta empuñadura es capaz de generar dos hojas de luz sólida. Se requiere cierto entrenamiento para utilizar este arma con soltura.

Hacha de derelictos: El filo de este arma está preparado para atravesar incluso aleaciones de acero meteórico. Se emplea por patrullas de rescate para echar abajo barreras y muros de hierro en accidentes espaciales, de ahí su nombre.

Lanza láser: Un bastón de acero templado capaz de generar una punta afilada de plasma solidificado. El color depende del cristal vítrico engarzado en la punta. Es el arma preferida de los indolentes, una rama renegada de los eudemonistas.

Látigo de fibra de carbono: Este arma es una sólida elección para aquellos que prefieran el combate cuerpo a cuerpo pero mantener las distancias. Su resistencia al corte lo hace un arma ofensiva excelente.

Martillo meteórico: Una herramienta pesada de minería utilizada para romper menas de roca meteórica en pedazos. Funciona activando un motor energético albergado en el mango.

Monocuchillo: Arma blanca con un filo de carbono templado, muy afilado, resistente y ligero.

Motosierra de plasma: Una cuchilla giratoria de plasma de unos 50 cm. que gira a gran velocidad impulsada por un motor de energía. Empleada en operaciones mineras y de extracción de recursos, también es utilizada como arma brutal.

Navaja gravitatoria: Esta hoja de carbono ligero lleva en su interior un pequeño motor gravitatorio que le permite orbitar alrededor de su portador. El usuario puede atacar sin necesidad de agarrarla, sólo haciendo gestos con el brazo.

Nudillos iónicos: Guantes de ingeniería aeroespacial preparados para perforar pequeñas rocas. Se emplean en peleas de boxeo ilegales gracias a sus sorprendentes descargas de iones.

Porra de contusión: Instrumento de defensa personal reglamentario portado por la policía planetaria. Además de su impacto contundente, es capaz de liberar una descarga de baja tensión que provoca atontamiento y mareos.

Tridente de iones: Aparato utilizado en operaciones de prospección de planetas inhóspitos como herramienta de defensa y análisis. Sus puntas desprenden iones sobrecargados a baja frecuencia, capaces de alterar la composición molecular del objetivo.

Vara sónica: Bastón de acero de unos 160 cm de largo utilizado por fuerzas de seguridad y antidisturbios para despejar turbas violentas. Con cada golpe libera una onda de ultrafrecuencias que provocan jaquecas y molestias cerebrales.

Vibrodagga: Puñal de rango militar que vibra a alta velocidad, provocando desgarros y heridas sangrantes.

Vibromachete: Cuchillo grande de rango militar que vibra a alta velocidad, provocando desgarros y separación celular.

Vibromandoble: Espadón de rango militar que vibra a alta velocidad, provocando desgarros y heridas graves.

Armas de fuego

Arma	Alcance	Daño	Pen.	Durab.	Munición	Precio
Pistolas						
Boxeadora †	30 m	1d3	0	d8	Células	205 cr
Cortadora de plasma	15 m	1d4	2	d6	Células	125 cr
Pistola láser	50 m	1d6	1	d8	Balas	80 cr
Revolver iónico	75 m	1d8	2	d10	Balas	250 cr
Automáticas						
Escopeta de plasma	20 m	2d6	2	d8	Cartuchos	300 cr
Metralleta láser †	60 m	1d6	0	d6	Balas	280 cr
Fusil de plasma †	100 m	1d8	1	d8	Células	350 cr
Rifles						
Espingarda iónica	25 m	2d8	2	d8	Baterías	400 cr
Rifle de precisión	150 m	2d10	3	d8	Células	500 cr
Armas pesadas						
Bazuca sónico ‡	30 m	3d4	0	d6	Baterías	600 cr
Cañón lineal *	40 m	1d12	3	d8	Células	1000 cr
Lanzagranadas	35 m	3d6	1	d4	Granadas	835 cr
Lanzamisiles	250 m	6d6	2	d4	Misiles	1500 cr
Lanzallamas	10 m	4d6	0	d4	Tanque	950 cr
Rotatoria láser †	90 m	1d6	1	d6	Tambor	1250 cr
Arrojadas						
Bomba de frío °	8 m	2d4	0	-	-	100 cr
Flashbang °	15 m	-	-	-	-	75 cr
Granada °	10 m	2d6	1	-	-	50 cr
Granada antitanque °	8 m	3d6	4	-	-	700 cr

† Armas que pueden disparar más de una vez por turno. Ver [Fuego automático](#).

‡ Armamento que no causa daño letal.

* El disparo abarca un área de 4m horizontal.

° Explosivo arrojado a 20m o menos del lanzador. El alcance indica el radio de explosión.

Bazuca sónico: Cañón pesado que emite ondas sónicas incapacitantes. Utilizado por fuerzas de defensa para dispersar multitudes.

Bomba de frío: Explosivo criogénico que congela el área dónde estalla. Empleado por exploradores en planetas ardientes. Quien sufre daño de una bomba de frío debe superar una Tirada de Fuerza o quedar inmovilizado por el hielo hasta que supere la Tirada.

Boxeadora: Pistola de origen alienígena que dispara descargas de energía en sucesión. Sus impactos son comparados con los puñetazos de un boxeador, de ahí su nombre.

Cañón lineal: Herramienta de minería industrial que dispara una línea láser de forma horizontal. Es utilizada para limpiar corredores en minas de asteroides.

Cortadora de plasma: Aparato de extracción minera utilizada para partir vetas y cristales. Dispara un halo de láser solidificado capaz de cortar cualquier material.

Escopeta de plasma: Arma de defensa en corto alcance, capaz de liberar una explosión de plasma ardiente en un cono frente al tirador. Una de las preferidas por los pacificadores en entornos de nativos hostiles.

Espingarda iónica: Un cañón alargado y estrecho que concentra en su interior una carga iónica nociva. Tras apretar el gatillo, dispara a gran velocidad un proyectil iónico capaz de atravesar casi cualquier protección.

Flashbang: Granada que emite un pulso de luz y sonido cuando estalla, cegando e incapacitando momentáneamente a los objetivos. Quien sufre este resplandor debe superar una Tirada de Intuición o quedar Cegado y Ensondecido durante 1d4 Turnos.

Fusil de plasma: Arma reglamentaria de los soldados desplegados en mundos exteriores. Un fusil fiable, sencillo, con una cadencia de fuego aceptable. El tirador puede disparar hasta 3 tiros por Turno, con un -2 a la Tirada por cada disparo consecutivo al primero.

Granada: Explosivo táctico que provoca daño por deflagración en el área de estallido.

Granada antitanque: Granada cargada con metal pesado y fragmentos de metralla que es capaz de atravesar hasta blindajes pesados.

Lanzagranadas: Cañón que dispara proyectiles con carga explosiva en una parábola, que estallan al caer al suelo. Puede cargarse con distintos tipos de granada, según la necesidad de la misión.

Lanzallamas: Arma que expulsa un chorro de llamas mediante gas a presión y un depósito de combustible. Suele utilizarse en misiones de pacificación y destrucción de cultivos. Genera un cono de llamas de 4m frente al usuario.

Lanzamisiles: Arma que dispara un proyectil autopropulsado hacia un blanco. Suele contar con sensores que permiten seguir a éste si está en movimiento o alterar su ruta en mitad del vuelo.

Metrallera láser: Fusil que dispara varias cargas de láser concentrado. El tirador puede disparar hasta 6 tiros por Turno, con un -1 a la Tirada por cada disparo consecutivo al primero.

Pistola láser: Arma reglamentaria de policías y patrulleros galácticos. Su sencillez y comodidad hacen de ella la preferida de los agentes de calle.

Revolver iónico: Aparatosa arma con un diseño anacrónico, basado en un tambor que alberga celdas iónicas que se disparan a gran velocidad al apretar el gatillo. Sin embargo, su potencia hace que sea empleada por criminales para cometer fechorías.

Rifle de precisión: Dispone de un sistema muy sensible de puntería, potenciado por nanotecnología. Es capaz de alcanzar a objetivos a más de 100 metros de distancia del tirador.

Rotatoria láser: Pesado cañón, formado por doce conductos metálicos, que gira sobre sí mismo al apretar el gatillo, liberando una hondonada de disparos láser.

Munición

Munición	DU	Precio
Balas láser	d6	20 cr
Baterías iónicas	d4	30 cr
Cartuchos de plasma	d6	50 cr
Células de plasma	d8	10 cr
Granadas cegadoras †	d4	60 cr
Granadas de ácido †	d6	95 cr
Granadas explosivas †	d6	75 cr
Granadas gélidas †	d4	80 cr
Misiles	d4	150 cr
Tambor de proyectiles láser	d10	225 cr
Tanque de combustible	d6	100 cr

† Los proyectiles del lanzagranadas tienen un efecto similar a sus contrapartes arrojadizas. Las granadas de ácido ignoran resistencias.

Dispositivos de defensa personal

Estos aparatos, conocidos como DDP, son unos brazaletes que generan un campo de energía repulsora ante agresiones inminentes. No todos los personajes son competentes con ellos y se presentan en 3 tamaños: el más modesto **Escudo portátil** hasta el gigantesco e incómodo **Muro de plasma**, que despliega un domo de protección de luz sólida en cuanto el portador recibe daño.

Los DDP proporcionan una bonificación al **Blindaje** del portador de forma pasiva, sin que éste necesite hacer nada, ni siquiera estar pendiente. Sin embargo, por cada impacto su Durabilidad se reduce en 1 (estos aparatos no usan la regla de DU) hasta que se desactivan, momento en el que tendrá que pasar un Intervalo hasta que la batería se recargue.

Protección	Blindaje	Durabilidad	Precio
Escudo portátil	+1	2	50 cr
Barrera de energía	+1	4	100 cr
Muro de plasma	+2	6	200 cr

Protecciones corporales

Protección	Ranuras	Blindaje	Durabilidad	Precio
Protecciones de tela				
Ropa de colono galáctico	0	1	-	10 cr
Traje de astronauta	0	d4	-	200 cr
Protecciones ligeras				
Equipo de tecnópata	1	d4	d4	50 cr
Traje de polímero de carbono	0	d4	d6	150 cr
Coraza de asalto	0	d6	d6	350 cr
Protecciones intermedias				
Chaleco de corsario	1	d6	d8	500 cr
Armadura de seguridad	2	d8	d8	750 cr
Armadura militar	3	d8	d10	1.000 cr
Protecciones pesadas				
Equipo de diamantina	3	d10	d8	2.500 cr
Armadura potenciada	4	d10	d10	5.000 cr
Servoarmadura	5	d12	d10	10.000 cr

Mejoras

Las «Mejoras» son módulos operativos que añaden nuevas funcionalidades a las Protecciones que disponen de Ranuras. Se presentan en forma de hexágonos metálicos que, al acoplarlos sobre la correspondiente ranura de la protección, se despliegan mediante nanotecnología.

Solo se puede instalar un único tipo de Mejora por Protección. Por ejemplo, no puedes instalar dos Botiquines de emergencia. Ciertas mejoras requieren Baterías.

Mejora	Ranuras	Precio
Aumento de blindaje	1	300 cr
Botiquín de emergencia	2	800 cr
Campo de fuerza	1	250 cr
Campo repulsor	1	275 cr
Capa de seguridad	2	400 cr
Comunicador	1	50 cr
Desfibrilador	1	950 cr
Jetpack	1	75 cr
Linterna	1	25 cr
Monitor biométrico	1	100 cr
Prismáticos	1	50 cr
Recubrimiento de platino	1	150 cr
Sistema de apuntado	1	125 cr
Tejido adaptable	1	300 cr

Aumento de blindaje: Pasiva. Incrementa en 1 Rango el Blindaje de la protección.

Botiquín de emergencia: Reacción. Baterías. Requiere Monitor biométrico. Cuando los Puntos de Salud del portador son reducidos a $\frac{1}{4}$ o menos de su máximo, inyecta un emplasto curativo que sana 1d6 Puntos de Salud automáticamente. Funciona una vez por Intervalo.

Campo de fuerza: Baterías. Permite activar un campo de fuerza que otorga +2 a las Tiradas para evitar ataques del portador durante 1d4 Turnos.

Campo repulsor: Baterías. Permite activar un campo repulsor que otorga Ventaja a las Tiradas para evitar ataques a distancia del portador durante 1d4 Turnos.

Capa de seguridad: Pasiva. Requiere Monitor biométrico. Mientras el portador conserve sus Puntos de Salud al máximo, los dados de daño de los ataques que sufra no podrán explotar.

Comunicador: Pasiva. Equipa a la protección con un sistema de comunicación inalámbrico con alcance de 500 km².

Desfibrilador: Reacción. Requiere Monitor biométrico. Provoca una descarga eléctrica al portador cuando sus Puntos de Salud caen por debajo de 0, haciendo que sus Puntos de Salud se ajusten a 1 la primera vez que cae en combate. Funciona una vez cada 24 horas.

Jetpack: Acción. Baterías. Equipa a la protección con un cohete dorsal o unas botas propulsoras que permiten que el portador pueda volar la mitad de su Movimiento durante 3d6 Turnos.

Linterna: Pasiva. Baterías. Equipa a la protección con una luz blanca similar al Conjuro Luz. Se puede activar y desactivar a voluntad, sin requerir acción.

Monitor biométrico: Pasiva. Equipa un microordenador avanzado en la protección; proporciona al portador un HUD en el que aparece información vital de su estado de salud: Puntos de Salud y Esfuerzo restantes, condiciones anormales, munición restante, etc.

Prismáticos: Pasiva. Equipa a la protección con unos binoculares de visión mejorada que permiten ver en la oscuridad y tienen un aumento de hasta 20m.

Recubrimiento de platino: Pasiva. Incrementa en 1 Rango la Durabilidad de la protección.

Sistema de apuntado: Pasiva. Requiere Monitor biométrico. Otorga un +1 a las Tiradas de ataque a distancia del portador.

Tejido adaptable: Pasiva. Sólo para Protecciones pesadas. Reduce el peso efectivo de la protección sustituyendo capas no esenciales por polímeros adaptables, reduciendo su Categoría.

Herramientas

Objeto	Detalles	Precio
Cristales del pensamiento	Esta tecnología alienígena permite representar con imágenes el pensamiento.	500 cr
Dispositivo de hackeo	Un aparato rectangular del tamaño de una tarjeta que se conecta a un puerto de un ordenador. Su uso está penado.	350 cr
Diccionario universal	Cubo de metal cristalizado con una IA. Permite la traducción simultánea de la mayoría de idiomas y dialectos alienígenas.	75 cr
Kit de explosivos	Maletín repleto de herramientas para crear explosivos.	600 cr
Kit de municiones	Caja metálica para preparar y crear distintos tipos de municiones.	480 cr
Mapa astral	Orbe holográfico que muestra todas las constelaciones conocidas. Permite hacer zoom y examinarlas con gran detalle.	100 cr

Equipo variado

Objeto	Detalles	Precio
Baliza de auxilio	Requiere Batería.	30 cr
Batería	DU d8	10 cr
Botiquín	DU d6	50 cr
Credichip		25 cr
Cuerda sintética		15 cr
Domo medioambiental	Requiere Batería y Filtro de carbono.	200 cr
Filtro de carbono	DU d6	5 cr
Glowstick	1 único uso.	1 cr
Herramientas		100 cr
Inhalador curativo	DU d4	7 cr
Linterna	Requiere Batería.	15 cr
Máscara de respiración	Requiere Filtro de carbono.	70 cr
Morfesaco		40 cr
Ordenador personal	Requiere Batería.	300 cr
Paquete de alimento	1 único uso.	2 cr
Parche EMP	1 único uso.	35 cr
Proyector portátil	Requiere Batería.	250 cr
Smartcom	Requiere Batería.	125 cr
Spray de reparación	DU d6	60 cr
Tarjeta de memoria		12 cr

Baliza de auxilio: Emite una señal de auxilio con las coordenadas estelares de la ubicación. Funciona en la superficie de un planeta o de un asteroide.

Batería: Un cilindro de aluminio repleto de una sustancia química de color verdoso. Este compuesto se ha convertido en el combustible de más del 80% de los aparatos electrónicos y armamento de la sociedad. Cuando se agota, se ilumina con un pequeño led de color rojo.

Botiquín: Un inyector con un gel curativo que restaura las heridas, alivia los hematomas y repara las fracturas óseas. Recupera 1d6 Puntos de Salud.

Credichip: Una tarjeta de plástico con un chip encriptado que se utiliza para almacenar dinero electrónico. Puede estar asociada a una cuenta bancaria intergaláctica o ser un monedero independiente.

Cuerda sintética: Esta cuerda de 10 metros está elaborada con nylon y es muy resistente. Está preparada para utilizarse en entornos de gravedad 0 y vacío del espacio.

Domo medioambiental: Una tienda de campaña portátil que se despliega, mediante nanotecnología, hasta formar un domo circular de láminas energéticas. El color se puede personalizar. Provee refugio y un ambiente agradable hasta a 4 personas de Tamaño Medio durante 8 horas por activación.

Filtro de carbono: Una malla reutilizable de carbono para las máscaras de respiración.

Glowstick: Una barrita fluorescente que brilla cuando se parte. Hay multitud de coloraciones a elegir, e ilumina un área de 4m alrededor del usuario durante 20 minutos.

Herramientas: Cuando se adquieren se ha de elegir el tipo de trabajo a desempeñar. Permiten llevar a cabo intervenciones mecánicas.

Inhalador curativo: Un medicamento de curación avanzada que restaura las heridas del paciente tras ser consumido por vía oral. Restaura 1d4 Puntos de Salud y solo hace efecto una vez cada 8 horas.

Linterna: Dispositivo de iluminación portátil que alumbraba en un área de 8m frente al usuario.

Máscara de respiración: Transforma cualquier atmósfera en respirable para el usuario. Hay varios modelos adaptados a cada especie alienígena. Necesita filtros de carbono cada Intervalo que se utilice.

Morfesaco: Bolsa de láminas protectoras flexibles que se adapta al cuerpo del usuario. Permite disfrutar de un descanso adecuado, aclimatando su interior a la temperatura exterior.

Ordenador personal: Un pequeño ordenador que puede tomar forma de muñequera, tableta, reloj, etc. Puede leer credichips, tarjetas de memoria, smartcoms, etc.

Paquete de alimento: Una barrita de alimento liofilizado que proporciona los nutrientes necesarios para el día a día. Viene en diversos sabores.

Parche EMP: Un rectángulo de tela sintética que lleva tejido un circuito eléctrico. Al colocarlo sobre una cerradura electrónica, descarga un impulso electromagnético y la deshabilita durante 1d6 Turnos o minutos. Su uso suele estar penalizado por la ley.

Proyector portátil: Proyector holográfico que muestra imágenes en dos o tres dimensiones. Necesita una Tarjeta de memoria con la información a mostrar.

Smartcom: Dispositivo de comunicación multifuncional con llamadas, cámara y grabación de voz. En el pasado solían llamarlo «smartphone».

Spray de reparación: Este bote de nanopartículas envasadas al vacío es capaz de reparar daños superficiales e internos de las armaduras. Restaura en 1 el rango de Durabilidad de una protección que haya sido dañada en combate

Tarjeta de memoria: Dispositivo de almacenamiento cómodo y práctico con espacio para 1TB de datos informáticos.

Implantes

Conseguir un Implante implica que el personaje es modificado físicamente, tras sustituir u obtener un órgano artificial, y que le permite desarrollar capacidades que antes no tenía. Obviamente, modificar tu cuerpo no es algo que deba salir completamente gratis, y esto se verá reflejado en las consecuencias de ponerte algo ajeno a tu organismo.

Esencia y ciberpsicosis

Cada personaje dispone de un DU llamado [Esencia](#) que simboliza su conexión con su Especie. Éste valor está definido, de forma inicial, por la [Especie](#) del personaje. Cuando un PJ adquiere un nuevo Implante, ha de realizar una Tirada del DU de Esencia.

DU Esencia	Penalizaciones
Agotado	El jugador pierde el control del PJ; éste se convierte en PNJ mientras dura la psicosis.
d4	Desventaja en las Tiradas de Mente, Intuición y Presencia realizadas contra seres vivos e inteligentes.
d6	-2 a las Tiradas de Mente, Intuición y Presencia realizadas contra seres vivos e inteligentes.
d8 - d12	Ninguna

Cuando se agota el DU de Esencia, entra un un estado llamado «Ciberpsicosis» y se combate, en primera instancia, quitando los Implantes al paciente, y después con medicación e inmunosupresores y mediante terapia cognitiva. Por lo general, un ciberpsicopáta termina siendo abatido por las fuerzas del orden, aunque se han dado —escasos— casos de individuos que se han recuperado.

Mientras dure la ciberpsicosis, el PJ estará bajo control del Cronista, completamente desatado y desinhibido. En ese momento, el jugador deberá decidir si desea crear un aventurero nuevo o intentar recuperar —y afrontar las consecuencias— de los actos cometidos bajo la psicosis.

Aunque se recupere Esencia mediante tratamiento, no podrá superar el DU máximo definido por la Especie.

Método	Detalles	Precio
Medicación	Permite recuperar 1 rango de Esencia una vez cada seis meses. Tratamiento de 12 semanas.	750 cr / tratamiento
Sesión con robopsicólogo	Permite realizar una Tirada del DU de Esencia: con los dos valores máximos recupera 1 rango. Requiere 10 sesiones (1 a la semana).	50 cr / sesión
Extracción de Implantes	+1 a la Tirada del DU de Esencia (cuando se pueda realizar) por cada Implante retirado.	precio Implante / 4

Lista de Implantes

#	Implante	Coste	Sección
1	Ancas de rana	150 cr	Piernas
2	Apéndice de agresión	600 cr	Garganta
3	Caída segura	100 cr	Pies
4	Colores estéticos	50 cr	Piel
5	Comunicación distante	10 cr	Cuello
6	Conocimientos portátiles	300 cr	Cuello
7	Coraza corporal	100 cr	Pecho
8	Escudo PEM	75 cr	Piel
9	Extremidad reforzada	200 cr	Brazos / Piernas
10	Glándulas de feromonas	30 cr	Hombros
11	Inyector de adrenalina	250 cr	Costado
12	Lector integrado	5 cr	Cuello
13	Mano herramienta	75 cr	Manos
14	Oído mejorado	70 cr	Cerebro
15	Ordenador neuronal	50 cr	Cerebro
16	Piel artificial	15 cr	Piel
17	Piel espejo	500 cr	Piel
18	Pisadas excepcionales	250 cr	Pies
19	Potenciador de reflejos	400 cr	Cerebro
20	Pupilas especiales	250 cr	Ojos
21	Regeneración automática	450 cr	Corazón
22	Respiración omnimoda	50 cr	Pulmones
23	Sensores de peligro	90 cr	Sistema nervioso
24	Sonar	75 cr	Cabeza
25	Teclado dactilar	20 cr	Manos
26	Traductor automático	5 cr	

Ancas de rana

Unos resortes hidráulicos son instalados en las uniones inferiores de la pierna, que permiten hacer una fuerza de salto sobrehumana; atletas y mercenarios suelen combinar este Implante con Caída segura.

Mejora: obtienes Ventaja en todas las Tiradas de Fuerza para realizar saltos de altura o de longitud.

Incompatibilidades: Extremidad reforzada (piernas)

Apéndice de agresión

Un largo y estrecho tubo de acero maleable acabado en una aguja afilada, que se injerta en la garganta del usuario. Requiere un par de semanas de entrenamiento para acostumbrar al cuerpo a este elemento externo.

Mejora: obtienes un órgano que te permite realizar un ataque adicional gratuito (Tirada de Agilidad) durante tu Turno. El alcance máximo es de 4 metros y causa 1d6 +1 de daño.

Caída segura

Un acelerómetro, acompañado de dos sensores magnéticos insertados bajo las costillas del usuario; cuando se activa, genera un campo electromagnético que absorbe la aceleración provocada por el cuerpo del usuario.

Mejora: permite aterrizar desde cualquier altura sin sufrir daños, reduciendo progresivamente la aceleración a medida que te acercas al suelo. Solo funciona en entornos en los que existe gravedad similar a la de la Tierra.

Colores estéticos

Una solución química equipada con nanomáquinas se inyecta en el torrente sanguíneo para generar unas glándulas biomecánicas bajo los ganglios.

Mejora: Ninguna. Te provoca cambios estéticos (color de piel, pelo u ojos) que te hacen más interesante, más freak o una combinación llamativa de las dos. Bajo supervisión del Cronista, puedes obtener un +1 a Presencia en lugares o situaciones muy concretas.

Comunicación distante

Un chip de telecomunicación se inserta en el Ordenador neuronal, activando el módulo de conexión inalámbrica.

Mejora: puedes comunicarte de forma distante con otras criaturas / dispositivos que conozcan y acepten esta forma de comunicación. El alcance suele ser unos 100km².

Requisitos: Ordenador neuronal (cerebro)

Conocimientos portátiles

Una micromemoria intercambiable que contiene información táctica, que se vuelca directamente sobre el cerebro del usuario. La ranura de inserción suele instalarse cerca de la nuca.

Mejora: Otorga +2 o Ventaja (según la calidad del chip) a una Tirada de Atributo concreta, definida por el tipo de conocimiento deseado. El bono es efectivo mientras el chip de conocimiento esté instalado y un PJ sólo puede llevar un chip de conocimiento a la vez.

Requisitos: Lector integrado (cuello), Ordenador neuronal (cerebro)

Coraza corporal

Mediante placas de acero policromado diseñadas a medida y circuitería transcutánea, el cuerpo queda protegido de efectos adversos como el clima, la radiación y las balas.

Mejora: Aumenta en 1 el Rango de tu Blindaje natural. Se puede adquirir 2 veces.

Incompatibilidades: El Blindaje natural no se acumula con el Blindaje proporcionado por una protección.

Escudo PEM

Es necesario retirar parte de la piel y el músculo del paciente para poner una capa de caucho ultrafina por encima del tórax.

Mejora: Un recubrimiento de caucho bajo la capa dérmica te protege contra descargas electromagnéticas y otro tipo de amenazas eléctricas. Eres inmune al daño electromagnético y otras averías procedentes de fuentes magnéticas.

Extremidad reforzada

Una réplica en acero galvanizado del miembro elegido es conectada al sistema nervioso del paciente. Puede requerir un tiempo de adaptación a la nueva extremidad: los primeros días pueden ser muy complicados.

Mejora: una nueva extremidad de acero, bronce o fibra de plástico te otorga bonificaciones según su tipo.

- ❖ **Brazo:** obtienes un +2 a las Tiradas de ataque con el nuevo brazo y Ventaja en las Tiradas de Fuerza para romper, empujar o sujetar objetos pesados.
- ❖ **Pierna:** obtienes un +2 a las Tiradas de Fuerza, Agilidad y Resistencia que impliquen el uso de las piernas.

Las bonificaciones no se acumulan si se sustituyen ambas extremidades, solo se necesita una para disfrutar de ellas.

Glándulas de feromonas

Se instalan en las clavículas del paciente un par de tubos plateados que contienen las feromonas sintéticas, que se liberan al apretar los músculos pectorales. Si el usuario está vestido, las glándulas son imperceptibles.

Mejora: obtienes Ventaja en todas las Tiradas de Presencia con criaturas de tu especie (o similar) durante 1 Intervalo. Debes aguardar 1 Intervalo a que se recarguen las feromonas antes de poder volver a usarlas.

Inyector de adrenalina

Un potenciador artificial que estimula la producción de adrenalina en el sistema nervioso mediante una orden mental. Existen varios reportes y quejas de usuarios que han desarrollado terribles adicciones al Inyector.

Mejora: puedes obtener Ventaja en la Tirada de Iniciativa; si ya tienes Ventaja de forma natural, obtienes un +2. Este potenciador debe recargarse durante 3 Intervalos antes de poder volver a usarse.

Lector integrado

Se instala una funda de plástico con una conexión directa al Ordenador neuronal. El Lector puede estar ubicado donde desee el paciente gracias a su pequeño tamaño; es común que muchos tecnópatas lleven cables para conectarse directamente a terminales de datos.

Mejora: Una ranura universal permite que el PJ pueda leer dispositivos de almacenamiento de datos / Conocimientos portátiles.

Requisitos: Ordenador neuronal (cerebro)

Mano herramienta

Transforma una de las manos del paciente en una herramienta multiuso, con ganzúas, destornilladores, tijeras, taladro, etc. Las herramientas se pueden desplegar y recoger a voluntad, haciéndose pasar por dedos mecánicos cuando están ocultas.

Mejora: puedes convertir tu mano en cualquier herramienta que necesites: destornillador, talador, llave inglesa, de pico de pato, pelacables, tenazas, alicates, grimpadora, etc.

Bonificación: si ya tienes una Extremidad reforzada como brazo, no tienes que tirar Esencia.

Incompatibilidades: Teclado dactilar (manos)

Oído mejorado

Todo el sistema auditivo es sustituido por nanotecnología de precisión y conectado a sus redes neuronales mediante cables microscópicos de titanio.

Mejora: tu oído interno es mejorado, de forma que puedes ampliar, reducir o silenciar cualquier tipo de sonido que escuches en un radio de 20 metros, incluso centrándose en un punto.

Bonificación: si tienes un Ordenador neuronal, puedes grabar sonidos y/o conversaciones de hasta cinco minutos.

Ordenador neuronal

Se instala un microprocesador en el cerebro que permite convertir los impulsos mentales en lenguaje digital.

Mejora: obtienes un +2 a las Tiradas de Mente relacionadas con la manipulación de aparatos tecnológicos. Además, puedes utilizar funciones de otros Implantes que, de otra forma, no estarían activas.

Piel artificial

Una funda de piel sintética que se aplica sobre un brazo o pierna sintética y hace que la extremidad afectada parezca orgánica de nuevo.

Mejora: ocultas la naturaleza de un Implante de Extremidad reforzada.

Incompatibilidades: Piel espejo (piel)

Piel espejo

La epidermis del paciente es sustituida por completo por una capa de tejido mercurial que, vista de cerca, parece semitransparente. Puede conservar el tono original de su piel si así lo desea.

Mejora: puedes volverte invisible durante 1 Intervalo o 1d6 Turnos si estás en combate. La Piel espejo no oculta tu equipo ni tu ropa. Debes esperar 1 Intervalo antes de volver a activarla.

Incompatibilidades: Piel artificial (piel)

Pisadas excepcionales

Unas planchas de acero magnetizado sustituyen a las suelas originales y permiten, mediante circuitería avanzada, disfrutar de los beneficios.

Mejora: alteran tus pisadas, permitiéndote gozar de uno de los siguientes beneficios; se puede alternar entre un beneficio y otro tras modificar la suela durante 1 Intervalo.

- ❖ **Pisada magnética:** tras gastar 1 punto de Esfuerzo, permiten caminar —que no correr— por paredes y techos en entornos con gravedad durante 1 Intervalo o 1d6 Turnos si estás en combate.
- ❖ **Pisada silenciosa:** tras gastar 1 punto de Esfuerzo, generan un campo infrasónico que absorbe todo el ruido superior a 50 dB en un radio de 4 metros a tu alrededor.

Requisitos: Extremidad reforzada (piernas)

Potenciador de reflejos

Una cápsula del tamaño de un pulgar que se injerta cerca del cerebelo, que estimula los nervios y el instinto de reacción.

Mejora: cuando seas agredido por un ataque que requiere que realices una Tirada de Agilidad, puedes activar este efecto y recibir Ventaja en la tirada. El efecto se puede usar una vez por Intervalo.

Requisitos: Ordenador neuronal (cerebro)

Pupilas especiales

Dos globos oculares sintéticos, fabricados mediante nanotecnología, sustituyen a los originales. El cambio es sutil, si no fuese porque un reflejo translúcido delata la naturaleza artificial del Implante.

Mejora: obtienes un +2 a las Tiradas de Intuición que empleen la vista; además, elige un efecto extra cuando te los instales.

- ❖ **Ojo avizor:** +1 a las Tiradas de ataque a distancia mientras puedas ver.
- ❖ **Ojos del observador:** puedes grabar hasta sesenta segundos de vídeo (sin audio) y reproducirlos desde tu propia vista. Si tienes un Ordenador neuronal, puedes exportar esta grabación a un fichero.
- ❖ **Vista protegida:** te vuelves inmune a efectos que impiden la visión, como destellos, ceguera, humo, tormentas de arena u oscuridad artificial.
- ❖ **Visión microscópica / telescópica:** aumenta o disminuye el rango de visión, como si tuvieses un microscopio / telescopio instalado, hasta una distancia máxima de 50 metros.
- ❖ **Visión nocturna:** si gastas 1 Punto de Esfuerzo, obtienes el Talento Visión en la oscuridad durante 1 Intervalo o 1d6 Turnos si estás en combate.

Regeneración automática

Se instala una pequeña placa de titanio ligero encima del corazón (u órgano similar). Ésta alberga una serie de nanobots microscópicos que se activan en cuanto el paciente está herido; sin embargo, son muy sensibles a las descargas eléctricas, por lo que se recomienda evitar exponerse a estos peligros.

Mejora: cuando tus Puntos de Salud actuales estén por debajo de la ½ de tus Puntos de Salud máximos, recuperas 1d6 de Salud cada Turno. Este efecto no funciona si has sido herido por daño eléctrico en el último Turno.

Respiración omnímoda

Aparatosas mallas de polímero entrelazado que se instalan en el interior de la garganta, provocando un abultamiento del cuello similar al bocio.

Mejora: puedes respirar sin penalización en entornos en los que exista oxígeno (o lo que necesites para respirar) a pesar de que exista un peligro que impida respirar con normalidad (bajo el agua, gases tóxicos, etc.)

Sensores de peligro

Los nervios superiores son sustituidos por una malla nanotecnológica sensible y conectados al sistema nervioso central. Esta tecnología posee sensores que detectan e interpretan incluso la más tenue brisa.

Mejora: obtienes un +2 a las Tiradas para evitar ataques de forma permanente.

Sonar

Se instala una capa sensitiva de metal maleable alrededor de la nuca, aumentando las vibraciones sónicas que se perciben alrededor y permitiendo ver, casi literalmente, a través del oído.

Mejora: obtienes Ventaja en las Tiradas de Intuición en las que se emplee el oído, además de impedir que seas sorprendido de esta forma. Sin embargo, eres más sensible a ataques sónicos, por lo que si sufres daño de esta fuente, tendrás un -2 a todas las Tiradas durante 1d6 Turnos.

Teclado dactilar

La palma de la mano es retirada y sustituida por una capa de película semitransparente compuesta por nanomáquinas inteligentes, un circuito de chips translúcidos y un conversor de lenguaje binario. Simplemente con colocar la mano sobre el aparato deseado, aparecerá un teclado holográfico conectado a éste último.

Mejora: puedes conectar un aparato tecnológico directamente a tu Ordenador neuronal y manejarlo desde ahí; además, obtienes un +2 a las Tiradas de Mente vinculadas al uso de este aparato y realizadas mediante el Teclado dactilar.

Requisitos: Ordenador neuronal (cerebro)

Incompatibilidades: Mano herramienta (mano)

Traductor automático

Un chip de lenguaje se inserta en el Ordenador neuronal, activando el módulo de traducción automática.

Mejora: adquieres 1 idioma adicional de forma automática. Puedes ampliar la oferta de idiomas mediante nuevos chips: 50 Créditos por cada idioma común y 200 Créditos por cada idioma exótico.

Requisitos: Ordenador neuronal (cerebro)

Sistema

Mecánicas de juego

Recursos

Cordura

La Cordura de un personaje representa su estabilidad mental, lo conectado que está a la realidad y lo consciente que es de lo que ocurre a su alrededor.

Cada vez que el personaje se ve expuesto a horrores incomprensibles o situaciones que no deberían ocurrir, debe tirar Cordura. Es el Cronista quien determina la gravedad de la situación, empleando tres grados distintos.

- **Anormal:** Tirada normal. Contemplar un poltergeist, encontrar un cuerpo mutilado de forma ritual, leer un escrito con información sobre seres sobrenaturales, descubrir un cuarto secreto —usado por un extraño— en tu hogar.
- **Perturbadora:** Tirada con un -2. Presenciar sucesos o criaturas claramente sobrenaturales, ser testigo de la creación de un muerto viviente, sufrir una trepanación psíquica o participar en una invocación blasfema.
- **Enloquecedora:** Tirada con Desventaja. Presenciar el nacimiento de una entidad cósmica, sufrir experiencias preternaturales a través de artefactos alienígenas o comprender los misterios de la creación.

Si su DU de Cordura se agota, el personaje queda Enloquecido de forma permanente y pasa a ser controlado por el Cronista.

DU inicial

Cuando se crea un personaje (o cuando se comienza a aplicar este Recurso por necesidades de la ficción), el jugador debe tirar 1d6; el resultado indicará qué Atributo vamos a utilizar para calcular el DU de Cordura:

d6	Atributo
1 - 2	Mente
3 - 4	Intuición
5 - 6	Presencia

VA Atributo	DU Cordura
4 o menos	d6
5 a 8	d8
9 a 12	d10
13+	d12

Recuperar Cordura

Un personaje puede recuperar Cordura tras pasar un par de semanas —dentro de la ficción— sin enfrentarse a experiencias extrañas, únicamente descansando. Por cada «descanso» tendrá derecho a realizar una tirada de su DU de Cordura: si saca cualquiera de los dos valores más altos en el dado, su DU aumentará en un rango —sin superar el valor máximo—.

EJEMPLO: Dirk Darkonion es un exorcista que ha visto demasiado. Tras pasar un par de semanas de retiro en un balneario, puede tirar su d8 de Cordura: saca un 7, así que su DU aumenta un rango hasta d10, el máximo que tiene.

Esencia

La Esencia es la conexión espiritual que el personaje tiene con sus ideales. Se representa mediante un DU y se pone en riesgo cuando el Cronista considera que un protagonista no ha tenido cuidado con sus decisiones o ha perdido el rumbo.

Un valor bajo de **Esencia** implicaría que se deja llevar por sus instintos más puros y básicos, sin pararse a pensar en las consecuencias, mientras que un valor alto indicaría una pureza moral pero quizás demasiada rigidez mental.

- Un personaje jugador comienza con un valor de **Esencia** definido por su especie.
- Colocarse [Implantes](#) requiere una Tirada de Esencia.
- Realizar actos intrínsecamente malvados o crueles, deplorables o absolutamente faltos de honor provocará que el personaje deba realizar una Tirada de Esencia.
- De igual forma, intentar redimir las acciones que han provocado la pérdida de Esencia puede permitir al personaje intentar recuperar su DU.
- Un personaje que agote su Esencia se convierte en un PNJ, y posiblemente en un villano de cara a sus antiguos compañeros.

Exploración

Peligros

Ampliamos este apartado con nuevas reglas para aquellas situaciones que podrían darse en entornos y ambientaciones de ciencia ficción.

Asfixia en el espacio

Fuera de las atmósferas de los planetas, no existe aire que respirar. A no ser que un personaje sea capaz de subsistir de otra forma, si sale al espacio sin un traje protector que le permita respirar, empezará a asfixiarse.

Cada Turno que pase en el espacio sin poder respirar, sufrirá tantos d6 de daño como Turnos lleve; esto quiere decir que, en el primer Turno sufrirá 1d6, en el segundo 2d6 y así hasta morir o ser rescatado.

Gravedad cero

Si un personaje entra en gravedad cero, necesitará impulso de alguna forma o flotará sin que pueda hacer mucho hasta chocar con algo sólido. Maniobrar en ausencia de gravedad, ya sea apoyándose en objetos sólidos y tomando impulso con el cuerpo o empleando un jetpack, requiere una Tirada de Agilidad.

Los ataques cuerpo a cuerpo tienen Desventaja en gravedad cero.

Hackeo

En aras de la simplicidad, asumimos que cada dispositivo electrónico o informático puede ser hackeado si se cuenta con las herramientas adecuadas. Un dispositivo de hackeo está formado por una pantalla táctil, que puede ser monocroma o a todo color, un mango para sostenerlo y un cable multifunción que se puede enchufar a cualquier aparato.

Esto quiere decir que, para poder acceder a los entresijos de la programación de un aparato electrónico, es necesario estar cerca y conectarse a ello mediante dicho cable.

Proceso de hackeo

Cada dispositivo presenta hasta 3 «barreras» de protección contra intentos de accesos no autorizados. El hacker debe superar cada una de ellas para hacerse con el control de las funciones que disponga el aparato. Por ejemplo, si se hackea una cerradura electrónica, el hacker podrá abrir la puerta, cerrarla o dejarla bloqueada a su gusto.

- Cuando un usuario autorizado se conecta a un dispositivo, puede manipularlo sin mayor problema. Sin embargo, cuando se conecta un hacker, debe superar 3 «barreras» informáticas de protección, cada una más compleja que la otra.
- Realizar una acción de hackeo requiere 2 **Turnos**: el primero para introducirse dentro del sistema y el siguiente para insertar los comandos adecuados. Por lo tanto, el tiempo mínimo para hackear un aparato o sistema informático son 6 **Turnos**, contando con que el hacker supera todas las **Tiradas**.
- Al igual que los **Oponentes**, cada Barrera del dispositivo tiene un Nivel asociado, siendo de Nivel 1 los aparatos más sencillos y Nivel 20+ programas con una criptografía casi inexpugnable. Este Nivel ha de compararse con el Nivel del hacker y aplicar la regla de Enemigos superiores si se da el caso; por ejemplo, puede existir un aparato con una **Barrera de Identificación** Nivel 2, **Barrera de Autenticación** de Nivel 11 y **Barrera de Autorización** Nivel 19. O simplemente una cerradura electrónica de Nivel 3.
- Cuando el intruso falla la **Tirada de hackeo**, provoca que se desplieguen las medidas defensivas del aparato, que serán más o menos severas según su Nivel. En la descripción de cada Barrera se indicarán las posibles medidas defensivas y sus consecuencias.
- Mientras el hacker está manipulando el dispositivo, el tiempo sigue pasando a su alrededor. Como Cronista, utiliza esto para crear escenas interesantes y tensas, como un [Tecnópata](#) intentando hackear la cerradura de un portal mientras su equipo es asediado por oleadas de disparos de plasma de una patrulla del Imperio.

Cuando el hacker se hace con el control del sistema, podrá hacer lo que necesite y ese dispositivo estará bajo su control durante 1d4 **Intervalos**, antes de que se reinicie el sistema. De forma narrativa, el Cronista puede asumir que el hacker deja «una puerta trasera abierta», para que si necesita hackear el mismo sistema y/o dispositivo en el futuro, no tenga que pasar por el mismo proceso otra vez.

Aunque claro, si el aparato es revisado más adelante y se descubre el hackeo, probablemente ese acceso ilegal sea purgado y corregido. Como hemos dicho, puede ser narrativo.

Barreras de seguridad

1ª Barrera: Identificación

El protocolo de seguridad requiere un usuario y una contraseña. En sistemas más modernos, se requiere también una doble autenticación basada en biometría.

El hacker debe superar una Tirada de Mente para sortear esta barrera.

Medidas defensivas

- **Nivel 1 a 15:** Mensaje de error.
- **Nivel 16+:** Mensaje de error y el intento queda registrado en los logs de acceso.

2ª Barrera: Autenticación

Tras identificar al usuario, el sistema debe confirmar que éste existe en su base de datos. Este punto es uno de los más complejos de crackear, pues es dónde los sistemas de seguridad se centran más.

El hacker debe superar una Tirada de Intuición para sortear esta barrera.

Medidas defensivas

- **Nivel 1 a 12:** Mensaje de error y el intento queda registrado en los logs de acceso.
- **Nivel 13 a 24:** Alarma al administrador del sistema y bloqueo del dispositivo durante 1d6 Turnos.
- **Nivel 25+:** Además de lo anterior, despliegue de unidades defensivas para atacar o neutralizar al hacker.

3ª Barrera: Autorización

Una vez autenticado, el dispositivo necesita reconocer al usuario y darle acceso según los permisos que disponga. Por ejemplo, un encargado sólo tendrá acceso a los datos de ingreso de su tienda, mientras que un gerente regional podrá ver los ingresos de todas las tiendas de la región.

El hacker debe superar una Tirada de Agilidad para sortear esta barrera.

Medidas defensivas

- **Nivel 1 a 6:** Alarma al administrador del sistema y bloqueo del dispositivo durante 1 Intervalo.
- **Nivel 7 a 12:** Además de lo anterior, el Dispositivo de hackeo del hacker recibe una pequeña descarga que lo inutiliza durante 1d6 Turnos.
- **Nivel 13 a 24:** Además de lo anterior, el sistema guarda ciertos datos del hacker que podrían identificarle.
- **Nivel 25+:** Bloqueo absoluto del sistema y despliegue de drones defensivos con órdenes de disparar a matar.

Naves espaciales

En la ciencia ficción podemos encontrar persecuciones, combates y refriegas a bordo de diversos navíos espaciales. Las siguientes reglas intentan simplificar estos encuentros para poder vivirlos dentro de la ficción con los PJ.

Atributos

Entendemos por Nave un vehículo capaz de realizar viajes por el universo, con todos los sistemas necesarios para poder albergar vida en su interior. Los PJ lo usarán para viajar de planeta en planeta y para recorrer largas distancias. Todos los Atributos de una nave, excepto su Nivel, han de ser tratados como si fuesen los Atributos de un personaje.

Nivel: El nivel de una Nave establece su tamaño. Se contemplan 5 tamaños distintos:

Nivel	Tamaño	Estructura	Escudo	Ejemplos
1 - 10	1	d4	1	Caza, Lanzadera
11 - 15	2	d4	2	Corbeta, Transporte ligero
16 - 20	3	d6	3	Carguero, Transporte comercial
21 - 25	4	d6	4	Acorazado, Fragata
26+	5	d8	5	Estación espacial, Destructor

Cuando se deba realizar una Tirada de Atributo a bordo de una nave espacial, se ha de utilizar la peor puntuación de VA entre el Atributo del personaje (delimitado entre corchetes) y el Atributo de la nave.

- **Pilotaje [AGI]:** La capacidad de maniobra de la nave, empleada en situaciones como aterrizajes forzosos, maniobras evasivas, ofensivas, y a la hora de evitar el fuego enemigo.
- **Matriz [MEN]:** Una matriz de cálculo compleja que determina la posición y la ruta de la nave en el espacio, así como las coordenadas del objetivo para el armamento.
- **Artillería [INT]:** Calidad de los sistemas de ataque de la nave.

Recursos

Al igual que los PJ, las naves tienen distintos Recursos que pueden variar según se vean expuestas a combates, clima o condiciones extremas.

- **Estructura:** El Dado de Estructura varía según el Nivel inicial de la nave. Equivalente a la Salud de los PJ. Al llegar a 0 o menos Puntos de Estructura, la nave queda destruida. Perder Estructura es muy grave y su reparación es cara.
- **Escudos:** 1 por Nivel. Representa la protección tecnológica de la nave. Su funcionamiento es equivalente a los Puntos de Estructura, pero se recuperan con mayor facilidad. Una vez finalizado el combate, los Escudos se regeneran al tope durante un Intervalo.
- **Blindaje:** Funciona de igual forma que el Blindaje de los PJ.

- **Combustible:** Un DU que se pone en jaque cada 4 horas de actividad, cada reparación o tras realizar un salto por el «ultraespacio». Una nave sin Combustible no puede moverse y se queda flotando a la deriva en el espacio.

Combate

Es natural que, en un entorno de ciencia ficción, los vehículos estelares lleguen a enfrentarse en combate, ya sea mediante una persecución o un asalto frontal. Para enfrentamientos entre naves de personajes, se recomienda utilizar la regla de **Tiradas enfrentadas**.

Iniciativa

Durante un enfrentamiento de naves, solo suceden los Turnos de los protagonistas: un Turno de jugador por cada nave participante. Después de que los PJ hayan actuado, reaccionan las naves oponentes.

En aras de la simplificación, asumimos que las naves son capaces de acercarse unas a otras en el espacio de la ficción mediante las distintas Maniobras que disponen. Una nave participante lo es hasta que decide marcharse del campo de batalla: para evitar ser atacada, deberá utilizar la Maniobra de Huída o de Salto al «ultraespacio».

Cuando se inicia un enfrentamiento de naves espaciales, cada nave de jugador debe realizar una Tirada de Matriz para analizar el perímetro. Si no la supera, no puede actuar durante el primer Turno y sufrirá los ataques de fuego enemigo de forma automática.

Orden de actuación

Cada nave posee 1 puesto de responsabilidad por Tamaño. Cada uno de ellos dispone de una serie de acciones que puede realizar durante el Turno de actuación; en aquellas naves de Tamaño 2 o inferior, el Piloto es quien se encarga del resto de maniobras. El orden de actuación es el siguiente:

- 1. Pilotos**
 - a. Maniobras defensivas, ofensivas o de huída
 - b. Salto al «ultraespacio»
- 2. Operadores de la matriz**
 - a. Fijar blanco
 - b. Desplegar escudos
 - c. Apertura de «ultraespacio»
 - d. Lanzar bombas
- 3. Artilleros**
 - a. Abrir fuego
 - b. Fuego de supresión
- 4. Otros puestos**
 - a. Arenga
 - b. Regenerar Escudos

5. Naves enemigas

- a. Pilotos (Evitar fuego)
- b. Operadores de la matriz (Salto al «ultraespacio»)

Maniobras

Piloto

El único puesto que se va a repetir en cualquier Tamaño de nave. Se encarga de las Tiradas de Pilotaje.

Maniobras defensivas

El piloto intenta ponerse a salvo del fuego enemigo. Realiza una Tirada de Pilotaje: con éxito, provoca un -2 a las Tiradas de Artillería, pero no podrá ser fijada como objetivo por el fuego enemigo.

Maniobras ofensivas

El piloto coloca la nave en una posición adecuada para abrir fuego sobre un objetivo enemigo. Realiza una Tirada de Pilotaje: con éxito, otorga un +2 a las Tiradas de Artillería, pero sufrirá un -2 a la Tirada de evitar fuego si es fijada como objetivo.

Maniobra de huida

Intenta escapar del campo de batalla, alejándose del fuego enemigo. Realiza una Tirada de Pilotaje: con éxito, obtendrá Ventaja en la Tirada de evitar fuego pero no podrá realizar Tiradas de Artillería. Completar esta maniobra durante 2 Turnos seguidos implica abandonar el campo de batalla.

Evitar fuego

Si la nave ha sido fijada como objetivo y su Tamaño es 3 o inferior, puede realizar una Tirada de Pilotaje cuando la flota enemiga abre fuego sobre ella. Con éxito, evita el daño que podría sufrir.

Operadores de la matriz

Este puesto es obligatorio para Naves con Tamaño 2 o superior. Se encargan de las Tiradas de Matriz.

Desplegar escudos

Los Escudos de protección de las naves no están activos por defecto. Para activarlos, el operador debe realizar una Tirada del DU de Combustible. Después del combate, los Escudos se desactivarán para ahorrar combustible.

Fijar blanco

Si se han realizado Maniobras defensivas u Ofensivas, el operador puede ayudar a los artilleros empleando el sistema de apuntado de la nave. Si supera una Tirada de Matriz, otorgará un +2 a las Tiradas de Artillería de este Turno.

Apertura del «ultraespacio»

El operador debe introducir los cálculos y coordenadas durante 2 Turnos seguidos para preparar un portal de viaje. Esto requiere una Tirada de Matriz en el primer Turno, y en el segundo se completa el proceso de apertura. Si la nave recibe daño durante este proceso, el operador debe realizar una Tirada de Matriz por impacto o el proceso se interrumpirá.

Lanzar bombas

Ciertas naves poseen un sistema de explosivos que se libera desde el puesto de operador. Si la nave dispone de este armamento, el operador deberá superar una Tirada de Matriz para establecer el rumbo y el objetivo de dicho ataque con bombas.

Salto al «ultraespacio»

Si se ha completado la maniobra de Apertura, al finalizar el segundo Turno el operador de matriz puede finalizar el proceso: la nave protagonista se introducirá en un agujero de gusano y deberá seguir las Reglas de Viaje por el ultraespacio.

Artilleros

Cada puesto de armas requiere un artillero, a no ser que la nave disponga de una IA de navegación y control.

Abrir fuego

Se puede disparar a cualquier nave envuelta en el conflicto con el armamento de la nave. Requiere una Tirada de Artillería para tener éxito.

Fuego de supresión

El artillero puede lanzar una salva de proyectiles para provocar que las naves enemigas esquiven los disparos en lugar de posicionarse correctamente; si supera una Tirada de Artillería (con un +2), el piloto obtendrá un +2 a las Tiradas para evitar fuego. Esta maniobra sólo se puede realizar una vez por Turno y nave enemiga.

Otros puestos

Aquellos PJ que no estén al cargo de puestos principales, pueden ayudar a la tripulación utilizando las siguientes acciones.

Arenga

Si hay un Diplomático en la nave, éste puede gastar su acción y realizar una Tirada de Presencia. Si la supera, otorga un +1 a todas las acciones del próximo Turno de la tripulación. Este ánimo sólo se puede usar una vez por combate.

Regenerar escudos

Un PJ puede reconducir el flujo de energía para restaurar los Escudos de la nave: tras gastar una acción y realizar una Tirada de Combustible, los Escudos vuelven a su tope máximo. Sólo se puede hacer una vez por combate.

Situaciones no regladas

Como se podrá observar, este reglamento es sencillo y deja de lado ciertas situaciones que pueden darse dentro de la ficción. Maniobras como impactar contra la nave enemiga, persecuciones, etc. pueden ser soluciones que se les ocurran a los protagonistas. Si bien no existe una forma «sencilla» de resolverlas, sugerimos lo siguiente.

Choques entre naves

Emplea el Tamaño y el Nivel, además de la regla de Enemigos superiores, como guía para saber qué daño se provocan entre sí. Aunque la velocidad debería importar, no lo tengas en cuenta en aras de la simplificación.

El piloto ha de realizar una Tirada de Pilotaje: si la supera, la nave atacante sufre $\frac{1}{4}$ del daño total causado; si la falla, se lleva $\frac{1}{2}$ del daño causado.

Dentro de la ficción, es posible que un impacto a la Estructura de la nave le provoque poco daño, pero estropee partes de la maquinaria y comience una posible explosión en cadena a medida que los gases y combustible comienzan a filtrarse por conductos no apropiados.

Tamaño	Tamaño objetivo	Daño
1	1	1d10
1	2	1d8
1	3	1d6
1	4	1d4
1	5	1d3
2	1	2d6
2	2	1d10
2	3	1d8
2	4	1d6
2	5	1d4
3	1	2d8
3	2	2d6
3	3	1d10
3	4	1d8
3	5	1d6
4	1	2d10
4	2	2d8
4	3	2d6
4	4	1d10
4	5	1d8
5	1	2d12
5	2	2d10
5	3	2d8
5	4	2d6
5	5	1d10

Persecuciones

Establece un nº de éxitos necesarios para lograr el objetivo de la persecución (huir o perseguir) y trátalo como un combate más. Cada Turno, el piloto de la nave protagonista ha de realizar una Tirada de Pilotaje.

- Cuando alcanza el nº de éxitos establecido, se consigue lo que estaba buscando.
- Un Fallo retira un éxito obtenido, siendo el mínimo 0.
- Un Crítico otorga 2 éxitos, mientras que una Pifia retira 1.
- Los artilleros y los operadores de matriz pueden usar tecnología y armamento para dar Ventaja o Desventaja a las Tiradas. Simplifica todo lo posible.

Destrucción de la nave

Si los Puntos de Estructura de la nave protagonista llegan a 0 o menos, ésta queda destruída. Uno de los jugadores a bordo (el piloto o el capitán) debe realizar una tirada en la siguiente tabla para ver cual es el destino de la tripulación.

1d20	Consecuencias	Detalles
1-2	Catástrofe	La nave revienta en mil pedazos y todos mueren.
3-6	Escape	La nave queda destruída, pero la tripulación puede escapar en cápsulas de huída o de otras formas.
7-14	Pecio	Los sistemas vitales de la nave se desactivan en 2d4 Intervalos. Se puede reparar, tras pasar 3d6 días en el astillero y pagando un 50% del precio inicial de la nave.
15-18	Fallo de sistema	Los motores funcionan, pero la nave ha perdido todos sus sistemas informáticos. No se puede usar la Matriz ni la Artillería. Se puede reparar, tras pasar 2d6 días en el astillero y pagando un 25% del precio inicial de la nave.
19-20	Desconectada	El sistema de armamento no funciona. No se puede usar la Artillería. Se puede reparar, tras pasar 1d6 días en el astillero y pagando un 12% del precio inicial de la nave.

Viajes por la galaxia

En este apartado se explicará, de forma somera, cómo viajar por la galaxia a bordo de una nave espacial.

Unidades de medida estelar

Tras la conquista de las estrellas, muchas medidas se han dejado atrás en pos de otras más “universales” y consolidadas. Es posible que los siguientes términos no sean correctos científicamente, pero de nuevo, insistimos en que es para darle un toque de “jerga técnica”.

- **Unidad astronómica** [UA]: Estándar que equivale a la distancia entre el Sol y la Tierra.
- **Año luz** [AL]: Equivale a 63.241 UA. Se emplea para medir la distancia entre sistemas estelares.
- **Pársec** [PC]: Unidad estándar que significa “paralaje de 1 segundo”. Equivale a 3,26 años luz. Se empleaba para medir la distancia entre estrellas. En desuso.
- **Ciclo de Sector** [CS]: Unidad compleja que equivale al espacio vacío que hay entre una galaxia y otra. Es común decir “estamos a 3 ciclos de sector de nuestro destino”. Una nave recorre tantos Ciclos de Sector como su Nivel cuando pasa al «ultraespacio».

Velocidad de las naves

Aunque no exista un valor de Velocidad per se, se asume que una Nave espacial es capaz de recorrer tantas UA como su Nivel * 100 por hora. En combate, trata el movimiento de las naves de forma abstracta, empleando las maniobras del Piloto.

Saltos por el «Ultraespacio»

Cuando se descubrió la dimensión cuántica bautizada como «Ultraespacio», el viaje interestelar alcanzó el culmen de su desarrollo. Este método de viaje, basado en plegar el espaciotiempo de forma temporal para atravesar el universo, permite a las naves recorrer largas distancias en segundos.

Para viajar por el «Ultraespacio», se ha de introducir la ruta en la matriz de la nave: hay establecidas coordenadas y métodos de viaje adecuados, y el proceso está ya automatizado y documentado. La cantidad de Ciclos de Sector que puede saltar una nave es el equivalente a su VA en Matriz, aunque existen ciertos modelos que poseen una capacidad de viaje mucho más grande.

Forzar el salto

Normalmente, los ordenadores de a bordo necesitan unos cinco minutos para completar el proceso, pero un operador puede realizar una Tirada de Matriz para forzar el proceso en tan solo unos segundos, aunque nunca menos de 2 Turnos.

Si fallas la Tirada de Matriz para forzar un salto al «Ultraespacio», deberás tirar en la siguiente tabla determinar la dirección de la desviación.

1d20	Consecuencias	Detalles
1-2	Agujero negro	El salto culmina en la órbita de una estrella colapsando sobre sí misma. La tripulación está condenada.
3-6	Zona de peligro	El destino del salto resulta ser una concentración de basura espacial, campo de asteroides o derelictos en ruinas.
7-14	Perdidos en el oscuro vacío	La nave surge en mitad de tierra de nadie. No hay Sectores conocidos cerca ni nada que se pueda tomar como referencia.
15-18	En la próxima intersección, gira a la derecha	La tripulación aparece en el borde exterior de un sistema estelar deshabitado u hostil.
19-20	Poco más que forasteros	La tripulación aparece en el borde exterior de un sistema estelar central y civilizado.

Efectos del viaje

No se han diagnosticado efectos nocivos al usar la tecnología de salto, aunque ciertos sylph afirman que pasar más de 1 minuto en esa dimensión comprimida puede poner en jaque la Esencia de ciertas especies.

En términos de juego, por cada 6 Turnos en el interior del «Ultraespacio», cada personaje ha de realizar una Tirada de Esencia. Las consecuencias por perder la Esencia en el «Ultraespacio» han de ser diabólicas, perturbadoras y duras para el resto de los compañeros.

Organización del universo

Desde que se conquistó el viaje interestelar, los distintos gobiernos han ido haciéndose con los planetas más fructíferos y habitables. Estas potencias se han repartido los territorios en lo que se conoce como Sectores, de ahí el uso de Ciclos de Sector como unidad de separación.

Es común que un único órgano de gobierno controle varios Sectores, con variados títulos como Gobernador, Matriarca o Astrosoberano, según la especie que controle el territorio. No obstante, con el fin de mantener este reglamento lo más adaptable posible, no describiremos ningún planeta, sector o gobierno concreto, dejando en manos del Cronista la creación de su propio universo.

Catálogo de Naves

A continuación presentamos un pequeño catálogo de naves que podrán utilizar los protagonistas durante sus aventuras espaciales. Encontrarás las naves ordenadas de menor a mayor nivel.

En el listado de naves, se indica el VA de Atributo; para calcular la DA, simplemente hay que restar ése valor a 20. Por lo tanto, una nave con Pilotaje 14 tendrá una DA de 6+; un aparato muy sencillo de pilotar.

Tethys

- **Nivel 3, Tamaño 1**
- **Precio:** 7.000 Créditos
- **Atributos:** Pilotaje 14, Matriz 10, Artillería 0
- **Recursos:** Estructura 6, Escudos 3, Blindaje 0, Combustible d6
- **Puestos a cubrir:** piloto

La Tethys es una pequeña nave de apoyo aéreo, diseñada para analizar el terreno y elaborar análisis al instante según los datos que recolecta. Equipada con tecnología de sigilo y sistemas de navegación avanzados, es capaz de maniobrar en terrenos peligrosos y escombros sin poner en peligro a las tropas en tierra.

Sistema de invisibilidad: Si el piloto gasta una acción, puede volver a la Tethys invisible a cualquier radar, sónar o inspección visual durante 1d6 Turnos. Después, debe esperar 1 Intervalo a que el sistema se recargue.

Cazador

- **Nivel 5, Tamaño 1**
- **Precio:** 6.000 Créditos
- **Atributos:** Pilotaje 12, Matriz 8, Artillería 10
- **Armamento:** Cañón láser 1d6 (piloto)
- **Recursos:** Estructura 10, Escudos 15, Blindaje 1, Combustible d6
- **Puestos a cubrir:** piloto

Una nave ágil con una gran capacidad de maniobra y sistemas de armamento eficaces. Es ideal para llevar a cabo misiones de reconocimiento y combate ligero.

Barracuda

- **Nivel 7, Tamaño 1**
- **Precio:** 5.000 Créditos
- **Atributos:** Pilotaje 10, Matriz 0, Artillería 13
- **Armamento:** Ametralladora iónica 1d4 (piloto)
- **Recursos:** Estructura 14, Escudos 21, Blindaje 0, Combustible d4
- **Puestos a cubrir:** piloto

Un caza interceptor, diseñado para abatir naves enemigas a gran velocidad. Su rapidez es compensada con su escaso depósito de combustible.

Ayuda al apuntado: Siempre obtiene el beneficio de la Maniobra Fijar blanco.

Orión

- **Nivel 10, Tamaño 1**
- **Precio:** 2.400 Créditos
- **Atributos:** Pilotaje 14, Matriz 10, Artillería 0
- **Recursos:** Estructura 20, Escudos 10, Blindaje 0, Combustible d6
- **Puesto a cubrir:** piloto, operador de matriz

Navío esférico de tamaño reducido empleado para reconocimiento y análisis del entorno. No dispone de Artillería ni forma de defenderse.

Sistema de invisibilidad: Si el operador de matriz gasta una acción, puede volver al Orión invisible a cualquier radar, sónar o inspección visual. Por cada Intervalo (o Turno, si está en combate) que se mantenga invisible, ha de realizar una Tirada de Combustible.

Eirene

- **Nivel 11, Tamaño 2**
- **Precio:** 10.000 Créditos
- **Atributos:** Pilotaje 11, Matriz 12, Artillería 4
- **Armamento:** Cañón de línea láser 1d6 (piloto)
- **Recursos:** Estructura 22, Escudos 22, Blindaje 2, Combustible 1
- **Puesto a cubrir:** piloto, operador de matriz, 2 celadores, 1 médico-cirujano

La nave Eirene está equipada con tecnología médica avanzada para proporcionar asistencia en combate a las tropas heridas. Diseñada como una enfermería portátil, es capaz de transportar suministros médicos y personal especializado a cualquier localización de combate. Además de contar con espacio suficiente para heridos, está construida con una aleación de acero minérvico que la oculta ante los escaneos de radar, ya sean por ultrasonidos o captación de ondas.

Inmune al radar: De forma constante, la Eirene es imposible de detectar con los radares básicos.

Nómada

- **Nivel 12, Tamaño 2**
- **Precio:** 14.000 Créditos
- **Atributos:** Pilotaje 12, Matriz 16, Artillería 5
- **Armamento:** Riel de partículas 1d6 (piloto)
- **Recursos:** Estructura 24, Escudos 24, Blindaje 0, Combustible d10
- **Puestos a cubrir:** piloto, operador de matriz

Una nave pequeña y ágil, diseñada para la exploración y el descubrimiento de nuevos sistemas estelares. No está equipada para el combate, pero cuenta con sistemas de sensor avanzados y una gran capacidad de maniobra.

Escaneo territorial: Si el operador de matriz supera una Tirada de Matriz y gasta una acción, puede detectar de forma inmediata incluso a otras naves que se estén ocultando de forma tecnológica.

Albatros

- **Nivel 13, Tamaño 2**
- **Precio:** 20.000 Créditos
- **Atributos:** Pilotaje 15, Matriz 12, Artillería 10
- **Armamento:** Torretas de plasma (Artilleros) 1d8 x2
- **Recursos:** Estructura 26, Escudos 26, Blindaje 1, Combustible d8
- **Puestos a cubrir:** piloto, operador de matriz, hasta 2 artilleros

Nave de transporte de mercancías y pasajeros, diseñada para surcar grandes distancias con eficiencia. Su nombre hace referencia a su gran envergadura y a la facilidad con la que puede surcar los cielos.

Centurión

- **Nivel 14, Tamaño 2**
- **Precio:** 35.000 Créditos
- **Atributos:** Pilotaje 11, Matriz 11, Artillería 9
- **Armamento:** Cañón láser (Piloto) 1d6, Torretas de plasma (Artilleros) 1d8 x2
- **Recursos:** Estructura 28, Escudos 28, Blindaje 2, Combustible d8
- **Puestos a cubrir:** piloto, hasta 2 artilleros

Una corbeta ágil y rápida, con buen blindaje y armamento. Es capaz de transportar una carga útil limitada, pero es ideal para misiones de escolta y combate a corta distancia.

Hélix

- **Nivel 16, Tamaño 3**
- **Precio:** 50.000 Créditos
- **Atributos:** Pilotaje 13, Matriz 10, Artillería 10
- **Armamento:** Emisor de pulsos (Piloto) 1d12, Torretas de energía sólida (Artilleros) 1d4 x4
- **Recursos:** Estructura 48, Escudos 48, Blindaje 3, Combustible d12
- **Puestos a cubrir:** piloto, operador de matriz, hasta 4 artilleros

La Hélix es una variante mejorada del Centurión, que se utiliza habitualmente para transportar a personalidades distinguidas. Dispone de lujosas instalaciones y tiene capacidad para alojar hasta cuarenta personas. Debido a la relevancia de sus pasajeros, cuenta con un armamento reforzado.

Estrella

- **Nivel 18, Tamaño 3**
- **Precio:** 75.000 Créditos
- **Atributos:** Pilotaje 10, Matriz 12, Artillería 6
- **Armamento:** Torretas de iones (Artilleros) 1d6 x3
- **Recursos:** Estructura 54, Escudos 54, Blindaje 3, Combustible d10
- **Puestos a cubrir:** piloto, operador de matriz, hasta 3 artilleros

Una nave de transporte grande y pesada, capaz de llevar grandes cantidades de carga. No está diseñada para el combate, pero cuenta con sistemas de defensa básicos y un buen blindaje para proteger la valiosa carga.

Vanguardia

- **Nivel 22, Tamaño 4**
- **Precio:** 200.000 Créditos
- **Atributos:** Pilotaje 9, Matriz 13, Artillería 11
- **Armamento:** Cañones láser 1d8 (Piloto), Bomba de neutrones 2d10 (Matriz, 2 unidades) Torretas de plasma refulgente (Artilleros) 1d10 x10
- **Recursos:** Estructura 66, Escudos 88, Blindaje 4, Combustible d10
- **Puestos a cubrir:** piloto, operador de matriz, hasta 10 artilleros

Una nave de combate versátil, con una gran cantidad de armamento pesado y buena maniobrabilidad para su tamaño. Es capaz de operar en una variedad de situaciones y es ideal para misiones de escolta y defensa de flotas.

Dominio

- **Nivel 27, Tamaño 5**
- **Precio:** 1.000.000 Créditos
- **Atributos:** Pilotaje 7, Matriz 15, Artillería 14
- **Armamento:** Cañones láser 1d10 (Piloto), Bomba de fotones 3d12 (Matriz, 4 unidades) Torretas láser sólido (Artilleros) 2d6 x20, Láser quiebramundos (ver descripción)
- **Recursos:** Estructura 108, Escudos 135, Blindaje 7, Combustible d20
- **Puestos a cubrir:** 2 pilotos, 4 operadores de matriz, hasta 20 artilleros

Una nave masiva y poderosa, diseñada para destruir objetivos de gran tamaño. Cuenta con una gran cantidad de armamento pesado y una buena cantidad de blindaje, pero su maniobrabilidad es limitada.

Láser quiebramundos: El Dominio puede descartar todas las acciones de sus tripulantes en pos de cargar un enorme láser central que puede destruir planetas enteros. Realizar esta acción provoca un láser rojizo disparado desde el núcleo que arrasa todo lo que se encuentre frente a ella, provocando 20d20 puntos de daño. Tras lanzar el quiebramundos, ha de realizar una Tirada

de Combustible y ha de esperar un Intervalo para que se enfríen los conductos de energía antes de volverlo a disparar.

Podere

Técnicas de batalla

Estas nuevas Técnicas se complementan a las que ya aparecen en el DRS de Naufragio d20. Están pensadas para la Ocupación Soldado, pero cualquiera de las otras Ocupaciones de Ciencia ficción pueden utilizarlas sin demasiada complicación.

Disciplina

Cobertura vengativa

- **Coste:** tu Turno
- **Requisito:** arma de fuego a distancia
- **Alcance:** arma

Elige a un aliado que esté al alcance de tu arma; el primer objetivo que realice un ataque a distancia contra dicho aliado sufrirá un ataque antes por tu parte.

Pausa para fumar

- **Coste:** tirada DU de cigarros
- **Requisito:** Resistencia 8+, un paquete de cigarros
- **Alcance:** personal

Te fumas un cigarrillo rápido en mitad del campo de batalla, recuperando 1d4 Puntos de Salud.

Fuerza bruta

Ataque explosivo

- **Requisito:** pistolas, escopeta de plasma o rifles como arma
- **Alcance:** arma

Si obtienes el mayor número en el dado de daño, podrás repetir la tirada con ese mismo daño, añadiendo el nuevo valor. Esto se puede repetir varias veces.

Fuego automático

- **Requisito:** boxeadora, metralleta láser, fusil de plasma o rotatoria láser como arma
- **Alcance:** arma

Realiza un ataque básico a distancia contra un objetivo al alcance; cuando lo hieras, causas la mitad de daño a todos los objetivos en un radio de 4 metros a su alrededor.

Argucias

Este tipo de gamberradas son triquiñuelas que los forajidos llevan a cabo cuando completan sus misiones y encargos.

Uso de las Argucias

Las Argucias suelen utilizarse al mismo tiempo que el usuario realiza otra acción. Consulta la descripción para saber cuando se pueden usar y qué limitaciones tiene. Una Argucia no tiene coste ni de Esfuerzo ni de ningún otro recurso concreto.

Lista de Argucias

Chascarrillos

- **Uso:** una vez por objetivo y combate

Antes de realizar un ataque físico contra un enemigo, puedes soltar un comentario hiriente, irónico o gracioso que lo distraiga o provoque; obtienes un +2 a la Tirada de Ataque y daño.

Culo inquieto

- **Uso:** una vez por combate

No paras de moverte en ningún punto mientras luchas. Durante el combate, si te mueves al menos 4 metros y acabas en una ubicación distinta, causas 1d6 de daño adicional cuerpo a cuerpo.

Desconfianza

- **Uso:** una vez al día

Tienes que estar al tanto de todo mientras llevas a cabo tus actividades como contrabandista. Cuando tires Iniciativa al iniciar un combate, puedes obtener una bonificación +5 al resultado. Puedes usar esta Argucia una vez al día.

Mataxenos

- **Uso:** esta Argucia es pasiva

Una especie alienígena te ha hecho la puñeta durante mucho tiempo y se han vuelto insoportables para ti. Quizás un clan de antrófitos se comió a tu antigua tripulación o pasaste varios años en campos de cultivo piscem como esclavo.

Recibes un +2 a las Tiradas de Daño cuando hieres a un miembro de la especie elegida, pero sufres un -2 a todas las Tiradas de Presencia con ella.

Menuda potra

- **Uso:** una vez por combate

Cuando disparas con un arma de fuego y fallas, puedes repetir la Tirada; debes quedarte con el segundo resultado.

Ñapa

- **Uso:** puedes usarla cuantas veces quieras, pero igual no es lo que debes hacer

Estás acostumbrado a tratar con auténtica chatarra espacial. Si intentas reparar una nave que ha sufrido daños, puedes decidir hacer un arreglo rápido y descuidado para obtener una bonificación +2 a la Tirada de Agilidad o Mente; pero esto provocará que en las próximas 24 horas la nave tenga una posibilidad 18+ de fallar de nuevo, y empeorará en 2 (16+, 14+, 12+, etc.) por cada Ñapa que hagas sobre la nave.

Poderes Psiónicos

La psiónica es la capacidad sobrenatural de moldear la realidad a través de ondas energéticas que surgen de la mente. Muy pocos individuos son capaces de desarrollar estas capacidades y aquellos que lo logran son denostados y temidos por igual en zonas civilizadas.

Reglas de la psiónica

Aprendizaje

El practicante de la psiónica no puede elegir qué poderes aprende: se proporciona una [Tabla de referencia de Poderes Psiónicos](#), y las elecciones se hacen mediante tirada de d20. En el caso de que el resultado sea de un poder que ya se tiene, el usuario puede elegir entre aprender el anterior o el siguiente que pueda, o volver a tirar una segunda vez; si vuelve a tocar otro repetido, estará limitado a elegir el anterior o el siguiente que pueda aprender.

Lanzamiento de poderes

Para lanzar un Poder Psiónico, el usuario ha de pagar el coste en Ímpetu del poder y gastar una acción completa concentrando su psique; ciertos poderes requerirán superar una Tirada de Atributo para tener éxito. El Atributo utilizado varía en función del tipo de poder: lo habitual es que sea Mente o Presencia.

Si un personaje jugador es afectado por un Poder Psiónico empleado por una criatura o PNJ, deberá realizar la Tirada de Atributo correspondiente para resistir el efecto del poder, en lugar de que el PNJ realice la tirada.

El Ímpetu

No se necesitan preparar los Poderes Psiónicos ni existe ninguna limitación para lanzarlos más allá de tener Ímpetu y conocer el Poder. Si el usuario no tiene suficiente Ímpetu, no podrá lanzar el poder psiónico.

Un usuario de psiónica recupera 1d4 puntos de Ímpetu después de ocho horas de descanso continuado, en las que estará meditando o ejercitando su cuerpo. Este beneficio sólo se puede disfrutar una vez cada 24 horas.

Telepatía

El lector avisado echará en falta un poder tan clásico de la psiónica como es la telepatía. Razón no le falta: no está. Pero esto tiene una explicación: asumimos que la telepatía, en su forma más básica y primitiva, es una forma de comunicación más.

Por lo tanto, cualquier usuario capaz de aprender y lanzar Poderes Psiónicos, podrá comunicarse telepáticamente con cualquier criatura inteligente en un radio de 12 metros a su alrededor. Si además quiere que le contesten, puede gastar un punto de Ímpetu para permitir que hasta seis individuos, que pueda ver, usen su «canal telepático» durante un Intervalo; no está de más indicar

que el usuario podrá interrumpir la comunicación cuando desee, para evitar molestas intrusiones psíquicas.

Descripción del poder

En cada descripción del poder se encontrará lo que ocurre al superar la tirada de característica y lo que sucede si ésta falla. A no ser que se indique lo contrario, el alcance de los Poderes Psiónicos es limitado: unos 24 metros; si necesita un objetivo, el usuario ha de poder verlo.

Ciertos Poderes Psiónicos causan «1dX por Nivel» como daño. Esto quiere decir que, si tienes Nivel 1, causarías 1dX de daño, mientras que si tienes Nivel 21, causarías 21dX de daño.

A no ser que se especifique lo contrario, las criaturas consideradas constructos o muertos vivientes son inmunes a los Poderes Psiónicos que afecten a la mente o a la personalidad.

Lista de Poderes Psiónicos

Aparición lejana

Proyectas tu imagen y tu voz enfrente del objetivo, bien sea para darle un mensaje o intentar intimidarlo.

- **Ímpetu:** 1
- **Característica:** Presencia

Efecto: Una representación fantasmagórica de tu ser aparece a 2 metros del objetivo durante 1d6 minutos. Puedes hablar con normalidad como si estuvieses junto al objetivo y te escuchará sin problema.

Fallo: Un espectro distorsionado de tu apariencia aparecerá frente al objetivo, dando un mensaje incoherente o incomprensible que podrá traumatizarlo o ponerlo en alerta innecesaria.

Agresión psíquica

- **Ímpetu:** 1
- **Característica:** Mente

Concentrándote en la corriente mental de tu enemigo, golpeas sus pensamientos con un fogonazo de pura energía psíquica.

Efecto: Causas 1d6 por Nivel de daño psíquico al objetivo.

Fallo: Causas 1d6 de daño contundente al objetivo: tú sufres la misma cantidad.

Clariestesia

- **Ímpetu:** 2
- **Característica:** Mente

La impronta psíquica de los últimos recuerdos de un muerto se forma en tu mente, permitiéndote vivir los momentos previos a su fallecimiento.

Requisito: El objetivo debe ser un cadáver y debes tener contacto físico con él. Un resto orgánico, como un miembro cercenado o una mancha abundante de sangre también valen.

Efecto: Revives lo último que vivió el objetivo antes de morir. Puedes recordar 1d6 + 4 minutos atrás.

Fallo: Experimentas el último minuto de vida del objetivo de forma horrible y angustiada. Sufrirás Desventaja en todas las tiradas de característica durante un Intervalo.

Combate precognitivo

- **Ímpetu:** 2
- **Característica:** Presencia

Sombras premonitorias surgen de la silueta de tu enemigo, permitiéndote prever sus movimientos.

Efecto: Elige entre tener Ventaja en todas las Tiradas de ataque que hagas contra el objetivo o tener Ventaja en todas las Tiradas para evitar sus ataques. Este efecto dura tantos Turnos como tu Nivel.

Fallo: Sufres -2 a todas las tiradas de ataque y esquivo contra el objetivo durante tantos Turnos como tu Nivel.

Copiar conocimientos

- **Ímpetu:** 1
- **Característica:** Mente

Al colocar tu mano sobre la frente del objetivo, eres capaz de absorber parte de su sabiduría y plasmarla en tu mente.

Requisito: Debes tener contacto físico con el objetivo.

Efecto: Adquieres un conocimiento concreto —que tú desconozcas— que posea el objetivo durante 1d6 horas.

Fallo: Tus recuerdos y conocimientos se entremezclan con los del objetivo de forma caótica y desordenada. Durante 1d4 horas, sufrirás amnesia y no sabrás siquiera quien eres, pero tendrás destellos de recuerdos tuyos o del objetivo: el Cronista te dirá cuales.

Discernir mentiras

- **Ímpetu:** 2
- **Característica:** Presencia

Las ondas mentales de las personas fluctúan si están contando la verdad o no, y mediante la práctica has aprendido a discernirlas.

Requisito: Debes activar este poder cuando alguien te esté contando algo y quieras saber si lo que dice es cierto o no.

Efecto: Reconoces si quien te está hablando te está mintiendo activamente: contándote una mentira que él sabe que es mentira pero te lo cuenta igualmente; si por el contrario, el objetivo se cree lo que está contando, a pesar de que sea una mentira, el poder no funcionará.

Fallo: Lo que sea que te esté contando es algo veraz y te enfrentarás verbalmente a quien sea para defender dicha afirmación.

Dominar el cuerpo

- **Ímpetu:** 1
- **Característica:** Mente

Por pura fuerza de voluntad eres capaz de dejar de lado tu cuerpo, anulando temporalmente la necesidad de comer, beber o dormir.

Efecto: Evitas durante 24 horas la necesidad de comer o dormir. Recuerda que debes descansar para recuperar tu Ímpetu.

Fallo: Tu voluntad no es lo suficientemente fuerte como para doblegar al hambre: además de los perjuicios que puedas sufrir producto de la malnutrición, tu VA de Resistencia empeora en dos (2) puntos durante 2d4 + 2 horas.

Escrutar pensamientos

- **Ímpetu:** 2
- **Característica:** Presencia

Rebuscas entre los recuerdos del objetivo como un sabueso excavando la arena en busca de un hueso perdido.

Requisito: Debes tener contacto físico con el objetivo.

Efecto: Eres capaz de localizar un hecho concreto y visualizarlo como si fuese una experiencia vívida durante 1d8 Turnos.

Fallo: El objetivo será capaz de leer tus acciones —que no tu mente— durante 1d4 días: serás la persona más predecible del mundo para él.

Invisibilidad psíquica

- **Ímpetu:** 1
- **Característica:** Presencia

Vuelves tu presencia imperceptible al ojo humano, provocando que te ignoren de forma consciente.

Efecto: Te ocultas a plena vista durante 1d6 minutos. Los demás simplemente te ignoran y no te verán, escucharán u olerán a no ser que hagas contacto físico, les ataques o llames la atención flagrantemente.

Fallo: Tu mente comienza a ignorar la presencia de los demás durante 1d4: todos serán invisibles para ti mientras estés afectado por este contratiempo.

Manipular la memoria

- **Ímpetu:** 3

- **Característica:** Presencia

Para ti, tejer los recuerdos de otro es como juntar piezas de un puzle. Mediante este poder, eres capaz de modificar las experiencias del objetivo a voluntad.

Requisito: Debes tener contacto físico con el objetivo.

Efecto: Creas, alteras o borras un recuerdo concreto del objetivo. Por cada punto que superes la dificultad de la tirada, mayor precisión podrás tener a la hora de tejer la mentira.

Fallo: No ocurre nada en la mente del objetivo, pero será consciente —e inmune de ahora en adelante— de que le has intentado alterar la memoria.

Complicación: Si más adelante los acontecimientos demuestran que los recuerdos del objetivo han sido alterados, tiene derecho a realizar una tirada de *Mente* (si es un PJ) o una probabilidad de 10+ (según situación) para reconocer el engaño.

Piroquinesia

- **Ímpetu:** 3
- **Característica:** *Mente*

Utilizando tu fuerza de voluntad, provocas una combustión espontánea de llamas azuladas que queman como si fuesen fuego de verdad.

Efecto: Generas llamas en el aire que causan 1d6 por Nivel de daño por fuego, afectando a 1d6 objetivos a 12 metros a tu alrededor. Las llamas permanecen encendidas durante 1d10 minutos, aunque solo causan daño una vez.

Fallo: Elevas tu temperatura corporal a niveles peligrosos, causándote 1d8 de daño por fuego.

Psicometría

- **Ímpetu:** 1
- **Característica:** *Mente*

La impronta psíquica que se queda en los objetos del día a día puede desvelar información comprometida o secretos inconfesables, y tú has aprendido a interpretar esas marcas.

Requisito: Debes tener contacto físico con el objeto a examinar.

Efecto: Recibes detalles sobre las circunstancias o eventos que ha experimentado el objeto a lo largo de su existencia. A mayor diferencia positiva entre el resultado de la Tirada y tu Dificultad, más detalles te podrá dar el Cronista; si se ha ocultado el rastro psíquico a conciencia, la tirada de **Psicometría** se realiza con Desventaja.

Fallo: Dejas una impronta psíquica de tu ser muy llamativa en el objeto.

Sanación kinética

- **Ímpetu:** 1
- **Característica:** Presencia

Concentras energía mental en la palma de tus manos y la transfieres a otro cuerpo vivo para sanar sus heridas mediante tu fuerza de voluntad.

Requisito: Debes tener contacto físico con el objetivo.

Efecto: Recobras tantos Puntos de Salud al objetivo como tu Nivel. Las heridas, rasguños y cortes sanados mediante este poder quedan selladas por un hilo translúcido púrpura.

Fallo: Recobras tantos Puntos de Salud al objetivo como tu nivel, pero sufres la mitad de daño al mismo tiempo que tu cuerpo se deteriora y marchita.

Proyección astral

- **Ímpetu:** 2
- **Característica:** Presencia

Abandonas tu carcasa física, y vagas por el mundo de la carne como un espectro psiónico, accediendo así a lugares vetados de otra forma.

Efecto: Expulsas tu espíritu de tu cuerpo durante tantos minutos como $1d6 * 10$. Te puedes mover en tres dimensiones 12 metros cada Turno. En esta forma tienes $2d6$ (6) Puntos de Salud, y sólo puedes ser afectado por Poderes Psiónicos, Conjuros u otras capacidades sobrenaturales. Si tus Puntos de Salud se agotan mientras estás fuera de tu cuerpo, serás devuelto violentamente y sufrirás $3d6$ de daño psíquico, que no podrá ser reducido de ningún modo.

Fallo: En un principio no ocurre nada, el poder funciona como si hubieses tenido éxito. Sin embargo, tu cuerpo inerte se habrá convertido en un faro que atraerá fantasmas, apariciones y otros seres incorpóreos ansiosos de habitar un cuerpo físico.

Revivificar

- **Ímpetu:** 20
- **Característica:** Presencia

Atas al espíritu de un fallecido reciente y le obligas a entrar de nuevo en su cuerpo, reparando con tus poderes psíquicos las posibles heridas que impiden que siga con vida.

Requisito: El cuerpo objetivo debe cumplir lo siguiente: ha de tener los órganos necesarios conectados (cerebro, corazón, pulmones, sistema digestivo, etc.), no haber fallecido por muerte natural y no haber sido «revivificado» en los últimos 360 días.

Efecto: El difunto vuelve a la vida con 1 Punto de Salud y cada uno de sus Atributos empeora en 1 punto. Cualquier marca, cicatriz o herida resplandecerá con una luz púrpura durante la noche.

Fallo: El cuerpo se levanta como un zombi psiónico hambriento de carne y energía psíquica.

Robo mental

- **Ímpetu:** 1
- **Característica:** Mente

Hebras púrpuras de energía psíquica surgen de tus ojos y de tu boca, acariciando ignominiosamente a tu objetivo y absorbiendo su energía vital.

Requisito: Debes tener contacto físico con el objetivo.

Efecto: Si el objetivo no es capaz de usar Psiónica, le causas tanto daño psíquico la mitad de tu Nivel (mínimo 1) y recuperas la misma cantidad en Ímpetu. Si es capaz de usar Psiónica, le robas 2d6 Ímpetu.

Fallo: Agotas por completo tus puntos de Ímpetu y le otorgas al objetivo la capacidad de usar tus Poderes Psiónicos durante 1d6 minutos.

Sentidos aumentados

- **Ímpetu:** 1
- **Característica:** Mente

Abres tu mente y permites que tus sentidos viajen más allá de las membranas del mundo de la carne, incrementando tu percepción sensorial.

Efecto: Obtienes Ventaja en todas las pruebas relacionadas con los sentidos del cuerpo durante 1d4 Intervalos. Además, eres capaz de escudriñar en mundos paralelos mientras dure el efecto; sé consciente de que los moradores de esos mundos también te podrán ver.

Fallo: La sobrecarga sensorial te provoca Desventaja en todas las tiradas de Mente, Intuición o Presencia durante 1d2 Intervalos.

Telequinesis

- **Ímpetu:** 2
- **Característica:** Mente

Te conectas con un vínculo psiónico a objetos inanimados, moviéndolos a placer con solo pensarlo.

Efecto: Eres capaz de levantar 2 kg. de peso por cada Nivel. Puedes moverlos por la misma habitación a tu gusto. Si lo utilizas como arma arrojadiza, causas 1d6 de daño por cada 2 kg. de peso.

Fallo: Atraes inconscientemente el objeto hacia ti, a toda velocidad, y sufres 1d6 de daño por cada 2 kg. de peso.

Translocación

- **Ímpetu:** 3
- **Característica:** Mente

Haces gala de una capacidad psiónica espectacular, deshaciendo tu cuerpo en partículas para reformarte a pocos pies de dónde fuiste impactado.

Requisito: Activa este poder psiónico cuando seas impactado por un peligro, ataque cuerpo a cuerpo, a distancia o un conjuro dañino.

Efecto: Desapareces en el aire (evitas cualquier daño) y emerges en un lugar a salvo a 12 metros o menos del lugar de impacto.

Fallo: Desapareces en el aire (sufres la mitad de daño) y emerges en un lugar peligroso a 6 metros o menos del lugar de impacto. Durante el proceso pierdes alguna parte de tu cuerpo, como puede ser un brazo, una mano, varios dedos, la nariz, etc.; el Cronista decidirá. Esto reduce tu Salud máxima en 1d4 (te quedarás con mínimo 1 punto), además del perjuicio que te provocará a largo plazo.

Visión remota

- **Ímpetu:** 1
- **Característica:** Presencia

Proyectas tu visión hacia un punto lejano, escrutando lo que hay ahí sin necesidad de acercarte.

Efecto: Elige un punto en tu rango de visión. Puedes ver en un radio de 360° desde ese punto durante 2d6 Turnos. Tu cuerpo está indefenso mientras el poder esté activo, por lo que si eres atacado cuerpo a cuerpo no te podrás defender.

Fallo: Envías tu visión a un lugar astral desconocido: elige si quedarte ciego durante 1d6 Turnos o quedar traumatizado por la experiencia (el Cronista decidirá qué sucede con tu mente).

Tabla de referencia de Poderes Psiónicos

d20	Poder psiónico	Ímpetu	Característica
1	Aparición lejana	1	Presencia
2	Agresión psíquica	1	Mente
3	Clariestesia	2	Mente
4	Combate precognitivo	2	Presencia
5	Copiar conocimientos	1	Mente
6	Discernir mentiras	2	Presencia
7	Dominar el cuerpo	1	Mente
8	Escrutar pensamientos	2	Presencia
9	Invisibilidad psíquica	1	Presencia
10	Manipular la memoria	3	Presencia
11	Piroquinesia	3	Mente
12	Psicometría	1	Mente
13	Sanación kinética	1	Presencia
14	Proyección astral	2	Presencia
15	Revivificar	20	Presencia
16	Robo mental	1	Mente
17	Sentidos aumentados	1	Mente

d20	Poder psiónico	Ímpetu	Característica
18	Telequinesis	2	Mente
19	Translocación	3	Mente
20	Visión remota	1	Presencia

Scripts de hackeo

Mientras está intentando entrar en el sistema, un [Tecnópata](#) puede desplegar diversas piezas de código o scripts que le faciliten la tarea. Cada script tiene un uso (y se consumen tras utilizarlos) y no se puede volver a utilizar en el mismo sistema.

El hacker puede desplegar un script antes y/o después del hackeo, pero sólo 1 durante el Turno en el que ha de realizar la Tirada de hackeo.

- **Gray Phantom:** Reduce en 1d6 el Nivel de la [Barrera de Identificación](#).
- **Stonebrick:** Reduce en 1d4 el Nivel de la [Barrera de Autenticación](#).
- **The Bulgarian Job:** Supera de forma instantánea la [Barrera de Identificación](#).
- **Dominion Blue:** Supera de forma instantánea la [Barrera de Autenticación](#).
- **Bubble:** Reduce en 1d6 el Nivel de la [Barrera de Autorización](#).
- **Nautical Defender:** Obtén un +2 al resultado de una Tirada de hackeo.
- **Ophideus:** Cancela inmediatamente el despliegue de Medidas defensivas si éstas se disparan en las [Barreras de Identificación](#) o [Autenticación](#).
- **Donatello:** Permite salir inmediatamente del sistema si saltan las Medidas defensivas en la [Barrera de Autorización](#).
- **False Brain:** Hace creer al sistema que ha sufrido un falso positivo de hackeo. El hacker puede continuar con el proceso, pero con un -2 a la próxima Tirada de hackeo.
- **Thursday Benefits:** En lugar de utilizar las Medidas defensivas de la Barrera en la que se encuentra, el sistema utilizará las Medidas defensivas de la [Barrera de Identificación](#) (las más laxas).

Adversarios

En este capítulo se podrán encontrar diversos oponentes extraídos del imaginario de ciencia ficción. Utilizaremos la misma plantilla de enemigo que en Naufragio d20.

Cómo leer un perfil de criatura

- **Nombre de la criatura**
- **Categoría**
- **Nivel:** 1 a 100
- **Moral:** Junto al Nivel, entre corchetes [5 a 12]
- **Movimiento:** El valor básico es Movimiento 5. Si éste valor varía, aparecerá indicado.
- **Ataques:** N° ataques que realiza cada Turno. Algunos pueden repetir.
- **Daño:** Valor entre paréntesis tras cada ataque. En los ataques múltiples, se aplica el valor indicado cada vez que impacta.
- **Salud:** Puntos de Salud máximos.
- **Habilidades especiales:** Nombre y particularidad de la habilidad; es posible que haya criaturas sin Habilidades especiales.

Ejemplo

- ❖ **Categoría de Nivel 1** [Moral 7], **Salud 4**
- ❖ **Ataques:** puño (1) y coletazo (2)
- ❖ **Afinidad ígnea:** es inmune al fuego.

Este ser es una criatura de ejemplo. El texto a continuación de sus características permite conocer algo más del adversario, como puede ser su alimentación o su hábitat.

Lista de adversarios

Aleura de patas largas

- ❖ **Humanoide de Nivel 3** [Moral 8], **Salud 16**
- ❖ **Ataques:** patada salto (9)
- ❖ **Evasiva:** provoca Desventaja a todo aquel que la ataque cuerpo a cuerpo.

Las aleura son una raza de mamíferos antropomorfos, distinguidos por unas extremidades inferiores alargadas y flexibles. Suelen trabajar como peones de carga y mercenarios de baja categoría.

Amalgama de miembros

- ❖ **Aberrante de Nivel 9**, **Salud 40**
- ❖ **Ataques:** 3 golpes (9)

- ❖ **Aberrante:** es inmune a la condición de Enfermedad.
- ❖ **Insensible:** es inmune a los golpes Críticos.

Cuando ocurre un accidente en un laboratorio de transgenetismo, es posible que aparezcan estas criaturas dignas de pesadilla. Una amalgama de miembros es un montón de extremidades cibernéticas y orgánicas, apretujadas y unidas por fibras plásticas o tendones. Se desplaza reptando y rebotando; desarrolla una suerte de conciencia primitiva que le lleva a atacar a todo lo que se mueve a su alrededor.

Ametralodón

- ❖ **Monstruo** de **Nivel 8** [Moral 10], **Salud 40**
- ❖ **Ataques:** mordisco (12) y 4 disparos de cañón montado (6)
- ❖ **Brutalidad:** sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquivo.

Un ametrallodón es una especie de tiburón correoso al que se le ha instalado un avanzado sistema de metrallas con apuntado automático. Efectivamente, esta criatura es un tiburón gigante, sediento de sangre y equipado con ametralladoras.

Androide de defensa HWD-2

- ❖ **Autómata** de **Nivel 2**, **Salud 16**
- ❖ **Ataques:** 2 bastón de acero (3)
- ❖ **Autómata:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación y cualquier arte de control mental.

El modelo básico que se vende de forma masiva a las estaciones de servicio, factorías orbitales y cruceros intergalácticos. Un humanoide de acero sintético que se configura para seguir unos patrones de obediencia concretos y que puede usar la fuerza bruta contra seres inteligentes si así se le pide. Está equipado con un bastón extensible y su estructura metálica está potenciada por un campo de plasma.

Apocalimpo

- ❖ **Demonio** de **Nivel 30** [Moral 11], **Salud 136**
- ❖ **Ataques:** 2 puñetazos sincréticos (40) y rayo globular (especial)
- ❖ **Demonio:** es inmune al fuego y a la condición de Fascinación; puede ver más allá de las ilusiones y si es destruido, su alma se reformará en un plano maligno de existencia.
- ❖ **Psion supremo:** puede utilizar cualquier Poder Psiónico y su alcance es de 10 años luz.
- ❖ **Puño sincrético:** si el objetivo falla al esquivar y el resultado del dado es par, el puñetazo sincrético causa el doble de daño.
- ❖ **Rayo globular:** vomita una oleada de energía primordial que provoca la regresión biológica (supera una Tirada de Resistencia o pierde tu personaje en una masa de protoplasma) de todas las criaturas en un cono de 30m² frente al apocalimpo. Sólo lo puede hacer 1 vez cada 5 Turnos.

- ❖ **Existencia primordial:** sólo puede ser dañado con daño de luz o armas vinculadas a la tecnología antigua. Ver a esta criatura provoca una Tirada de Esencia con un -2 al resultado.

Este ser, más antiguo que el universo, tiene la forma de un enorme globo ocular recubierto de carne púrpura y congelada, del cual salen dos brazos largos y delgados, y que acaban en cientos de manos que se superponen unas encima de las otras. Su mera visión provoca enloquecimiento, su tamaño, tan grande como una astronave comercial, provoca que el ambiente vibre de forma insólita, y sus movimientos anormales y erráticos perturban las hebras de la realidad.

Nadie conoce qué planes tiene, aunque se sospecha que puede estar relacionado con la creación de la vida y su futura destrucción. Permanece en una región ignota de las galaxias conocidas, orbitando a una estrella azul que brilla con llamas turquesas.

Apóstata del Genecelio

- ❖ **Celestial** de **Nivel 16** [Moral 10], **Salud 76**
- ❖ **Ataques:** sable de luz divina (30) y empujón psiónico (18)
- ❖ **Empujón psiónico:** se esquiva con Agilidad; alcance de 10m. Cualquier criatura herida por éste ataque debe superar una Tirada de Resistencia o ser empujada 1d6 metros hacia atrás.
- ❖ **Brutalidad:** sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquiva.
- ❖ **Retribución:** si sufre un golpe crítico, realiza un ataque de forma gratuita contra su agresor.

Este eudemonista caído realizó un viaje hasta el centro del universo y conoció a una Alta Entidad. Su visión lo enloqueció hasta el punto de volverlo un maníaco, pero dentro de su mente aún continúa caminando por su sendero de virtud. Los apóstatas del Genecelio son peligrosos mercenarios que han dejado atrás su juramento como virtuosos y venden sus habilidades al mejor postor. Crean hacerlo porque «siguen un plan divino».

Aracnozoide

- ❖ **Alimaña** de **Nivel 1** [Moral 7], **Salud 12**
- ❖ **Ataques:** picadura (3) y tela de araña
- ❖ **Tela de araña:** tiene un alcance de 4m; un objetivo, Tirada de Agilidad o queda Agarrado (no se puede mover); Tirada de Fuerza después para liberarse.

Un híbrido entre insecto y androide que fue creado de forma accidental en un laboratorio gruul. Su capacidad de reproducción las ha vuelto un auténtico problema en astronaves, pues se alimentan de cables y circuitos de silicio, y una colmena puede acabar con los sistemas electrónicos de un caza en unas pocas horas.

Arctobio devorador

- ❖ **Vegetal** de **Nivel 6**, **Salud 24**
- ❖ **Ataques:** 2 zarcillos (11) y mordisco (6)

- ❖ **Planta:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción.
- ❖ **Brutalidad:** sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquivar.

Estadio avanzado del arctobio tras trascender la madurez: se ha convertido en una esfera de carne furiosa y sedienta de sangre, muy violenta, que ataca a todo lo que se mueve, incluso a sus iguales más pequeños. El devorador surge cuando no puede alcanzar la madurez necesaria para llegar a ser un patriarca, y toda esa frustración evolutiva lo convierte en una criatura peligrosa, agresiva y suicida.

Arctobio maduro

- ❖ **Vegetal de Nivel 4, Salud 20**
- ❖ **Ataques:** 2 zarcillos (5) y gargajo de ácido (4)
- ❖ **Gargajo de ácido:** se esquivar con Agilidad; alcance de 8m. Cualquier criatura herida por éste ataque debe superar una Tirada de Resistencia o perder 1 de Blindaje durante 1 Intervalo.
- ❖ **Planta:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción.
- ❖ **Sigiloso:** provoca Desventaja en las Tiradas de Intuición para detectarlo.

Una criatura más nervuda y violenta que su versión joven. Estos especímenes se dedican a debilitar las presas más complicadas empleando una glándula que les permite disparar gargajos de ácido a objetivos cercanos. No es capaz de aparearse.

Arctobio neonato

- ❖ **Vegetal de Nivel 1, Salud 4**
- ❖ **Ataques:** zarcillos (3)
- ❖ **Planta:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción.
- ❖ **Sigiloso:** provoca Desventaja en las Tiradas de Intuición para detectarlo.

El ser más joven e insignificante de la especie. No alcanza el tamaño de un balón de fútbol, pero es muy rápido y atroz. Posee cuatro apéndices cartilagosos puntiagudos y afilados. No es capaz de aparearse.

Arctobio patriarca

- ❖ **Vegetal de Nivel 8, Salud 48**
- ❖ **Ataques:** latigazo (24) y alumbrar (especial)
- ❖ **Alumbrar:** genera 1d4 arctobios neonatos a 2 metros o menos de su ubicación.
- ❖ **Planta:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción.
- ❖ **Inmóvil:** no puede moverse; su ataque de latigazo tiene un alcance de 8m.

Un apestoso ser pulsante, cubierto por un pellejo arrugado y ocre, que expulsa crías de arctobio con espeluznante facilidad. Al contrario de lo que se cree, el arctobio ancestral es capaz de

defenderse por sí mismo y se puede reproducir. Tiene varios zarcillos acabados en punta, con los que azota a los que intenten atacar cuerpo a cuerpo.

Ballena dimensional

- ❖ **Bestia** de **Nivel** 17 [Moral 7], **Salud** 76
- ❖ **Ataques:** embestida (25) o explosión dimensional (51)
- ❖ **Explosión dimensional:** se esquiva con Mente, alcance de 2km; afecta a todas las criaturas en un radio de 100 m² alrededor del punto de impacto.
- ❖ **Inconmensurable:** causa el doble de daño a edificios y vehículos, y el cuádruple a personajes

Esta enorme criatura es un organismo misterioso similar a una ballena terráquea que se desplaza por los límites del espacio y el tiempo. Suele ser vista vagando por el «ultraespacio», observando cómo los mortales se desplazan a través de dicha dimensión. Es una bestia tranquila y enigmática, que parece ser ajena a los asuntos de los viajeros.

Blattorano asaltaestaciones

- ❖ **Humanoide** de **Nivel** 4 [Moral 8], **Salud** 20
- ❖ **Ataques:** mononavaja (8) o 2 disparos bláster (6)
- ❖ **Pistola bláster:** se esquiva con Agilidad; alcance de 20m
- ❖ **Pandillero:** si otro blattorano ha atacado al objetivo en este mismo Turno, provoca Desventaja para esquivar sus ataques.

Cuando adquieren cierto renombre y equipo tecnológico, las bandas se envalentonan mucho más y mandan a sus secuaces a atracar estaciones espaciales y zonas de servicio. Éste individuo está mucho mejor armado y preparado.

Blattorano devoracabezas

- ❖ **Humanoide** de **Nivel** 6 [Moral 9], **Salud** 32
- ❖ **Ataques:** cuchilla de cristal (10) o 2 disparos con fusil de chatarra (8)
- ❖ **Fusil de chatarra:** se esquiva con Agilidad; alcance de 30m
- ❖ **Pandillero:** si otro blattorano ha atacado al objetivo en este mismo Turno, provoca Desventaja para esquivar sus ataques.

Estos blattoranos son muy violentos y agresivos, mostrando un temperamento territorial y egoísta que comienza y acaba en ellos. Suelen ser los líderes de las pandillas. Van armados con trozos de metal y fusiles contruidos a partir de piezas y chatarra.

Blattorano pandillero

- ❖ **Humanoide** de **Nivel** 1 [Moral 7], **Salud** 4
- ❖ **Ataques:** puñalada (3) o pistola láser (2)
- ❖ **Pistola láser:** se esquiva con Agilidad; alcance de 20m

- ❖ **Pandillero:** si otro blattorano ha atacado al objetivo en este mismo Turno, provoca Desventaja para esquivar sus ataques.

Un blattorano enfurecido con la sociedad, que se ha dejado llevar por su rabia para luchar contra lo que sea.

Caballero del brazo desnudo

- ❖ **Humanoide** de **Nivel 5** [Moral 10], **Salud 24**
- ❖ **Ataques:** cuchilla de luz sólida (15) o 3 golpes marciales (5)
- ❖ **Técnica del brazo desnudo:** provoca Desventaja cuando se realizan ataques a distancia contra él.

Un miembro de una orden de eudemonistas que condenan el uso de armas de fuego y alienígenas, especializado en el combate cuerpo a cuerpo. Se les toma por fanáticos y peligrosos disidentes, aunque en los sistemas más pobres se les ve como salvadores y héroes del pueblo.

Cadáver deífico

- ❖ **Muerto viviente** de **Nivel 24**, **Salud 112**
- ❖ **Ataques:** golpe descomunal (48) o lluvia de fragmentos (30 * 3)
- ❖ **Muerto viviente:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.
- ❖ **Incommensurable:** causa el doble de daño a edificios y vehículos, y el cuádruple a personajes
- ❖ **Existencia primordial:** sólo puede ser dañado con daño de luz o armas vinculadas a la tecnología antigua. Ver a esta criatura provoca una Tirada de Esencia con un -2 al resultado.

Los restos perdidos de un espíritu deífico, que vagan por el universo con una microscópica chispa de vida. Cuando detecta actividad planetaria, se abalanza sobre su superficie, ansioso de devorar su núcleo. Son considerados una amenaza galáctica, pues han acabado con civilizaciones enteras para saciar su hambre no muerta.

Cangrejo del Sector Guxilia

- ❖ **Bestia** de **Nivel 7** [Moral 8], **Salud 36**
- ❖ **Caparazón:** es inmune a los golpes Críticos.
- ❖ **Ataques:** 2 pinzas (10) o embestida (18)
- ❖ **Embestida:** cualquier criatura herida por su embestida ha de superar una Tirada de Agilidad o caer derribada al suelo.

Forma de vida extremadamente violenta y territorial que tiene la capacidad de sobrevivir en entornos sin atmósfera. Del tamaño de un coche, suele aferrarse al casco de las astronaves con

sus poderosas pinzas cuánticas para viajar de un lugar para otro, consumiendo a la tripulación si lo necesitan.

Capataz aumentado

- ❖ **Humanoide** de Nivel 3 [Moral 8], **Salud** 16
- ❖ **Ataques:** latigazo eléctrico (9)
- ❖ **Crueldad:** provoca un -2 a la Tirada de Agilidad para esquivar sus ataques.

Un humano mejorado con implantes cibernéticos, lo que le permite someter a sus trabajadores con mayor eficacia.

Carcasa hueca

- ❖ **Muerto viviente** de Nivel 13, **Salud** 64
- ❖ **Ataques:** 2 golpes (20) o mordisco infeccioso (39)
- ❖ **Muerto viviente:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.
- ❖ **Infección:** cualquier criatura herida por su ataque de mordisco ha de superar una Tirada de Resistencia con un -2 o quedar afligida por Parálisis y un Veneno de Nivel 13.

Los restos orgánicos de un acólito que no ha superado su prueba de iniciación. Estas bombas biológicas son infectadas con miles de enfermedades y virus, que campan a sus anchas tras la muerte de su sistema nervioso. Un auténtico peligro biorgánico al servicio de las Altas Entidades.

Cazarrecompensas galáctico

- ❖ **Humanoide** de Nivel 10 [Moral 9], **Salud** 48
- ❖ **Ataques:** puñal vibratorio (20) o 3 disparos de rifle de plasma (10) o granada de fragmentación (32)
- ❖ **Rifle de plasma:** se esquiva con Agilidad; alcance de 100m
- ❖ **Granada de fragmentación:** porta 1d4; provoca una explosión en un área de 10m alrededor del punto de impacto. Se esquiva con Agilidad; Alcance de 12m.
- ❖ **Crueldad:** provoca un -2 a la Tirada de Agilidad para esquivar sus ataques.

Un mercenario que vende sus habilidades para la caza y el asesinato de objetivos humanoides. Suelen pertenecer a los gruul, aunque también se pueden encontrar humanos ejerciendo.

Ciberdemonio

- ❖ **Demonio** de Nivel 13 [Moral 10], **Salud** 64
- ❖ **Ataques:** 2 garras cibernéticas (14) o lanzallamas bucal (40)
- ❖ **Lanzallamas:** se esquiva con Agilidad; alcance de 10m

- ❖ **Demonio:** es inmune al fuego y a la condición de Fascinación; puede ver más allá de las ilusiones y si es destruido, su alma se reformará en un plano maligno de existencia.

Monstruosidad carmesí procedente de planetas corruptos por energía demoníaca. Se asemeja a un corpulento humanoide repleto de protuberancias óseas y cuernos quitinosos afilados. La ciberplaga ha hecho mella en su cuerpo mutado, llenándolo de cables y aparatos electrónicos de fines desconocidos.

Ciberplaga maestra

- ❖ **Autómata** de **Nivel 14**, **Salud 60**
- ❖ **Ataques:** 2 tentáculos víricos (21) o explosión mental (42)
- ❖ **Autómata:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación y cualquier arte de control mental.
- ❖ **Tentáculos víricos:** cualquier criatura que sufra daño de este ataque debe superar inmediatamente una Tirada de Resistencia (con Desventaja si tiene implantes o es un humano aumentado) o quedar infectada con la ciberplaga. La ciberplaga se disipa en 24 horas si el portador no utiliza aparatos informáticos / electrónicos.
- ❖ **Explosión mental:** se resiste con Mente. Fallar la tirada provoca daño psíquico y Miedo hacia la Ciberplaga maestra.

La ciberplaga es un virus informático de alto nivel que cobró consciencia propia y absorbió varias inteligencias artificiales para poder crear su red neuronal. Tras adoptar forma física mediante un aumentado corrupto, ha comenzado a extender sus tentáculos para cumplir un único objetivo: que toda vida en el universo sea ciberplaga.

Citogástrido

- ❖ **Aberrante** de **Nivel 15** [Moral 8], **Salud 64**
- ❖ **Ataques:** 3 pedúnculos (15) o absorción (especial)
- ❖ **Aberrante:** es inmune a la condición de Enfermedad.
- ❖ **Absorción:** se resiste con Agilidad; si el objetivo, falla, es devorado por el citogástrido y será consumido en 2 Turnos. Puede intentar liberarse superando una Tirada de Resistencia; cada fallo provoca 45 puntos de daño por ácido.

Ser extraterrestre de unos cuatro metros de envergadura, con una estructura corporal inusual, compleja y adaptable, formada por una serie de segmentos rígidos y flexibles que le permiten moverse en múltiples direcciones y adaptarse a entornos variados. Tiene numerosas protuberancias y espinas, y es resistente a la mayoría de los ataques físicos y químicos. Se alimenta de una amplia variedad de sustancias, desde minerales hasta material orgánico, y es conocido por su habilidad para digerir prácticamente cualquier cosa.

Criminal cíborg

- ❖ **Humanoide** de **Nivel 3** [Moral 8], **Salud 16**

- ❖ **Ataques:** arma cuerpo a cuerpo (9) o arma láser (8)
- ❖ **Arma láser:** se esquiva con Agilidad; alcance de 10m

Delincuente que ha mejorado su cuerpo con partes robóticas para perfeccionar su violencia y su reputación entre las bandas criminales. Sin embargo, es un miserable más.

Cubo de malevolencia

- ❖ **Demonio de Nivel 12** [Moral 11], **Salud 64**
- ❖ **Ataques:** embestida (30) o poder psiónico
- ❖ **Demonio:** es inmune al fuego y a la condición de Fascinación; puede ver más allá de las ilusiones y si es destruido, su alma se reformará en un plano maligno de existencia.
- ❖ **Psion:** puede usar los Poderes psiónicos Agresión psíquica, Copiar conocimientos, Dominar el cuerpo y Manipular la memoria.

Esta extraña y desconcertante figura geométrica hecha de carne púrpura y venas palpitantes. Se desconoce su procedencia, aunque las pocas veces que se dejan ver es cerca de laboratorios, puertas dimensionales o perturbaciones de la membrana. Emite una señal incognoscible, cargada de maldad y putrefacción, capaz de corromper las comunicaciones o el funcionamiento de los aparatos electrónicos.

Electrocaracha

- ❖ **Alimaña de Nivel 2** [Moral 6], **Salud 8**
- ❖ **Ataques:** impacto (6)
- ❖ **Inmune** al rayo.

Insectoide eléctrico que se alimenta de la electricidad y se defiende con chispazos. Un auténtico problema para las astronaves en mitad de la travesía, ya que se reproducen a gran velocidad.

Engendro de datos corruptos

- ❖ **Autómata de Nivel 13**, **Salud 56**
- ❖ **Ataques:** 3 golpetazos (13) o rayo vibratorio (40)
- ❖ **Autómata:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación y cualquier arte de control mental.
- ❖ **Corruptor de la información:** si su Salud se reduce a 0, puede trasladarse a otro robot, ordenador o aparato informático cercano en un radio de 10m.
- ❖ **Rayo vibratorio:** se soporta con Resistencia; alcance de 15m. Si la víctima no supera la tirada, sufrirá Enfermedad y Parálisis.

Esta monstruosidad se da cuando la programación de un androide entra en un bucle de reinicios. Sin ser capaz de reconstruir su red neuronal, el programa empieza a iterar de forma peligrosa, dando lugar a un robot enloquecido, que coloca sus miembros de forma anómala y perturbadora, y que adquiere una única necesidad: sobrevivir a toda costa.

Enjuto de gemas purpúreas

- ❖ **Celestial** de Nivel 12 [Moral 10], **Salud** 52
- ❖ **Ataques:** resplandor (30) o ráfaga de sanación (especial)
- ❖ **Celestial:** es inmune al daño radiante y a la condición de Enfermedad.
- ❖ **Resplandor:** se resiste con Presencia; alcance de 100 metros.
- ❖ **Ráfaga de sanación:** dispone de 4 usos de esta capacidad. Restaura $\frac{1}{4}$ de la Salud total del objetivo.

Pequeños clústeres de joyas púrpuras que orbitan alrededor de una tenue luz azul. Su presencia es considerada por ciertas tribus sylph como divina. Proceden de una grieta dimensional en el centro del universo, dónde se cree que está encerrado el cuerpo de una Alta Entidad creadora.

Entrópido

- ❖ **Monstruo** de Nivel 19, **Salud** 88
- ❖ **Ataques:** 3 tentáculos sombra (19) o succión energética (57)
- ❖ **Abismo abyecto:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. La luz le hace el doble de daño.
- ❖ **Tentáculo sombra:** tiene un alcance de 5 metros.
- ❖ **Succión energética:** cualquier criatura artificial o con implantes que sea dañada por este ataque pierde por completo la capacidad de utilizarlos. Deberán ser sustituidos o morirá si es un robot / androide.

Una masa amorfa de tentáculos que puede absorber y transformar la energía a su antojo. Según se ha podido investigar, su origen está en los agujeros negros más violentos de la galaxia. Son seres de pura entropía, que alteran y reconstruyen la realidad a su antojo.

Espectro cibernético

- ❖ **Elemental** de Nivel 3, **Salud** 12
- ❖ **Ataques:** descarga eléctrica (9) o corrupción de datos
- ❖ **Ciberplaga:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción.
- ❖ **Corrupción de datos:** el espectro intenta corromper la estructura de datos de un dispositivo. Tiene una posibilidad de éxito de 14+ y sólo lo puede intentar una vez.

Espíritus digitales creados por la ciberplaga que pueden habitar dispositivos electrónicos y corromper su programación.

Espinas de plasma

- ❖ **Vegetal** de Nivel 11, **Salud** 44
- ❖ **Ataques:** 3 expulsión espinosa (10) o descarga de plasma (35)
- ❖ **Planta:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. El frío le hace el doble de daño.
- ❖ **Expulsión espinosa:** tiene un Alcance de 200 metros.

- ❖ **Descarga de plasma:** se resiste con Fuerza; tiene un alcance de 100 metros.

Forma de vida plantoide que se puede encontrar en asteroides y en pecios espaciales. Absorbe energía de las fuentes de luz cercanas, aunque lo tiene más complicado en entornos con atmósfera. El frío extremo es especialmente perjudicial para ella.

Esponja de energía

- ❖ **Vegetal** de **Nivel 20**, **Salud 84**
- ❖ **Ataques:** absorción de energía (60)
- ❖ **Planta:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción.
- ❖ **Absorción:** se soporta con una Resistencia; consume toda la energía en un radio de 5km² a su alrededor. Si una criatura no soporta este ataque, pierde todos sus Puntos de Esfuerzo, además del daño.
- ❖ **Inconmensurable:** causa el doble de daño a edificios y vehículos, y el cuádruple a personajes

Misteriosa planta alienígena procedente de un planeta radioactivo repleto de mares tóxicos. Su presencia es un auténtico peligro para la astronavegación, pues es capaz de consumir el combustible de una nave en minutos, ya que se adhiere mediante poderosas ventosas al casco y emplea sus forúnculos para extraer el material.

Estigma de nanobots

- ❖ **Autómata** de **Nivel 9**, **Salud 52**
- ❖ **Ataques:** nanoagujas (27)
- ❖ **Autómata:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación y cualquier arte de control mental.
- ❖ **Nanogujas:** cualquier criatura que sufra daño de este ataque debe superar inmediatamente una Tirada de Resistencia (con Desventaja si tiene implantes o es un humano aumentado) o quedar infectada con la ciberplaga. La ciberplaga se disipa en 24 horas si el portador no utiliza aparatos informáticos / electrónicos.

Cluster de nanobots capaz de adquirir forma humana y que se encuentra fuera de control. Al ser infectado con la ciberplaga, sus únicas funciones son extenderse y atacar a todo ser aumentado o tecnológico a su alcance.

Experimento enloquecido

- ❖ **Monstruo** de **Nivel 5** [Moral 11], **Salud 24**
- ❖ **Ataques:** garras afiladas (15)
- ❖ **Insensible:** es inmune a los golpes Críticos.
- ❖ **Brutalidad:** sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquivar.

Miserable producto de un laboratorio clandestino que ha acabado mutando en una criatura terrible e indecorosa. Está absolutamente cegado por la rabia y lo único que quiere es matar.

Fantasma del combustible

- ❖ **Elemental** de Nivel 12 [Moral 10], Salud 52
- ❖ **Ataques:** fogonazo (28) o explosión de llamas (50)
- ❖ **Fogonazo:** se resiste con Agilidad; alcance de 10 metros.
- ❖ **Explosión de llamas:** alcance de 5 metros alrededor del fantasma; es destruido tras su uso.
- ❖ **Inmune** al frío.

Este tipo de entidades sobrenaturales son una amalgama de partículas ectoplásmicas unidas a restos de combustible espacial. Se desconoce cómo se generan, pero se sospecha de que son producto de los viajes transdimensionales por el ultraespacio. Son hostiles y con un comportamiento suicida; cuando se detecta la presencia de un fantasma del combustible, se ha de eliminar cuanto antes para evitar daños a la embarcación.

Figmento ciclópeo

- ❖ **Celestial** de Nivel 18 [Moral 9], Salud 80
- ❖ **Ataques:** visión paralizante (30) o emisión de luz sagrada (54)
- ❖ **Celestial:** es inmune al daño radiante y a la condición de Enfermedad.
- ❖ **Visión paralizante:** se soporta con Resistencia; alcance de 2km. Si no se supera la Tirada, la víctima queda Paralizada.
- ❖ **Emisión de luz sagrada:** se esquiva con Agilidad con un -2; alcance de 10km. Si no se supera la Tirada, hay una probabilidad de 15+ de morir desintegrado por la intensidad del ataque. El figmento no usa este poder a la ligera.

Fragmento vivo de una entidad superior, como un antiguo morador de las estrellas o un espíritu deífico. Se asemeja a un apéndice reptante y oscilante, con un único ojo que brota del pedúnculo. Es arrastrado por el espacio gracias a la fuerza que lo alejó de su cuerpo original, y sus motivos para existir son un auténtico misterio. Puede sobrevivir al calor y la presión de cuerpos celestes sin dificultad alguna.

Genecelio

- ❖ **Celestial** de Nivel 27, Salud 116
- ❖ **Ataques:** poder psiónico o rayo de antívida (especial)
- ❖ **Celestial:** es inmune al daño radiante y a la condición de Enfermedad; puede ver más allá de las ilusiones y si es destruido, su alma se reformará en un plano astral de existencia.
- ❖ **Psion supremo:** puede utilizar cualquier Poder Psiónico y su alcance es de 50 años luz.
- ❖ **Rayo de antívida:** expela una oleada de energía evolutiva que provoca la desintegración atómica de todas las criaturas (estén vivas o muertas) en un cono de 100m frente al Genecelio. Sólo lo puede hacer 1 vez cada 2 Turnos, aunque debe tener una buena razón para hacerlo.
- ❖ **Existencia primordial:** sólo puede ser dañado con daño de oscuridad o armas vinculadas a la tecnología antigua. Ver a esta criatura provoca una Tirada de Esencia con un -2 al resultado.

La existencia de este ser es un absoluto misterio, una habladuría que comentan aquellos que se han alejado más allá del límite del borde imperial. Se cuenta que, en el centro del universo, rodeado de estrellas muertas y planetas hechos de diamante, hay una criatura primitiva, palpitante, que guarda entre sus pliegues los secretos de la realidad.

Este ser es el Genecelio, una entidad cósmica de orígenes desconocidos, más antigua que la vida. De forma incognoscible, similar a una ballena o cetáceo gargantuesco, y con miles de millones de ojos que recorren todo su cuerpo, que abarca cuatro o cinco galaxias.

Gruul aullador

- ❖ **Gigante** de **Nivel 7** [Moral 11], **Salud 32**
- ❖ **Ataques:** 3 golpes aplastantes (9) o aullido de guerra
- ❖ **Brutalidad:** sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquivar.
- ❖ **Aullido de guerra:** todos sus aliados, en un radio de 20m a su alrededor, causarán 4 puntos de daño adicional hasta el final del encuentro. Sólo puede aullar una vez al día.

Un gruul aficionado a la ultraviolencia y a la destrucción. Descarga su adrenalina contra objetivos inocentes, por lo que es un individuo descontrolado y peligroso.

Gruul bestiajo

- ❖ **Gigante** de **Nivel 3** [Moral 10], **Salud 16**
- ❖ **Ataques:** electroporra (9) o 2 disparos bláster (4)
- ❖ **Brutalidad:** sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquivar.
- ❖ **Disparo bláster:** se esquivar con Agilidad; alcance de 15 metros.

Un gruul simplón, armado con equipamiento de baja calidad. Actúa como fuerza de choque o matón desechable en bandas criminales.

Gruul rufián

- ❖ **Gigante** de **Nivel 4** [Moral 8], **Salud 20**
- ❖ **Ataques:** navaja vibratoria (12) o disparo bláster (6)
- ❖ **Brutalidad:** sus ataques provocan Crítico si se obtiene un 1 o un 2 en la tirada de esquivar.
- ❖ **Disparo bláster:** se esquivar con Agilidad; alcance de 15 metros.

Este gruul ha adquirido cierta notoriedad en los bajos fondos. No entrará en combate si puede evitarlo mediante la intimidación, aunque no tendrá reparos en apuñalar a quien sea.

Helminauta

- ❖ **Monstruo** de **Nivel 21** [Moral 10], **Salud 100**
- ❖ **Ataques:** golpetazo (60) o enrosque
- ❖ **Inconmensurable:** causa el doble de daño a edificios y vehículos, y el cuádruple a personajes

- ❖ **Enroscar:** puede enroscarse alrededor de una estructura equivalente a un edificio de 20 plantas. Mientras está enroscado, obtiene Blindaje 20 y causa, automáticamente, 60 de daño a la estructura.

Los helminautas son una especie de gusanos metálicos que viajan por el universo consumiendo aquellas estructuras inorgánicas con las que se topan. Son muy molestos, pues su hambre y su capacidad para devorar astronaves, estaciones espaciales o satélites no conoce rival. Sin embargo, como carecen de conciencia, comportándose más como animales gigantescos, no suponen una amenaza preocupante.

Heraldo apocalímpeo

- ❖ **Demonio** de Nivel 23 [Moral 10], **Salud** 92
- ❖ **Ataques:** 2 cuchillas agujón (34) o bramido (68)
- ❖ **Demonio:** es inmune al fuego y a la condición de Fascinación; puede ver más allá de las ilusiones y si es destruido, su alma se reformará en un plano maligno de existencia.
- ❖ **Locura interior:** si sufre un golpe crítico, aumenta en 8 el daño de sus ataques durante 1 Intervalo. Es acumulativo.
- ❖ **Bramido:** se soporta con Resistencia; expele un cono sónico de 8m. Cualquier criatura herida por éste ataque pierde 8 Puntos de Salud máximos durante 1 Intervalo.

Estos desagradables y mutados humanoides, esculpidos bajo los caprichos instintivos y destructivos del Apocalimpo, son sus agentes de destrucción favoritos. Con sus cuerpos abotargados, venosos y repletos de apéndices oscilantes, los heraldos extienden la corrupción y la muerte allá dónde van.

Hormiga cósmica capataz

- ❖ **Alimaña** de Nivel 8 [Moral 8], **Salud** 36
- ❖ **Ataques:** mordisco (18) o chorro de ácido (24)
- ❖ **Resiste** el daño contundente, cortante y perforante de armas y/o herramientas.
- ❖ **Temperamento formicida:** si una criatura ya ha sido herida por otra hormiga cósmica, ésta sufre un -2 a las tiradas de esquiva contra ataques de la hormiga cósmica capataz.
- ❖ **Chorro de ácido:** se esquiva con Agilidad; alcance de 10 metros.

Las capataces son quienes supervisan el trabajo incansable de sus obreras. Son algo más pequeñas y compactas, pero bastante más agresivas. Disponen de unas glándulas que generan un potente ácido, similar al empleado en instalaciones industriales.

Hormiga cósmica obrera

- ❖ **Alimaña** de Nivel 4 [Moral 7], **Salud** 16
- ❖ **Ataques:** mordisco (12)
- ❖ **Resiste** el daño contundente, cortante y perforante de armas y/o herramientas.

- ❖ **Temperamento formicida:** si una criatura ya ha sido herida por otra hormiga cósmica, ésta sufre un -2 a las tiradas de esquivar contra ataques de la hormiga cósmica obrera.

Esta especie de hormigas gigantes puede llegar a alcanzar el tamaño de un perro grande. Se alimentan de material rico en minerales, y resultan una auténtica molestia si llegan a formar una colonia. Además de territoriales, son bastante resistentes gracias a su pesada coraza de quitina.

Hormiga cósmica reina

- ❖ **Alimaña** de **Nivel 11** [Moral 8], **Salud 52**
- ❖ **Ataques:** voracidad (30) o impacto psíquico (25)
- ❖ **Inmune** al daño contundente, cortante y perforante de armas y/o herramientas.
- ❖ **Voracidad:** se esquivar con Agilidad; alcance de 12 metros. Si una criatura es herida por la voracidad de la reina, es devorada de inmediato. En el estómago de la reina sufre 35 de daño cada Turno hasta que supere una Tirada de Fuerza; la reina sólo puede tener a una criatura del tamaño de un humano adulto devorada a la vez.
- ❖ **Impacto psíquico:** se soporta con Mente; alcance de 120 metros. El método de defensa preferido de la reina. No necesita ver a su objetivo, solo sentir su presencia.

La reina de la colmena establece su aposentos de crianza en lo más profundo de la tierra o asteroide, mientras procrea consigo misma y da a luz a nuevas hormigas cósmicas. Prefiere tener una guardia personal de capataces para que la defiendan, aunque es bastante poderosa por sí misma. Su tamaño puede llegar a alcanzar el de una astronave de tamaño medio.

Infecto de la ciberplaga

- ❖ **Muerto viviente** de **Nivel 1**, **Salud 8**
- ❖ **Ataques:** desgarro (3)
- ❖ **Muerto viviente:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.

Estos cadáveres reanimados están infectados por la temible ciberplaga, una enfermedad que convierte a sus víctimas en abominaciones cibernéticas. Se tiene en pie a duras penas.

Lacayo de la condena

- ❖ **Gigante** de **Nivel 10** [Moral 10], **Salud 60**
- ❖ **Ataques:** golpe (30)
- ❖ **Inmune** al daño de luz y al daño sónico.
- ❖ **Inmune** a efectos que dependen de la vista o el oído.

Un humanoide lampiño, con los ojos tapados por un visor de acero que lo vuelven inmune a los estímulos exteriores. Su tamaño ha sido aumentado de forma artificial mediante energías incognoscibles. Su tarea consiste en patrullar ruinas de las Altas Entidades, protegiendo reliquias y artefactos de épocas pasadas.

Luminante

- ❖ **Elemental** de **Nivel 5** [Moral 8], **Salud 20**
- ❖ **Ataques:** quemadura solar (15)
- ❖ **Inmune** al daño físico y radiante.
- ❖ **Débil** al daño impío.

Estos constructos de luz pura son conocidos como «fuegos fatuos» en planetas menos desarrollados. Se desconoce cuales son sus intereses, aunque no parecen hostiles en primera instancia.

Macarra cromado

- ❖ **Humanoide** de **Nivel 1** [Moral 7], **Salud 8**
- ❖ **Ataques:** navaja (3)
- ❖ **Resiste** el daño cortante.

Estos gamberros son poco más que pandilleros con implantes que acechan en los barrios más pobres de las ciudades espaciales.

Mutante asimilador

- ❖ **Limo** de Nivel 10 [Moral 10], **Salud 44**
- ❖ **Ataques:** 2 golpetazos (12) o asimilación (especial)
- ❖ **Limo:** es inmune a los Estados Dominación, Fascinación, Sueño y cualquier tipo de control mental.
- ❖ **Regeneración:** recupera 6 Puntos de Salud por Turno, a no ser que haya sido herido con fuego, frío o ácido en el Turno anterior.
- ❖ **Asimilación:** la criatura objetivo debe tener $\frac{1}{2}$ de su Salud agotada o menos para poder ser víctima de este ataque. El mutante asimilador se abalanza sobre ella, intentando absorber su cuerpo: ésta debe superar una Tirada de Resistencia o comenzar a desintegrarse en protoplasma celular. Si tiene éxito, el mutante asimilador mata de forma inmediata a su objetivo y empieza a asimilar sus conocimientos y habilidades; tardará 1 Intervalo en completar el proceso, momento en el que recuperará toda su Salud, aumentará 1 Nivel y obtendrá 1 de los Talentos especiales del objetivo.

Un experimento científico que salió muy mal. El mutante asimilador es un organismo biocibernético con la capacidad de absorber información y capacidades de otros seres vivos. Su aspecto se asemeja al de un humanoide achaparrado y desgarbado pero, a medida que va asimilando otros seres, su forma va cambiando hasta convertirse en una pesadilla corpórea.

Napia repudiada

- ❖ **Demonio** de **Nivel 22** [Moral 11], **Salud 96**
- ❖ **Ataques:** respiración infernal (60)

- ❖ **Demonio:** es inmune al fuego y a la condición de Fascinación; puede ver más allá de las ilusiones y si es destruido, su alma se reformará en un plano maligno de existencia.
- ❖ **Respiración infernal:** se soporta con Resistencia. Lanza un cono de aire caliente 120m2 frente a ella, arrasando con todo lo que se encuentre dentro.

Las fosas nasales cercenadas de alguna entidad superior, condenadas a vagar por el espacio extendiendo muerte y destrucción. Su gigantesca envergadura, similar a una astronave de tamaño medio, las hace especialmente peligrosas, pues expelen altas temperaturas y les rodea un aura de radiación mortal.

Si se han realizado intentos de contacto con estas monstruosidades, todos han debido ser infructuosos, puesto que lo único que llevan consigo es la absoluta destrucción de la civilización.

Noctípodo

- ❖ **Aberrante de Nivel 7** [Moral 9], **Salud 28**
- ❖ **Ataques:** 3 golpes tentáculo (9) o mordisco (21)
- ❖ **Aberrante:** es inmune a la condición de Enfermedad.
- ❖ **Parpadeo sombrío:** provoca Desventaja a la hora de realizar ataques a distancia, con Conjuros o con Psiónica sobre él.

Criatura formada por tentáculos de sombra, similar a un pulpo grande, que flota por la inmensidad del universo en busca de víctimas. Puede sobrevivir sin alimentarse milenios pero, una vez que encuentra una presa, no la soltará hasta haber absorbido sus órganos internos.

Operario de explotación minera

- ❖ **Humanoide de Nivel 1** [Moral 6], **Salud 4**
- ❖ **Ataques:** herramienta (3)

Las instalaciones de explotación mineral en asteroides y lunas son muy provechosas, pero requieren una gran cantidad de mano de obra. Los operarios son individuos mal pagados, pero que se toman muy mal que se amenace su sustento.

Oso mutante de Alarax

- ❖ **Monstruo de Nivel 5** [Moral 10], **Salud 32**
- ❖ **Ataques:** 2 zarpazos (8) o rugido (15)
- ❖ **Rugido:** se soporta con Resistencia; expele un cono sónico de 5m. Cualquier criatura herida por éste ataque pierde 2 Puntos de Salud máximos durante 1 Intervalo.

En el sector de Alarax no debería haber organismos vivos, pero los osos mutantes son una desagradable y mortífera excepción. Se asemejan a orugas abotargadas, con prominentes y afiladas zarpas que brotan de sus decenas de extremidades atrofiadas. Además de voraces, son capaces de vomitar una onda sónica que altera y deforma las moléculas de sus presas, volviéndolas más vulnerables.

Patrullero espacial

- ❖ **Humanoide** de **Nivel 2** [Moral 8], **Salud 8**
- ❖ **Ataques:** 2 golpe kárate (3) o pistola láser (6)
- ❖ **Pistola láser:** se esquiva con Agilidad; alcance de 20m

Un oficial encargado de mantener el orden en su sector. Si se ve en problemas, avisará por radio para pedir refuerzos al primer signo de peligro.

Pirata multibrazo

- ❖ **Humanoide** de **Nivel 2** [Moral 7], **Salud 8**
- ❖ **Ataques:** cuchilla (3), 2 puñetazos (2) y revólver láser (4)
- ❖ **Revólver láser:** se esquiva con Agilidad; alcance de 10m. Otorga un +2 a la Tirada para esquivar debido a que no tiene cuidado al apuntar.

Miembro aumentado de una tripulación de piratas espaciales que ha alterado su cuerpo para instalarse 2 brazos más. Realiza varios ataques sin cuidado, confiando en la cantidad más que en la calidad.

Plasmotógeno de la ciberplaga

- ❖ **Limo** de **Nivel 8**, **Salud 44**
- ❖ **Ataques:** ácido inoculante (24)
- ❖ **Limo:** es inmune a los Estados Dominación, Fascinación, Sueño y cualquier tipo de control mental.
- ❖ **Ácido inoculante:** cualquier criatura que sufra daño de este ataque debe superar inmediatamente una Tirada de Resistencia (con Desventaja si tiene implantes o es un humano aumentado) o quedar infectada con la ciberplaga. La ciberplaga se disipa en 24 horas si el portador no utiliza aparatos informáticos / electrónicos.

Esta masa de líquido corrosivo alberga células infectadas por la ciberplaga. Se comporta como un virus orgánico, moviéndose por el mundo real en busca de más huéspedes para infectar. Puede arrastrarse y colarse por cualquier hueco imaginable.

Pliegos de lluvia estelar

- ❖ **Bestia** de **Nivel 6** [Moral 6], **Salud 24**
- ❖ **Ataques:** 3 arañazos (6)

Restos dérmicos de algún ser ascendido que han cobrado consciencia a través de la exposición a rayos iota. Parecen murciélagos lampiños con un montón de púas afiladas en las alas: se alimentan de viajeros descuidados, abalanzándose sobre la víctima cientos de pliegos hambrientos. Cuando finalizan, no dejan ni el equipo sintético.

Psicópata reanimado

- ❖ **Muerto viviente** de Nivel 9, **Salud** 44
- ❖ **Ataques:** 2 desgarros (14) o asesinato (especial)
- ❖ **Muerto viviente:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación, succión y cualquier arte de control mental.
- ❖ **Asesinato:** la criatura objetivo debe tener $\frac{1}{2}$ de su Salud agotada o menos para poder ser víctima de este ataque. Debe superar una Tirada de Resistencia o morir de forma escabrosa a manos del psicópata, que se regodeará con los restos y vísceras durante 3 Turnos tras matar a su presa.
- ❖ **Bomba de seguridad:** quien tenga el detonador de la bomba del psicópata reanimado puede detonarla en cualquier momento. Cuando explota, causa 50 puntos de daño a todas las criaturas en un radio de 30m2 a su alrededor.

Un asesino reanimado mediante tecnología avanzada alienígena. Ha sido programado para centrarse en un único objetivo: el asesinato salvaje, descontrolado y descerebrado.

Estos individuos suelen utilizarse como contingencias por políticos y directivos de alto nivel. Dada su peligrosidad e incapacidad de controlar sus acciones, llevan unas bombas injertadas en su cuerpo para neutralizarlos cuando su utilidad ha llegado a su fin.

Prosélito del fin de los días

- ❖ **Humanoide** de Nivel 7 [Moral 9], **Salud** 32
- ❖ **Ataques:** espada láser (14) o emanación de energía (21)
- ❖ **Emanación de energía:** se esquivo con Agilidad; alcance de 15m.
- ❖ **Técnica del brazo desnudo:** provoca Desventaja cuando se realizan ataques a distancia contra él.

Un líder espiritual de la Orden del Brazo Desnudo, cegado por su fanatismo. Además de sus habilidades como combatiente mano a mano, posee la capacidad de emitir oleadas de energía. Sacrificaría a sus esbirros sin dudarlo, ya que está dispuesto a todo para conseguir la aprobación de las Altas Entidades.

Puzzle de carne

- ❖ **Aberrante** de Nivel 6, **Salud** 28
- ❖ **Ataques:** descarga eléctrica (12) o pulso mental (18)
- ❖ **Aberrante:** es inmune a la condición de Enfermedad.
- ❖ **Descarga eléctrica:** se esquivo con Agilidad; alcance de 7m.
- ❖ **Pulso mental:** se resiste con Mente; alcance de 50m. No necesita ver al objetivo, sólo sentirlo.

Una amalgama de carne palpitante que flota con incomprensibles poderes psíquicos. Procede de una dimensión alterna en la que la locura está presente en cada átomo. Ciertos científicos

sospechan que puede ser un ser humano transmutado de forma diabólica a través de portales de fase, y que sus reacciones violentas son un intento de comunicación.

Robot asesino

- ❖ **Autómata** de **Nivel 5**, **Salud 28**
- ❖ **Ataques:** 2 garras (7) o visión láser (15)
- ❖ **Autómata:** no tiene Moral, luchará hasta su destrucción. Es inmune a las condiciones de Sueño, Dominación, Fascinación y cualquier arte de control mental.
- ❖ **Visión láser:** se esquiva con Agilidad, provoca Desventaja; alcance de 20m.
- ❖ **Sensor de carbono:** detecta seres vivos y marcas de calor en un radio de 30m2 a su alrededor.

Un androide programado para eliminar cualquier obstáculo que se interponga en su camino. El uso de este robot está penado en la mayor parte de mundos civilizados, ya que además de su efectividad, es muy barato de construir.

Siervo ciego del Genecelio

- ❖ **Celestial** de **Nivel 9** [Moral 11], **Salud 36**
- ❖ **Ataques:** 2 lanza de oro plateado (13) o carga de luz (27)
- ❖ **Celestial:** es inmune al daño radiante y a la condición de Enfermedad.
- ❖ **Carga de luz:** se soporta con Fuerza, provoca Desventaja; alcance de 40m.

Cuando el culto al Genecelio decide ascender a uno de sus fanáticos, lo someten a una tortura martirizante durante varios Ciclos estelares. Si sobrevive a la ascensión, el afortunado se convierte en un peón de enorme poder: su piel se vuelve marmórea, sus ojos son tapados por una venda fibrosa que jamás podrá quitarse y las armas que es capaz de generar a partir de sus cartílagos y huesos atraviesan hasta el metal más poderoso.

Todo ello para servir al creador de toda la realidad: el ignoto Genecelio en el centro del universo.

Soldado futurista

- ❖ **Humanoide** de **Nivel 3** [Moral 8], **Salud 16**
- ❖ **Ataques:** bayoneta iónica (10) o rifle láser (12)
- ❖ **Rifle láser:** se esquiva con Agilidad; alcance de 25m.
- ❖ **Llamada del deber:** si al finalizar su Turno no ha recibido daño, recupera 1 Punto de Salud.

El perfil de un soldado de élite, perteneciente a cualquier facción con capacidades militares. Está equipado con una armadura protectora de última generación, aparatos médicos que regulan su salud y armas de gran calidad.

Sylph canalizador

- ❖ **Fata** de **Nivel 2** [Moral 8], **Salud 12**
- ❖ **Ataques:** rayo arcano (6)
- ❖ **Fata:** es inmune a la condición de Sueño.
- ❖ **Rayo arcano:** se esquiva con Agilidad; alcance de 14m.

Los canalizadores son los miembros más jóvenes del ejército sylph. Aún no controlan a la perfección sus poderes, aunque son razonablemente poderosos y disciplinados.

Sylph chamán

- ❖ **Fata** de **Nivel 6** [Moral 8], **Salud 24**
- ❖ **Ataques:** estallido psiónico (12) o sanación mental (6)
- ❖ **Fata:** es inmune a la condición de Sueño.
- ❖ **Sanación mental:** el chamán restaura 6 puntos de Salud a un aliado que pueda ver en un radio de 20 metros a su alrededor.

La fe de los sylph en la Magnánima Luz es la religión que sus colonos practican, y los individuos más devotos terminan convirtiéndose en el chamán de su comunidad. Reconocibles por llevar un tocado de plumas etéreas y de color azul claro, los chamanes suelen ser líderes y consejeros para sus aliados.

Sylph hermana de batalla

- ❖ **Fata** de **Nivel 5** [Moral 10], **Salud 28**
- ❖ **Ataques:** sablazo arcano (15) o barrera de viento (20)
- ❖ **Fata:** es inmune a la condición de Sueño.
- ❖ **Barrera de viento:** genera un escudo incorpóreo con forma de cono en 4m2 frente a ella. Dura 3 Turnos en los que no podrá hacer nada, pero provocará Desventaja a cualquiera que intente atacarla; cualquier criatura que intente atravesarlo sufrirá daño.

Las hermanas de batalla son combatientes de élite de la Unión del cosmos Sylph. Armadas con sus mandobles iónicos y sus capacidades psiónicas, son una fuerza a tener en cuenta.

Toxicrata

- ❖ **Reptil** de **Nivel 11** [Moral 8], **Salud 48**
- ❖ **Ataques:** lengua venenosa (30) o aniquilación tóxica (40)
- ❖ **Lengua venenosa:** cualquier criatura herida por este ataque debe superar una Tirada de Resistencia o quedar envenenada con un Veneno de Nivel 11.
- ❖ **Aniquilación tóxica:** se esquiva con Agilidad e ignora Blindaje.

Este reptil procedente de un cúmulo de asteroides ardientes es muy venenoso. Su aspecto similar a una salamandra gigante con tres colas y una cantidad impar de extremidades provoca repulsión. Puede vivir en el vacío y sus fluidos bucales llegan a disolver hasta acero templado.

Vibración primigenia corpórea

- ❖ **Fata** de **Nivel 7** [Moral 9], **Salud 32**
- ❖ **Ataques:** vibración (21)
- ❖ **Fata:** es inmune a la condición de Sueño.
- ❖ **Vibración:** se soporta con Resistencia. Si una criatura es herida por la vibración, tendrá que realizar una Tirada de Esencia de forma inmediata.

Humanoides de extremidades alargadas y rostro incognoscible. Se comunican mediante susurros y se exaltan en seguida ante ruidos fuertes o luces brillantes. Los sylph creen que su especie tiene un vínculo, aún desconocido, con estos perturbadores seres.

Objetos mágicos

Entiéndase que, en un entorno de ciencia ficción, no deberían denominarse «Objetos mágicos»; sin embargo, para mantener una coherencia con el DRS de Naufragio d20 original, este apartado se llamará así.

Es por ello que sugerimos los siguientes nombres para tratar a estos objetos comunes con poderes especiales: Artefactos alienígenas o Equipo tecnológico. Se utilizan las mismas ranuras y conceptos para crear un Objeto mágico en Naufragio d20 CiFi como en su contraparte de fantasía heroica. Al fin y al cabo, lo que cambia es la descripción y no las reglas.

Lista de objetos mágicos

Abalorios

Cadena argéntea

- ★ Abalorio
- ★ Raro

Esta cadena fabricada con plata dorada es una reliquia del antiguo imperio sylph. Alberga en su interior increíbles energías elementales que potencian la sanación de quien la lleve puesta. Cuando el portador es objetivo de una curación, recobra 1 punto de Salud adicional.

Camafeo de cristal vítreo

- ★ Abalorio
- ★ Épico

Un colgante que los psion utilizan para recobrar su fortaleza mental tras un día de entrenamiento. Restaura 1d4 Puntos de Ímpetu al día. Requiere una acción. No tiene efecto si no se tienen Puntos de Ímpetu.

Diadema reluciente ornamentada

- ★ Abalorio
- ★ Raro

Artefacto procedente de un linaje real sylph. Los diamantes psíquicos que la decoran facilitan el flujo de la energía mental, otorgando un +1 a las Tiradas de Mente para mantener [Poderes Psiónicos](#).

Muñequera amatista de líneas-ley

- ★ Abalorio
- ★ Raro

Se dice que fue el regalo de un poderoso devorador de planetas a su prometida gruul. Es pesada y de un color morado brillante, pero otorga +1 al VA de Mente de su portador.

Pulsera de anillos Tir-Puley

- ★ Abalorio
- ★ Épico

Esta pulsera, hecha de anillos cuánticos entrelazados, permite alterar el aspecto del portador de forma permanente mientras la lleve puesta. El cambio es sólo ilusorio.

Sortija reverberante

- ★ Abalorio
- ★ Legendario

La leyenda cuenta que un antiguo rey gruul quiso proteger a sus hijas de cualquier intento de asesinato, por lo que ordenó a sus orfebres fabricar estas sortijas a partir de los restos de una nave exploradora estelar.

El anillo está vinculado a una frecuencia concreta y, cuando su portador recibe daño, puede vibrar hasta alterar momentáneamente el continuo espacio-tiempo y permitir que ignore esa herida. Sin embargo, esto sólo puede suceder una vez cada Ciclo orbital.

Accesorios

Anteojos de perfección espacial

- ★ Accesorio
- ★ Raro

Unas gafas tecnológicas que se ajustan a la visión y a la forma del cráneo. Otorgan +1 al VA de Intuición de su portador.

Bandas de coloso sideral

- ★ Accesorio
- ★ Raro

Unas bandas fabricadas en metal estelar de la séptima dimensión. Se colocan en los antebrazos y otorgan +1 al VA de Fuerza de su portador.

Cinturón de refracción inversa

- ★ Accesorio
- ★ Inusual

Este cinturón, de fabricación sylph, permite emplear el Poder psiónico «[Invisibilidad psíquica](#)» una vez por Ciclo axial. Requiere una acción.

Impulsor nervioso

- ★ Accesorio
- ★ Épico

Una medalla que despliega una barrera de nanotecnología y potencia las habilidades del portador. Mientras se lleve puesta, permite ignorar hasta 1 punto de penalización por la regla de Enemigos superiores.

Armas

Espada doble del duelista

- ★ Arma (Espada láser)
- ★ Legendaria

Un sable láser que fue creado por un eudemonista legendario, del que se dice que alcanzó el centro del universo y regresó con conocimientos sagrados. Cuando se activa, permite realizar 2 ataques cuerpo a cuerpo en lugar de uno

Sin embargo, si no se es un [Eudemonista](#), el arma consumirá la Esencia del portador hasta convertirlo en un [Siervo ciego del Genecelio](#). Deberá realizar una Tirada de Esencia con Desventaja tras cada combate utilizando la Espada doble del duelista.

Mazo del eudemonista

- ★ Arma (Martillo meteórico)
- ★ Épico

Este arma es una combinación de tecnología avanzada gruul y la dedicación espiritual de la Orden de Eudemonistas. Solo puede ser usado por un eudemonista —provoca Desventaja si lo usa otra Ocupación—. Si se usa para atacar y se saca un 18, 19 o 20 naturales como resultado, el impacto empuja al objetivo hasta 20 metros.

Fusil de plasma sincrético

- ★ Arma (Fusil de plasma)
- ★ Inusual

Un prototipo de rifle experimental creado por una coalición gruul y sylph, con el objetivo de diseñar el armamento láser definitivo. Sin embargo, el proceso fue complejo y el resultado fue más que cuestionable.

Este rifle tiene +1 Potencia; cuando se obtiene el resultado máximo en la Tirada de DU de munición, explota en una terrible deflagración de plasma, provocando 4d8 de daño a todas las criaturas en un radio de 8m2 alrededor del portador.

Tentáculo cercenado de invasor atarácico

- ★ Arma (Látigo de fibra de carbono)
- ★ Épico

Los invasores atarácicos eran unas criaturas interdimensionales muy violentas y voraces. Un genetista gruul logró cercenar y extraer uno de sus tentáculos, y transformarlo en un arma que causa 3 puntos de daño adicional (una vez se resuelve el daño).

Objetos

Antorcha lumínica perenne

- ★ Objeto maravilloso
- ★ Inusual

Un aparato diseñado para la exploración y mapeo de grutas o cavernas profundas. Funciona igual que una Antorcha normal, pero nunca se apaga.

Artilugio del Sector Guxilia

- ★ Objeto maravilloso
- ★ Legendario

Esta vara de metal multicolor se vuelve rosa pálido cuando detecta alguna criatura con un DU de Esencia menor o igual a d6. Se cree que fue un dispositivo de prevención para prevenir ataques de invasores atarácicos.

Disco duro meteorítico de cobalto

- ★ Objeto maravilloso
- ★ Raro

Una maravilla de la antigua tecnología gruul, esta pieza de equipo tecnológico permite mejorar de forma permanente los Atributos de una astronave. A la hora de colocarlo en la consola de comando, mejora en 1 punto el VA de Pilotaje o Matriz.

Emisor de haz terasónico

- ★ Objeto maravilloso
- ★ Épico

Este aparato similar a una pistola alberga una pieza de rubí psiónico que permite expeler una onda sónica de baja frecuencia. Permite emplear el Poder psiónico «[Sentidos aumentados](#)» una vez por Ciclo axial. Requiere una acción.

Escáner piscem

- ★ Objeto maravilloso
- ★ Raro

Un aparato de monitorización de una especie desconocida. Dispone de una cámara que permite analizar las estadísticas vitales de una criatura a 10m o menos del sensor. Permite ver la Salud, daño y posibles capacidades especiales de una criatura si se emplea una acción. Queda en manos del Cronista decidir si mostrar los datos adecuados o requerir alguna Tirada de Mente.

Orbe de nostalgia rememorada

- ★ Objeto maravilloso
- ★ Legendario

También llamado «Felizosfera», esta maravilla fue una idea de un psicólogo aumentado. Preocupado por la degradación mental de sus congéneres, creó un aparato que analizaba el córtex prefrontal del paciente y revivía sus momentos felices, permitiéndole mejorar y esforzarse por recuperar esos sentimientos perdidos.

Cuando se utiliza por una criatura que haya perdido Esencia, permite recobrar 1 rango del DU de Esencia. Solo se puede usar una vez por personaje.

Apéndices

Hoja de personaje

Naufragio d20 – Ciencia ficción dispone la siguiente hoja de personaje.

- [Ficha A5](#)

Hackeo avanzado

Este sistema de hackeo presenta unas reglas para representar la tensión de colarse en un sistema informático y hacerse con el control o con datos importantes. Este apéndice contiene la versión original de las [Reglas de hackeo](#), una suerte de tira y afloja con tablero entre el hacker y el Cronista.

Cualquier dispositivo informático puede ser hackeado, desde un terminal de acceso hasta un ordenador central. Un PJ requiere un [Dispositivo de hackeo](#) para comenzar el proceso y, aunque los [Tecnópatas](#) son los más adecuados para la tarea, cualquier aventurero atrevido puede meterse en el embrollo de hackear una instalación.

Preparando el sistema

Cada sistema tiene un **Factor de Seguridad** comprendido entre 1 y 30, y está formado por varios **Nodos**; a su vez, cada Nodo posee un Nivel entre 1 y 30, indicando la Dificultad de acceder a su contenido.

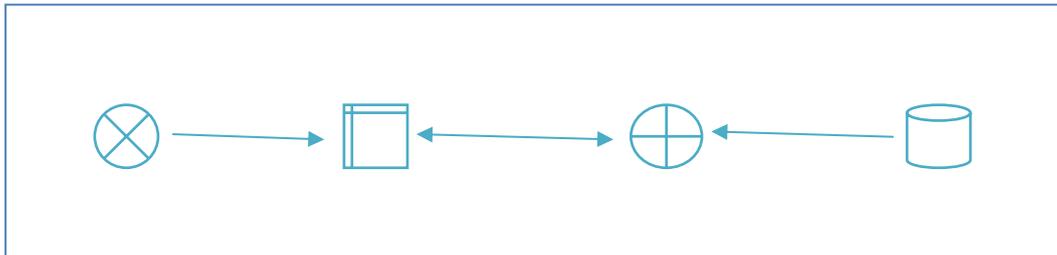
Nodos

- **Nodo E/S:** El inicio y el fin de la terminal de red. El PJ comienza en un Nodo de Entrada y ha de alcanzar un Nodo de Salida para hacerse con el control del sistema.
- **Directorio:** Nodos inertes sin información relevante, pero que han de recorrer para alcanzar los nodos más importantes.
- **Nodo API:** Un nodo que contiene un script que puede resultar beneficioso o perjudicial para el intruso. Hacerse con el control de un Nodo API puede provocar distintos cambios en la red.
 - **SPAM:** Reduce en 1d4 el Nivel de los Nodos de seguridad.
 - **Transferencia:** Añade +3/-3 a dos Nodos adyacentes.
 - **Autorización:** Reduce en 1d4 el Nivel de todas las Bases de datos del sistema.
 - **Reducción:** -2 a todos los Nodos adyacentes.
- **Bases de datos:** Estos nodos contienen algún tipo de información útil, como pueden ser scripts, datos de acceso o cualquier recompensa digital que proporcione ventaja al hacker.
- **Nodo de seguridad:** El programa anti-virus y anti-intrusos del sistema, que se encargará de retomar los Nodos de la red en cuanto salte la alarma.

Panel de estructura

El sistema está representado por un Panel de estructura, una suerte de esquema técnico en el que se colocan los Nodos que forman la red. Cada Nodo está unido por una Línea de conexión, que puede ir en una dirección o en ambas. Para que el hacker se haga con el control de un Nodo, debe poder moverse hacia él mediante la Línea de conexión correspondiente. La estructura más básica es la siguiente:

❖ Nodo de Entrada » Directorio » Nodo Salida « Nodo de seguridad.



Resumen acciones

1. Ronda de intrusión (hacker)
 - a. Hackear nodo
 - b. Usar un Script
 - c. Moverse entre nodos
2. Escaneo del sistema (Nodo de seguridad)
 - a. Comprobación de Alarma
 - b. Captura de nodos (si procede)
3. Consecuencias

Ronda de intrusión

En el primer Turno, el Cronista debe mostrar al hacker el Panel de estructura del sistema, para que decida qué curso de acción va a seguir. En este primer Turno, el hacker puede marcharse del sistema sin saltar ninguna alarma. Si decide adentrarse en el Panel de estructura, deberá elegir uno de los Nodos disponibles adyacentes al Nodo de Entrada y «moverse» ahí a realizar una Tirada de hackeo.

Movimiento

El hacker comienza en el Nodo de Entrada y puede «moverse» de forma metafórica a cualquiera de los Nodos sobre los que tenga control. De inicio, sólo el Nodo de Entrada cumple con estas condiciones.

Tirada de hackeo

El intruso emplea su Dispositivo de hackeo para insertar código en el sistema. Teniendo el Nodo elegido como enemigo, debe superar una Tirada de Mente, aplicando la regla de Enemigos superiores, con varios resultados:

- Si se hace con el control de un Nodo, se traslada a ese mismo y se activa el Escaneo del Sistema.
- Si falla la Tirada, no se hace con el control. Sin embargo, se activa también el Escaneo del Sistema.
- Un resultado de 1 en el d20 (en cualquier Tirada) hace saltar la Alarma de forma inmediata.

Escaneo del Sistema

Dependiendo del Nivel del Nodo atacado, las posibilidades de que el intruso sea detectado por el Nodo de seguridad cambian.

Nivel del Nodo	Posibilidad de Alarma
1-10	17+
11-15	15+
16-20	13+
21-25	11+
26+	9+

Alarma

Si la Alarma se dispara, en el siguiente Turno el **Nodo de seguridad** comenzará a hacerse con el control de los Nodos adyacentes, comenzando desde su punto inicial, y siguiendo una ruta directa hacia el intruso.

- Cada Turno, hacker y Nodo de seguridad intentarán hacerse con el control de los Nodos: la seguridad tiene un valor equivalente a su Posibilidad de Alarma, que deberá emplear el Cronista para conquistar Nodos.
- Cuando el Nodo de seguridad captura un Nodo, le otorga +1d4 Nivel, ralentizando el proceso del hacker; si el Nodo de seguridad llega a hacerse con el Nodo de Entrada, el hackeo falla completamente y el intruso es expulsado del sistema.
- El hacker puede abandonar el sistema durante su Turno si así lo desea, pero tiene que superar una Prueba de hackeo contra el Factor de seguridad (aplicando la regla de Enemigos superiores si procede).

En caso de expulsión, las Consecuencias pueden ser nefastas para el hacker (detallado en el siguiente capítulo). Tras el reinicio de los protocolos, se podrá volver a intentar un hackeo, siempre y cuando el intruso conserve su identidad.

Oportunidades

Los terminales pueden estar protegidos por códigos defensivos que alberguen ciertas vulnerabilidades. Si el Cronista desea reducir el nivel de castigo de este Sistema de Hackeo, puede otorgar varias “oportunidades” de hackeo antes de que ocurran Consecuencias.

Esto proporciona a los jugadores un ambiente “seguro”, sin sufrir de forma inmediata el resultado de sus fallos. De este modo, un terminal de Nivel 12 tendrá 4 oportunidades antes de que el hacker sufra las Consecuencias de sus errores.

Consecuencias

Si el hacker logra alcanzar el Nodo de Salida, se hará con el control de la terminal o sistema durante el tiempo necesario para hacer sus operaciones ilícitas.

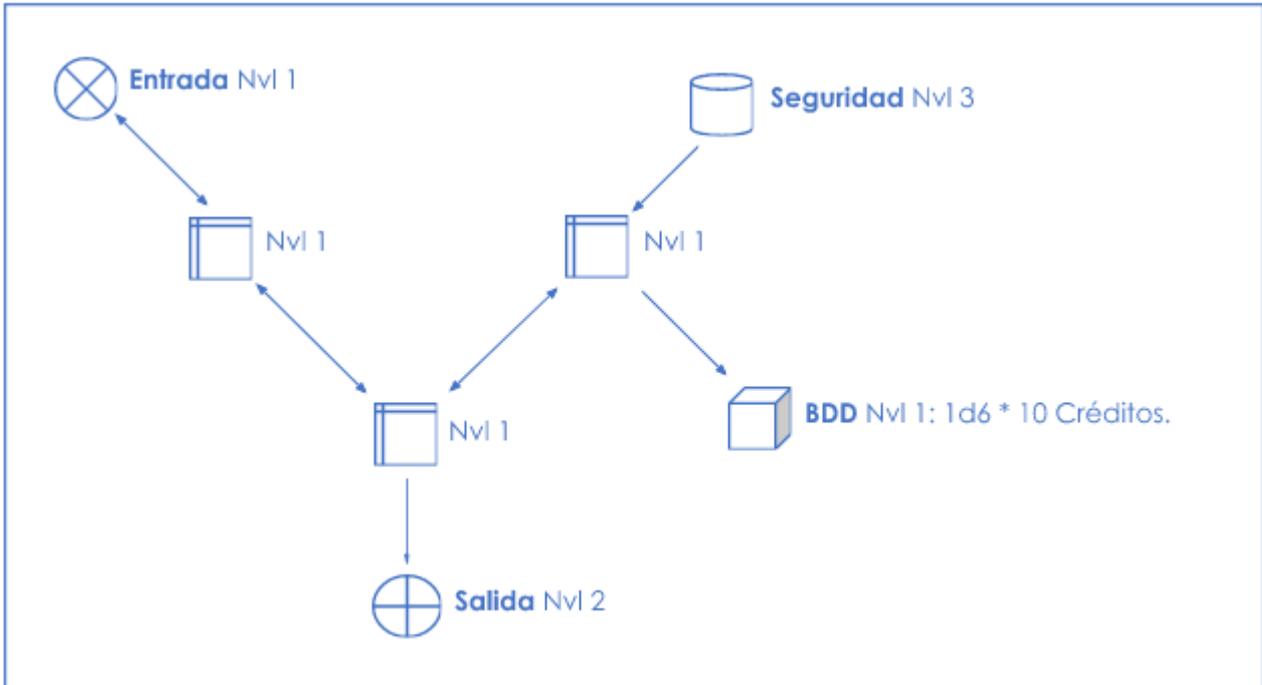
En caso de que sea expulsado por el Nodo de seguridad, el programa anti-virus del sistema puede llevar a cabo medidas de protección, como puede ser activar la alarma general, sobrecargar el equipo de conexión del hacker u otras acciones nocivas. La medida básica es bloquear el acceso al sistema durante tantos Turnos como Factor de seguridad (considera trasladarlo a Intervalos si el Factor de seguridad es lo suficientemente alto).

Factor de seguridad	Consecuencias	Oportunidades	Scripts
1-10	-	5	0
11-15	El terminal del hacker queda bloqueado durante 1d4 Intervalos.	4	1
16-20	La alarma general se activa con un motivo genérico, que no identifica al intruso.	3	2
21-25	La alarma general se activa avisando de la intrusión, revelando la ubicación del dispositivo comprometido.	2	3
26+	La alarma general se activa avisando de la intrusión, revelando la ubicación del dispositivo comprometido y el terminal del intruso queda bloqueado con un potente virus que hará casi imposible su recuperación.	1	4

El Cronista puede idear nuevas contramedidas a la intrusión del hacker, como descargas eléctricas dañinas, despliegue de drones de seguridad u otras Consecuencias igual de letales según el Factor de seguridad del dispositivo.

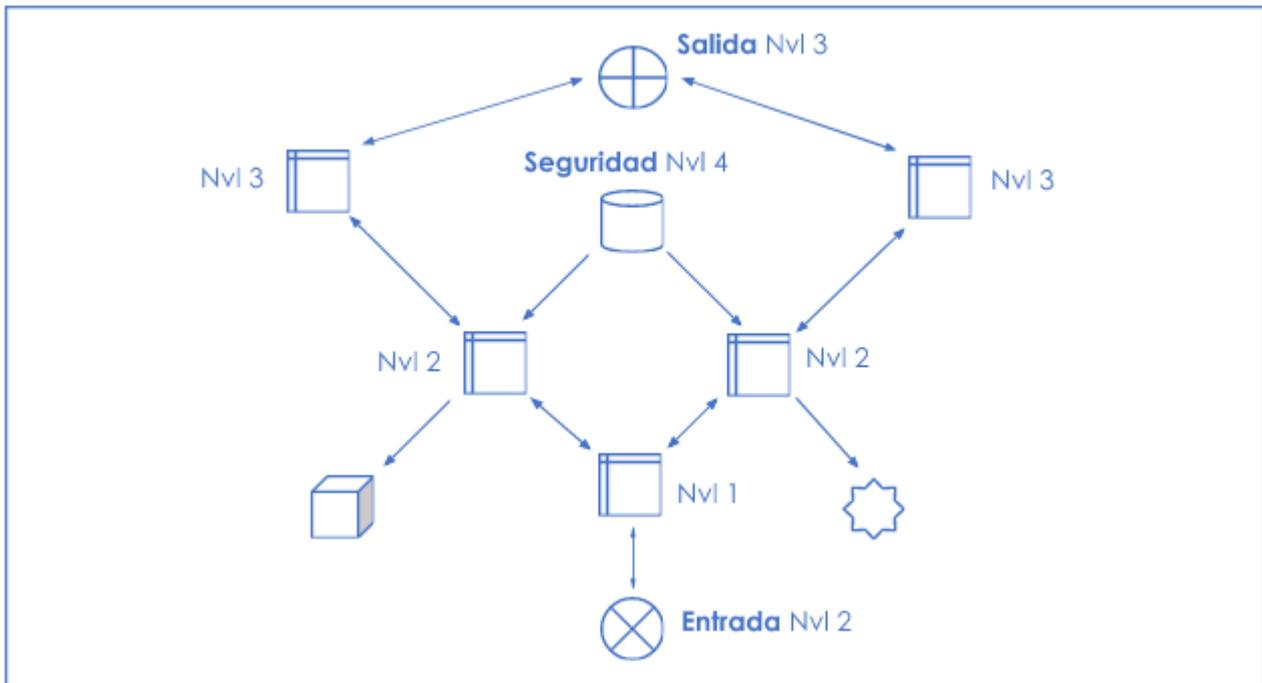
Ejemplos de Paneles de estructura

Terminal de acceso Nvl 1



Este modelo de panel se puede utilizar en cualquier sistema de acceso, como puede ser una puerta de personal o la entrada a un edificio.

Equipo corporativo Nvl 2



Un terminal ordinario empleado en oficinas y redes informáticas comunes. El sistema de seguridad está conectado a una alarma central, y hacerla saltar traerá bastantes problemas.

Scripts de hackeo avanzado

El lector avezado podrá ver que estos scripts mantienen el mismo nombre que su [versión anterior](#), pero su uso está adaptado a estas nuevas reglas. Esto se ha redactado así para conservar la coherencia.

Mientras está intentando entrar en el sistema, un [Tecnópata](#) puede desplegar diversas piezas de código o scripts que le faciliten la tarea. Cada script tiene un momento de uso, especificado en su descripción, y no se puede volver a utilizar en el mismo sistema. Usar uno de estos scripts no hace saltar la Alarma.

Cuando la Alarma del sistema se ha disparado, el Nodo de seguridad puede utilizar sus propios scripts para perjudicar al intruso. Emplea el mismo reglamento que el hacker para superar las correspondientes pruebas.

Virus

Los virus son scripts que se pueden activar durante el Turno del hacker.

1. **Gray Phantom:** Captura un Nodo de Directorio de forma instantánea y sin disparar alarmas.
2. **Stonebrick:** Captura un Nodo de Base de datos de forma instantánea.
3. **The Bulgarian Job:** Transforma cualquier Nodo API en un Nodo de Directorio vacío y lo captura.
4. **Dominion Blue:** Reduce en 1d6 el Nivel de todos los Nodos adyacentes (incluso los capturados).
5. **Bubble:** Captura cualquier Nodo de forma instantánea sin alertar al sistema.
6. **Nautical Defender:** Otorga +1d6 Nivel a un Nodo capturado por el hacker.

Gusanos

Los gusanos son scripts que causan efectos cuando el Nodo de seguridad está activo o en proceso de activación.

7. **Ophideus:** Cancela el Turno del Nodo de seguridad si se activa al inicio del Turno.
8. **Donatello:** Cuando el Nodo de seguridad captura otro Nodo, se puede activar para anular dicha captura.
9. **False Brain:** Anula por completo la Alarma, haciendo creer al Nodo de seguridad que ha sufrido un falso positivo. Se puede activar en el momento en el que salta la Alarma.
10. **Thursday Benefits:** Permite abandonar el sistema sin dejar rastro. Se puede activar en el momento en el que salta la Alarma o durante el turno del Nodo de seguridad.