

SPACE D20



SPACE D20

ÍNDICE

Generación de personajes	3	Profesiones	11
Características y derivados	3	Abogado	11
La armadura	3	Académico / Profesor	11
La Tirada de Ataque y los TS	3	Actor	11
La Profesión	3	Detective	12
Habilidades TA, TS y PV	4	Artista	12
Rasgos	4	Asesino	12
Puntos de desarrollo	4	Contrabandista	12
La historia previa de la profesión	4	Criminal	12
		Ejecutivo	13
Nuevas Habilidades y Dotes	4	Espía	13
		Explorador	13
Nuevas habilidades	5	Ingeniero	13
Nuevas dotes	5	Marine / Comando	13
		Marino de la Armada	13
Razas / Especies	6	Marino Mercante	14
		Minero de Asteroides	14
Accesibles para los jugadores		Médico	14
Humanos	6	Parapsicólogo	15
Elfos	6	Periodista	15
Enanos	6	Pirata	15
Gnomos	7	Policía	15
Medianos	7	Político	15
Avians	7	Psicólogo	15
Canines	7	Sacerdote	16
Felinos Mek-Purr	7	Soldado de Infantería	16
Felinos Avatar	7		
Phitecines	8	Notas sobre el Viaje espacial	17
No accesibles para los jugadores		APÉNDICE I	
Elfos Oscuros	8	Las Naciones del Universo Explorado	18
Saurios Hisss	8	La Confederación Terrana	18
Hombres serpiente Setitas	8	La república Vegana	19
		El Reino Sax	20
Desconocidas Sector Arturus		La Asamblea de Castor	20
Goblins	9	El Imperio de Ziru Sirka	20
Orcos	9		
Ilícidos	9	APÉNDICE II	
Githzerai	9	Servicios de espionaje y seguridad	22
		OFI: Oficina Federal de Investigación	22
Desconocidas Sector Kurulcan		ACI: Agencia Central de Investigación	22
Beholder	10	SSV: Servicio Secreto Vegano	22
Gremblins	10	SAI: Subsecretaría Asuntos de Inteligencia	22
Uleths	10	ACC: Agencia de Comercio de Castor	22
Vulthoom	10	Z.S.I: Inteligencia Sirkana	22
Dronites	10	PSI: El Cuerpo Psíquico	22
Thri-Kreen	10		

APÉNDICE III		APÉNDICE VI	
Líneas de Comercio	23	Sectores Conocidos por la humanidad	26
Trans-Galactic	23	SOL	26
Aquila-Lines	23	DINGUIR	27
Vega-Lines	23	ESPERANCE	29
Omega-Lines	23	VEGA	31
Tri-Star	23	GEMINI	33
StarWays	23	CAPELLA	35
Trans-Stellar	23	BANASDAN	37
APÉNDICE IV		Sectores no catalogados	
Compañías Importantes	24	ARCTURUS	39
Apple-Moon	24	KURULCAN	40
Draco Industrias	24	APÉNDICE VII	
Hard-X-Dice	24	Mapa político del entorno galáctico	41
Markova Enterprises	24	APÉNDICE VIII	
StarK	24	Hoja de personaje	42
Bio-Tech	24	APÉNDICE IX	
Burguer & Company	24	Gasto de combustible vs Jump	44
The Eye	24	APÉNDICE X	
Unión Minera	24	Comercio y tablas de encuentro	50
APÉNDICE V		APÉNDICE XI	
Crimen Organizado y otros	25	Mapa político del entorno galáctico	
El Sindicato	25	(Versión para el Máster)	55
Las Triadas	25		
Los Yakuza	25		
El Refugio	25		
La Orden del Crepúsculo	25		
La Cofradía del Trabajo	25		
La Hermandad	25		
Puño de Hierro	25		

GENERACIÓN DE PERSONAJES

Este sistema sigue las reglas generales del D20 pero con algunas excepciones. Los elementos para definir un personaje son:

- Las características y derivados
- La raza del personaje
- Los puntos de vida
- La clase de armadura
- La profesión
- Las habilidades
- Los rasgos
- La tirada de ataque
- Los tiros de salvación

Características y derivados

Las características se generan tirando 2d6+4 en una primera ronda. En una segunda ronda (opcional) se puede tirar un d3 para sumar en una característica a cambio de tirar 1d3 para resta en otra.

- FUE
- DES
- CON
- INT
- SAP
- CAR

3	-4
4	-3
5	-3
6	-2
7	-2
8	-1
9	-1
10	0
11	0
12	1
13	1
14	2
15	2
16	3
17	3
18	4

Los puntos de golpe son iguales al valor de constitución en el momento de la generación del personaje. No se aplica la bonificación de CON.

- Puntos de Golpe = CON

La armadura

La clase de armadura se define como:

- $CA = 10 + TS$ de reflejos

La armadura no da bonificación de CA y, en algunos casos, se aplica una

penalización. Su función es absorber el daño (AD).

La Tirada de Ataque y los TS

El valor inicial de la tirada de ataque y los tiros de salvación es de cero.

Estos valores se podrán subir con puntos de desarrollo. Algunos rasgos dan bonificaciones iniciales.

La Profesión

El personaje tiene una profesión que le da acceso a una serie de habilidades. Esto quiere decir, por una parte, que el coste de dichas habilidades es más barato y, por otra, que se pueden coger algunas habilidades que de otra manera estarían prohibidas.

Puede suceder que un personaje haya pasado por más de una profesión durante su vida pero eso sólo es posible si el personaje tiene una edad suficiente ya que una profesión requiere el haber pasado como mínimo 4 años dedicado a ella (la edad inicial para dicho cálculo es de 14 años).

Habilidades, TA, TS y PV

En la creación del personaje se reciben 40 puntos para gastar exclusivamente en habilidades. Y luego otros 20 para gastar en habilidades y otras cosas. Para subir una habilidad se han de gastar tantos puntos como el nivel al que se ha de acceder si es de profesión. Uno más si no lo es.

También se pueden emplear los puntos en subir los PV, como si fueran de profesión, y la TA, las TS y los PV como de no profesión (a menos que se coja el rasgo adecuado).

El valor de TA, TS, etc. considerado en el cálculo es siempre el que se va a subir. El máximo valor inicial para habilidades de profesión es 4. Para las otras 2.

Rasgos

Finalmente el jugador puede decidir adquirir algunos rasgos definitorios de su personaje. Se pueden coger dos rasgos sin coste alguno (en algunas profesiones estos rasgos vienen obligados). Para adquirir más rasgos se han de comprar al coste de 5 puntos por rasgo.

Resumiendo se crea el personaje siguiendo los siguientes pasos:

1. Se tiran las características
2. Se aplican las modificaciones debido a la raza (opcional)
3. Puntos de golpe iguales a la CON
4. Se escoge la profesión.

5. Se reciben 50 puntos de desarrollo para gastar en habilidades, TA, TS y PV.
6. Se escogen los rasgos.
7. Se aplican detalles como la edad, altura, peso, etc.

Puntos de desarrollo

Los puntos de desarrollo representan la experiencia adquirida por el personaje. Es decir, lo que ha aprendido o practicado durante su vida.

Se utilizan para comprar puntos de habilidades, rasgos, puntos de vida y bonificaciones a las tiradas de salvación y de ataque.

<i>Elemento</i>	<i>Coste en PP</i>	<i>Requisitos</i>
Un punto en habilidad de profesión	N	Tener la profesión
Un punto en habilidad no de profesión	N+1	No estar reservado
Puntos de vida	PV	
Tirada de Ataque	2xTA	Con Rasgo -> TA
Tiradas de salvación	2xTS	Con Rasgo -> TS

<i>Nivel adquirido -></i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
Puntos totales ->	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55
Si NO Profesion ->	2	5	9	14	20	27	35	43	53	64

La historia previa de la profesión

Cada profesión, aparte de las habilidades, lleva implícita una serie de conocimientos, y rasgos, dinero inicial, etc. El personaje adquiere esos conocimientos especiales como de Profesión directamente a rango 4.

Los Contactos de profesión son accesibles directamente y no se han de pagar como rasgo.

El dinero inicial que se especifica en la profesión sólo es aplicable en el momento de la generación del personaje.

Todos los personajes tienen el idioma galáctico a rango 4.

Pequeñas notas sobre el combate

El sistema de combate sigue en general las reglas especificadas en el D&D con algunas diferencias:

- Todos los personajes tienen el movimiento flexible, es decir, mover parte de su movimiento, hacer una acción de ataque, y mover el resto.
- Usando una acción de asalto completo cualquier personaje puede realizar más de un ataque, con un -5 acumulativo a su tirada de ataque, siempre y cuando el resultado de su TA modificada sea positivo.

NUEVAS HABILIDADES Y RASGOS

Space Opera es un entorno futurista y como tal requiere de ciertas habilidades no descritas en el manual del jugador de D&D. El S/Medicina es Medicina ya que consideramos que comprende, no solo el conocimiento médico, sino también la habilidad para hacer diagnósticos, intervenciones quirúrgicas, etc. En el mismo contexto, Sanar se refiere aquí a los Primeros Auxilios. Las Artes que tienen relación con la tecnología (como Electrónica, p.ej.) están englobadas en el grupo “Técnica”.

- Charlatanería (CAR)
- Electrónica (INT)
- Hablar (INT)
 - ❖ Castoriano
 - ❖ Dinguirio
 - ❖ Galáctico (1)
 - ❖ Hisss
 - ❖ Mek-Purr
 - ❖ Sarpedonio
 - ❖ Sax
 - ❖ Setita
 - ❖ Sirkano
 - ❖ Terrestre
 - ❖ Vegano
- Informática (INT)
- Medicina (INT)
- Saber (INT)
 - ❖ Antropología
 - ❖ Arqueología
 - ❖ Biología
- ❖ Física (Astronomía)
- ❖ Psicología
- ❖ Raza/Nación/Planeta (1)
- Técnica (INT)
 - ❖ Astrogación
 - ❖ Comunicaciones / Sensores
 - ❖ Gravíticos
 - ❖ Ingeniería
 - ❖ Mecánica
 - ❖ Ordenadores
- Profesión (SAB)
 - ❖ Administrativo
 - ❖ Comerciante
 - ❖ Empresario
 - ❖ Fotógrafo
 - ❖ Periodista
 - ❖ Político

(1): Es el conocimiento viene dado por la raza y el lugar de nacimiento. Se tiene a rango 4 inicialmente

RASGOS

Atractivo (1)

Atlético (1)

Contacto

Corpulento (1)

Competencia en combate

Directivo

Dinero

Especialista

Experiencia en Alta Sociedad

Experiencia con Armas Pesadas

Experiencia en Bajos Fondos

Experiencia en Cero G

Fortaleza (1)

Intelectual (1)

Licencia

Oficial

Operaciones Nave Espacial

Talento artístico (1)

Titulación

EFECTO

+4 a las tiradas en que se pueda aplicar

La TS de reflejos se considera de profesión

+4 a las tiradas en que se pueda aplicar

Se aplica la bonificación de CON a los PV

La TA se considera de profesión

Prestigio y poder en la empresa (se puede apilar)

+10.000 \$

+2 en una habilidad

Si no > -4 a las tiradas relacionadas

Si no > -4 a las tiradas relacionadas

Si no > -4 a las tiradas relacionadas

Si no > -4 a las habilidades en cero g

La TS de fortaleza se considera de profesión

La TS de voluntad se considera de profesión

Posibilidad de ejercer de detective o similar

Prestigio y poder ejército/policía (se puede apilar)

Necesario para poder manejar una nave espacial

+4 a las tiradas en que se pueda aplicar

Prestigio y posibilidad de ejercer una profesión

(1): Solo de pueden coger en la generación del personaje.

RAZAS / ESPECIES

La elección de la raza o especie del personaje es una elección libre del jugador pero ha de escogerlas dentro de las naciones aliadas: La Federación, La República Vegana, La Alianza de Castor y el Reino Sax. Escoger una raza perteneciente al Imperio de Ziru Sirka es posible pero se ha de justificar. Los Elfos Oscuros están fuera de toda discusión. Cada raza conlleva una serie de características, capacidades, etc. diferente que especificamos a continuación:

- Modificaciones a las características
- Prohibiciones al alineamiento y pautas de comportamiento.
- Capacidades especiales
- Habilidades de saber relacionadas con su cultura:
 - Por la raza (la cocina, las costumbres, etc.)
 - Por la nación
 - Por el planeta natal

Los conocimientos que se dan por raza se consideran de profesión y se obtienen directamente a rango cuatro.

El planeta del personaje puede ser el de origen de la raza, si no, se ha de hacer una tirada por la tabla del sector correspondiente. El haber nacido en un planeta da una familiaridad con el nivel tecnológico del mismo y con las peculiaridades de la vida allí. Por ejemplo si se necesitan máscaras porque la atmósfera es inadecuada en el exterior, el personaje estará habituado a ellas.

Otras características físicas como la altura, el peso o la edad se dan en el manual básico.

RAZAS PARA PERSONAJES JUGADORES

Humanos (Hu)

Se encuentran mayormente en la Federación. Su planeta de origen es la Tierra.

- Características: Ninguna
- Alineamiento: Ninguna
- Capacidades especiales: 6 puntos extra para habilidades.
- Saberes:
 - S/ Humano
 - S/ Federación, H/ Terrestre
 - S/ Planeta natal (Sector Sol)

Elfos (El)

Se encuentran mayormente en la República Vegana. Su planeta de origen es Muan Gwi.

- Características: +2 DES, -2 CON
- Alineamiento: no Malvado

- Capacidades especiales: Visión nocturna, +2 a Avistar, Buscar y Escuchar
- Saberes:
 - S/ Élfico
 - S/ República Vegana, H/Vegano
 - S/ Planeta natal (Sector Vega)

Enanos (En)

Se encuentran mayormente en el reino Sax. Su planeta de origen es Sax.

- Características: +2 CON, -2 CAR
- Alineamiento: no Caótico
- Capacidades especiales: Velocidad Base sólo de 20 pies. Visión nocturna, +2 Buscar, +2 a S/ Geología, +2 a TS por Fortaleza.
- Saberes:
 - S/ Enano
 - S/ Reino Sax, Hablar Sax
 - S/ Planeta natal (Sector Capella)

Gnomos (Gn)

Se encuentran mayormente en la Asamblea de Castor. Su planeta de origen es Gwyneed.

- Características: +2 CON, -2 FUE
- Alineamiento: no Legal
- Capacidades especiales: Velocidad Base sólo de 20 pies. Visión nocturna, +2 a Escuchar, +2 a Diplomacia, +2 a los tiros de salvación por Voluntad.
- Saberes:
 - S/ Gnomo
 - S/ Asamblea Castor, H/ Castoriano
 - S/ Planeta natal (Sector Gemini)

Medianos (Me)

Se encuentran mayormente en el sector Gemini. Su planeta de origen es Resulak.

- Características: +2 DES, -2 FUE
- Alineamiento: no Malvado
- Capacidades especiales: Velocidad Base sólo de 20 pies. +2 Moverse Sigilosamente, +2 a Saltar, +2 a Tregar, +2 a Escuchar.
- Saberes:
 - S/ Mediano
 - S/ Federación, Sax o Capella con el Hablar correspondiente.
 - S/ Planeta natal (Sector Gemini)

Avianos (Av)

Se encuentran mayormente en la Federación, sector Dinguir. Su planeta de origen es Dinguir.

- Características: +2 DES, -2 FUE
- Alineamiento: Ninguna
- Capacidades especiales: Vuelo o planear (depende de la atm.). +2 a Avistar. Edad similar a la humana.
- Saberes:
 - S/ Aviano
 - S/ Federación, H/ Dinguirio.
 - S/ Planeta natal (Sector Dinguir)

Canines Vargh (Vg)

Se encuentran mayormente en la Federación, sector Capella. Su planeta de origen es Sarpedon.

- Características: +2 FUE, -2 INT
- Alineamiento: Ninguna
- Capacidades especiales: Olfato aguzado. +2 a Escuchar. Edad similar a la humana.
- Saberes:
 - S/ Vargh, H/ Vargh
 - S/ Federación, H/ Terrestre
 - S/ Planeta natal (Sector Capella)

Felinos Mek-Purr (Fm)

Se encuentran mayormente en la República Vegana, sector Esperance. Su planeta de origen es Ewmiak.

- Características: +2 INT, -2 CAR
- Alineamiento: no Caótica
- Capacidades especiales: Visión nocturna, +2 a habilidades técnicas. Edad similar a la humana.
- Saberes:
 - S/ Mek-Purr, H/ Mek-Purr
 - S/ República Vegana, H/ Vegano.
 - S/ Planeta (Sector Esperance)

Felinos Avatar (Fa)

Se encuentran mayormente en la República Vegana, sector Esperance. Su planeta de origen es Hsivyu.

- Características: +2 DES, -2 SAB
- Alineamiento: no Legal, odio racial a los Mek-Purr
- Capacidades especiales: Visión nocturna, +2 a Saltar, Tregar, Moverse sigilosamente, Escuchar y Avistar. Olfato aguzado. -2 a las habilidades de Saber. Edad similar a la humana.
- Saberes:
 - S/ Avatar
 - S/ República Vegana, H/ Vegano.
 - S/ Planeta (Sector Esperance)

Phitecines (Pt)

Se encuentran mayormente en la Federación, sector Sol. Su planeta de origen es Fenris.

- Características: +2 FUE, +2 CON, -2 INT, -2 SAB
- Alineamiento: no Malvado

- Capacidades especiales: +2 a Saltar, Preparar. -2 a las habilidades técnicas. Edad similar a la humana.
- Saberes:
 - S/ Phitecine
 - S/ Federación, H/ Terrestre
 - S/ Planeta natal (Sector Sol)

OTRAS RAZAS (PARA PERSONAJES NO JUGADORES)

Elfos Oscuros (Eo)

Se encuentran en el Imperio de Ziru Sirka. No están disponibles para los jugadores.

- Características: +2 INT, -2 CON, +2 DES, +2 CAR
- Alineamiento: no Bueno
- Capacidades especiales: Visión nocturna, +2 a Avistar, Buscar y Escuchar. +2 a Voluntad. Resistencia a conjuros. Sensibles a la luz. Sensibilidad Psíquica.
- Saberes:
 - S/ Elfo Oscuro
 - S/ Imperio Ziru Sirka, H/ Sirkano
 - S/ Planeta (Dinguir/Esperance)

- Capacidades especiales: Infravisión. Modificador por armadura natural a la CA de +2. Edad similar a la Enana.
- Saberes:
 - S/ Hiss, H/ Hiss
 - S/ Imperio Ziru Sirka. H/ Sirkano
 - S/ Planeta natal (Sector Dinguir)

Saurios Hiss (Hs)

Se encuentran mayormente en el Imperio de Ziru Sirka, sector Dinguir. Su planeta de origen es Syuhlahm. Se trata de una raza esclava de los Elfos Oscuros y no se encuentra normalmente disponible como personaje jugador.

- Características: +2 FUE, -2 CAR
- Alineamiento: no Bueno
 - (Sector Esperance)

Hombres Serpiente Setitas (Se)

Se encuentran mayormente en el Imperio de Ziru Sirka, sector Esperance. Su planeta de origen es Anacreon. Se trata de una raza esclava de los Elfos Oscuros y no se encuentra normalmente disponible como personaje jugador.

- Características: +2 DES, -2 CAR
- Alineamiento: no Bueno
- Capacidades especiales: Visión Infraroja, +2 a Fortaleza, +1 a Reflejos, -1 a Voluntad. +2 a Esconderse y Disfrazarse. Edad similar a la humana.
- Saberes:
 - S/ Setita, H/ Setita
 - S/ Imperio Ziru Sirka, H/ Sirkano
 - S/ Planeta

ESPECIES DESCONOCIDAS (SECTOR ARCTURUS)

Goblin (Gb)

Se encuentran en el Sector Arcturus y son una raza genéticamente desarrollada por los Ilícidos.

- Características: -2 FUE, +2 DES, -2CAR
- Alineamiento: no Bueno
- Capacidades especiales: Visión nocturna. +4 a Moverse en silencio. +4 a Esconderse. Alerta.+1 a la CA por pequeños.

Orcos (Oc)

Se encuentran en el Sector Arcturus y son una raza genéticamente desarrollada por los Ilícidos.

- Características: +4 FUE, -2 INT, -2 SAB, -2 CAR
- Alineamiento: no Bueno
- Capacidades especiales: Visión nocturna. Sensibles a la luz. +1 al Ataque Base. +5 Puntos de Vida.

Ilícido (Il)

Se encuentran en el Sector Arcturus. Hay muy pocos individuos de esta raza ya que su procreación es difícil y suelen asesinarse entre ellos. Su planeta natal es Arcturus: Psicocracia de Arcturus.

- Características: +4 INT, -4 CAR
- Alineamiento: no Bueno
- Capacidades especiales: Visión nocturna. Sensibles a la luz. Sensibilidad Psíquica. +4 a las TS de voluntad. Telepatía. Los personajes de esta especie tienen el doble de puntos de vida.

Githzerai (Gt)

Se encuentran en el Sector Arcturus y son una raza que fue esclava de los Ilícidos pero se liberó. Su planeta natal es Alfa Crucis: La Hegemonía. Están en guerra con los Ilícidos.

- Características: +2 SAB, -2 INT
- Alineamiento: no Malvado
- Capacidades especiales: Visión nocturna, Sensibilidad Psíquica, +2 a las TS de voluntad.

ESPECIES DESCONOCIDAS (SECTOR KURULCAN)

Beholder (Bh)

Hay muy pocos individuos de esta raza ya que su procreación es muy difícil. Son solitarios y acostumbran a vivir aislados de los otros individuos de su especie. Como sirvientes suelen fabricar homúnculos. Hay uno en DM-2 2901, en DM-4 2226 y otro en DM-3 2870.

- Alineamiento: no Bueno
- Capacidades especiales: Los personajes de esta especie tienen 4 veces los puntos de vida. Ver descripción en el suplemento de Magia Urbana del Moderno.

Gremblins (Gr)

Son una raza tecnológicamente avanzada que se dedica a fabricar constructos de todo tipo. Su planeta natal es Taliha: La Unión de Clanes. En guerra con los Dronites y los Thri-Kreen.

- Características: -4FUE, +4 DES, -4CON, +4 INT
- Alineamiento: Ninguna
- Capacidades especiales: Visión nocturna. +4 a Moverse en silencio, a Escondarse, a Demoliciones y a Inutilizar mecanismo. +1 a la CA por pequeños.

Uleths (UI)

Se encuentran en DM+36 1979, y están al servicio de Vulthoom.

- Características: +4 CON
- Alineamiento: no Bueno
- Capacidades especiales: Polimorfo. Telepatía. Tienen el doble de puntos de vida.

Vulthoom (entidad única)

Vive en L425-140 y cubre todo el tercer planeta. Tiene como raza servidora a los Uleths. Ver su descripción en el End of Time.

- Alineamiento: Caótico Malvado
- Capacidades especiales: Telepatía a nivel de sistema solar. Puede utilizar sus poderes psiónicos a distancias planetarias.

Dronites (Dr)

Son una raza tecnológicamente avanzada de tipo insectoide. Su planeta natal es DM+6 2182: La Liga Dronite. Están en guerra con los Gremblins y los Thri-Kreen.

- Características: +2 CAR, -2 FUE, -2SAB
- Alineamiento: Ninguna
- Capacidades especiales: +1 a la CA por pequeños, +3 AD por coraza. +4 a TS de fortaleza, Telepatía. +2 a Descubrir.

Thri-Kreen (Tk)

Son una raza tecnológicamente avanzada de tipo insectoide. No tienen planeta natal y se dedican a arrasar en plan bárbaro allí por donde van.

- Características: +2 FUE, +4 DES, -2 INT, +2 SAB, -4 CAR
- Alineamiento: no Legal
- Capacidades especiales: Visión nocturna. +3 a AD por coraza. Mentes Inertes Psíquicamente. Se comunican por radio-frecuencia utilizando sus antenas.

PROFESIONES

Las profesiones nos clasifican una serie de habilidades como de profesión y nos definen algunos rasgos.

Las habilidades definidas como “saber de área” se obtienen como de profesión directamente a rango cuatro (sin pagar puntos por ellas si se trata de la profesión inicial). Los contactos no se han de pagar con el rasgo correspondiente si se trata de la profesión inicial ya que se considera que existe un acceso directo a ellos.

Abogado

Habilidades:

- Avistar
- Averiguar intenciones
- Buscar
- Engañar
- Diplomacia
- Engañar
- Escuchar
- Investigación
- Reunir Información
- S/ Leyes

Rasgos:

- Especialista en Diplomacia
- Título

Saber de Área: S/ Juzgados

Contactos: JUZGADOS

Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Académico/Profesor/Científico

Habilidades:

- S/ o T/ (tres a escoger)
- Avistar
- Concentración
- Diplomacia
- Hablar otro Idioma
- Informática
- Investigación
- Reunir Información

Rasgos:

- Especialista en S/ o T/
- Título

Saber de Área: S/ Universidad

Contactos: UNIVERSIDAD

Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Actor

Habilidades:

- Averiguar intenciones
- Concentración
- Diplomacia
- Disfrazarse
- Engañar
- Escuchar
- Hablar otro Idioma
- I/ Actuar
- S/ Literatura

Rasgos:

- Especialista en Engañar

Saber de Área: S/ Teatro

Contactos: TEATRO

Dinero Inicial: 1d12 x 500 \$

Detective privado/Detective de policía

Habilidades:

- Abrir cerraduras
- Averiguar intenciones
- Avistar
- Buscar
- Conducir
- Engañar
- Falsificar
- Germanía - criminal
- Informática
- Moverse sigilosamente
- Reunir Información

Rasgos:

- Licencia/Oficial
- Competencia en combate

Saber de Área: S/ Bajos Fondos

Contactos: BAJOS FONDOS

Dinero Inicial: 1d6 x 500 \$

Artista

Habilidades:

- Avistar
- Buscar
- Concentración
- Escuchar
- Hablar Idioma
- Dos I/ (*)
- Reunir Información
- Dos habilidades a escoger

(*): Instrumento musical, Pintar, Cantar, Escribir

Rasgos:

- Talento Artístico

Saber de Área: S/ Especialidad (*)

Contactos: MUNDO DEL ARTE

Dinero Inicial: 1d12x 500 \$

Asesino

Habilidades:

- Abrir cerraduras
- Buscar
- Engañar
- Disfrazarse
- Escamotear
- Escapismo
- Esconderse
- Inutilizar mecanismo
- Moverse sigilosamente
- Reunir información
- Saltar

Rasgos:

- Experiencia en bajos fondos
- Competencia en combate

Saber de Área: S/ Bajos Fondos

Contactos: BAJOS FONDOS

Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Contrabandista

Habilidades:

- Avistar
- Diplomacia
- Engañar
- Escamotear
- Falsificar
- Germanía - criminal

- Pilotar
- Reparaciones
- Reunir Información
- T/ Astrogación
- Tasación

Rasgos:

- Movimiento en Cero g
- Operaciones Nave Espacial

Saber de Área: S/ Rutas

Contactos: BAJOS FONDOS

Dinero Inicial: 1d6 x 500 \$

Criminal

Habilidades:

- Abrir cerraduras
- Correr
- Engañar
- Escamotear
- Escapismo
- Esconderse
- Falsificar
- Germanía - criminal
- Inutilizar mecanismo
- Moverse sigilosamente
- Saltar

Rasgos:

- Experiencia en bajos fondos

Saber de Área: S/ Bajos Fondos

Contactos: BAJOS FONDOS

Dinero Inicial: 1d12 x 500 \$

Deportista

Habilidades:

- Avistar
- Conducir
- Correr
- Moverse Sigilosamente
- Nadar
- Saltar
- Supervivencia
- Tregar
- Una habilidad a escoger

Rasgos:

- Atlético
- Fortaleza

Saber de Área: S/ Deporte
Contactos: MUNDO DEL DEPORTE
Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Diletante

Habilidades:

- Avistar
- Averiguar intenciones
- Buscar
- Conducir
- Diplomacia
- Engañar
- Escuchar
- Hablar otro Idioma
- Reunir Información
- Una habilidad a escoger (hobby)

Rasgos:

- Experiencia en Alta Sociedad
- Dinero

Saber de Área: S/ Alta Sociedad
Contactos: ALTA SOCIEDAD
Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Ejecutivo

Habilidades:

- Averiguar intenciones
- Buscar
- Diplomacia
- Engañar
- Escuchar
- Hablar Idioma
- Investigación
- P/ Empresario
- Reunir Información
- S/ Economía

Rasgos:

- Directivo

Saber de Área: S/ Empresas
Contactos: EMPRESAS
Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Espía

Habilidades:

- Abrir cerraduras

- Averiguar intenciones
- Buscar
- Conducir
- Diplomacia
- Disfrazarse
- Engañar
- Esconderse
- Falsificar
- Germanía - espías
- Informática
- Moverse sigilosamente
- Reunir Información

Rasgos:

- Competencia en combate

Saber de Área: S/ Gobierno
Contactos: OFI, SVI, SSC, MDI
Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Explorador

Habilidades:

- Avistar
- Buscar
- Conducir
- Engañar
- Informática
- Pilotar
- Reparaciones
- Reunir Información
- Supervivencia
- T/Astrogación
- T/ Sensores - Comunicaciones

Rasgos:

- Movimiento en Cero g
- Operaciones Nave Espacial

Saber de Área: S/ Astropuerto
Contactos: SERVICIO EXPLORACION
Dinero Inicial: 1d6 x 500 \$

Ingeniero

Habilidades:

- Buscar
- Concentración
- Informática
- Investigación
- Reparaciones

- Reunir Información
- S/ Física
- T/ Mecánica
- T/ Comunicaciones
- T/ Gravíticos
- T/ Sensores / Comunicaciones

Rasgos:

- Especialista en Reparaciones
- Especialista en T/ (a elegir)

Saber de Área: S/ Ingeniería

Contactos: EMPRESAS

Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Marine / Comando

Habilidades:

- Avistar
- Conducir
- Correr
- Esconderse
- Escuchar
- Moverse Sigilosamente
- Nadar
- Saltar
- Supervivencia
- Tregar

Rasgos:

- Competencia en combate
- Atlético, Fortaleza o Corpulento

Saber de Área: S/ Ejército

Contactos: EJÉRCITO

Dinero Inicial: 1d6 x 500 \$

Marino de la Armada

Habilidades:

- Avistar
- Buscar
- Conducir
- Conducir Maq. Pesada
- Engañar
- Informática

Rasgos:

- Movimiento en Cero g
- Operaciones Nave Espacial

Saber de Área: S/ Armada

Contactos: ARMADA

Dinero Inicial: 1d6 x 500 \$

Marino Mercante

Habilidades:

- Averiguar intenciones
- Diplomacia
- Engañar
- P/ Comerciante
- Pilotar
- Reparaciones
- Reunir Información
- T/ Astrogación
- T/ Sensores - Comunicaciones
- Tasación

Rasgos:

- Movimiento en Cero g
- Operaciones Nave Espacial

Saber de Área: S/ Rutas

Contactos: ASTROPUERTO

Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Minero de Asteroides

Habilidades:

- Avistar
- Buscar
- Conducir Maq. Pesada
- Demoliciones
- Engañar
- Germanía - mineros
- Pilotar
- Reparaciones
- Reunir Información
- S/ Geología
- T/ Astrogación
- T/ Sensores / comunicación

Rasgos:

- Movimiento en Cero g
- Operaciones Nave Espacial

Saber de Área: S/Campos Asteroides

Contactos: ASTROPUERTO

Dinero Inicial: 1d6 x 500 \$

Médico

Habilidades:

- Avistar
- Concentración
- Diplomacia
- Hablar otro Idioma
- Informática
- Investigación
- Medicina
- Reunir Información
- S/ Biología
- S/ Farmacia
- Sanar

Rasgos

- Especialista en Medicina
- Título

Saber de Área: S/ Hospitales

Contactos: HOSPITAL

Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Parapsicólogo

Habilidades:

- Avistar
- Averiguar intenciones
- Buscar
- Concentración
- Escuchar
- Investigación
- Reunir Información
- S/ Antropología
- S/ Historia
- S/ Ocultismo
- S/ Religión

Rasgos

- Especialista en Ocultismo

Saber de Área: S/ Sectas

Contactos: SECTAS

Dinero Inicial: 1d12 x 500 \$

Periodista

Habilidades:

- Avistar
- Averiguar intenciones
- Buscar

- Diplomacia
- Engañar
- Escamotear
- Escuchar
- I/ Escribir
- Investigación
- P/ Periodismo
- Reunir Información

Saber de Área: S/ Periódicos

Contactos: PERIÓDICO

Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Pirata

Habilidades:

- Avistar
- Buscar
- Engañar
- Escamotear
- Falsificar
- Germanía - criminal
- Pilotar
- Reparaciones
- Reunir Información
- S/ Bajos Fondos
- T/ Astrogación
- Tasación

Rasgos:

- Movimiento en Cero g
- Operaciones Nave Espacial

Saber de Área: S/ Rutas

Contactos: BAJOS FONDOS

Dinero Inicial: 1d12 x 500 \$

Policía

Habilidades:

- Averiguar Intenciones
- Avistar
- Buscar
- Conducir
- Escuchar
- Germanía - criminal
- Reunir Información
- S/ Bajos Fondos
- Saltar

Rasgos:

- Competencia en combate
- Licencia

Saber de Área: S/ Comisarías
 Contactos: POLICÍA
 Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Político

Habilidades:

- Avistar
- Averiguar intenciones
- Buscar
- Diplomacia
- Engañar
- Escuchar
- Hablar otro Idioma
- Investigación
- P/ Político
- Reunir Información
- S/ Leyes

Rasgos:

- Especialista en Diplomacia

Saber de Área: S/ Política
 Contactos: GOBIERNO
 Dinero Inicial: 3d6 x 500 \$

Psicólogo

Habilidades:

- Averiguar intenciones
- Concentración
- Diplomacia
- Engañar
- Escuchar
- Investigación
- Medicina
- Reunir Información
- S/ Antropología
- S/ Psicología
- Sanar

Rasgos:

- Especialista en Av. Intenciones
- Título

Saber de Área: S/ Sanidad
 Contactos: MANICOMIO, HOSPITAL
 Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Sacerdote

Habilidades:

- Averiguar intenciones
- Concentración
- Diplomacia
- Escuchar
- Hablar otro idioma
- Investigación
- Reunir Información
- S/ Psicología
- S/ Religión
- Sanar

Rasgos

- Especialista en Religión
- Licencia

Saber de Área: S/ Iglesia
 Contactos: IGLESIA
 Dinero Inicial: 2d6 x 500 \$

Soldado de Infantería

Habilidades:

- Avistar
- Conducir
- Esconderse
- Escuchar
- Moverse Sigilosamente
- Nadar
- Saltar
- Supervivencia
- Tregar

Rasgos

- Competencia en combate
- Atlético o Fortaleza

Saber de Área: S/ Ejército
 Contactos: EJÉRCITO
 Dinero Inicial: 1d6 x 500 \$

NOTAS SOBRE EL VIAJE ESTELAR

El viaje estelar es similar al que se describe en Traveller. Las naves poseen gravedad artificial y se desplazan de estrella en estrella mediante el salto sub-espacial. Pero aquí consideramos el gasto de combustible dependiendo de la masa que tiene la nave en el momento del salto. Para ellos se utiliza la tabla del apéndice IX.

Existen tres tipos de motores de salto: el J-1, capaz de hacer saltos a como máximo 3 parsecs, El J-2, que puede llegar hasta los 4 parsecs, y el J-3, reservado a las naves más ligeras y que es capaz de un salto de hasta 6 parsecs. El tamaño del motor crece de forma exponencial con la masa que ha de realizar el salto por lo que las naves más grandes y pesadas sólo pueden llevar el J-1. Las medianas llegan hasta el J-2 y sólo las ligeras pueden llevar el J-3.

Además de la propia capacidad de la nave para realizar un salto, existen en ciertos sistemas solares unos “aceleradores de salto”. Son enormes túneles capaces de contener a las naves más grandes y que permiten realizar un salto sin coste de combustible y sin el límite de su motor. Pero el coste es muy alto, sobre todo para las naves pequeñas ya que el incremento de precio por la masa de la nave es mínimo. Dichos saltos están indicados en los mapas estelares por una línea entre los sistemas.

Aparte del motor de salto existe el motor de impulso. Su gasto es muy reducido comparado con el del motor de salto. Sólo hay que contar las aceleraciones y frenadas. Damos aquí un resumen de gastos:



- Acelerar para llegar a un cuerpo celeste dentro de un sistema solar: 1% de la masa
- Entrada en órbita: 1%
- Salida de órbita: 1%
- Aterrizar en un planeta: gravedad del planeta en %

Los gastos debidos a las maniobras de combate se consideran mínimos y no se tienen en cuenta.

En el apéndice X hay una tabla resumen d ejemplos de nave y otra con equipos posibles. En esas tablas se indica el máximo de “gadgets” que puede tener una nave, es decir, los equipos suplementarios que puede llevar. También hay una lista de precios que esta de acorde con los precios de las cosas que se pueden comprar. Todo ello encaminado a dar al Máster la posibilidad de preparar una campaña de comercio.

APÉNDICE I

Las Naciones del Universo Explorado

La Confederación Terrana

Cuando la Tierra inició su expansión por el espacio de su entorno, colonizó los sistemas estelares cercanos utilizando una tecnología de Jump 3 (4,5 años luz de salto). Más tarde sufrió una guerra civil que terminó con la cesión por parte de la Tierra de la independencia a sus antiguas colonias. Se formó entonces la Confederación de Planetas con los miembros de las antiguas colonias pero excluyendo a la Tierra que fue admitida más tarde como estado asociado.

Con la evolución de la tecnología y el descubrimiento del Jump 4 y luego del 5 (7,5 años luz de salto) se llegó a entrar en contacto con sistemas solares cuyos mundos estaban habitados por otras especies inteligentes, algunas de ellas tecnológicamente avanzadas. Los Phitecines de Fenris, los Medianos de Resulak y los Vargh de Sarpedon fueron las primeras razas invitadas a formar parte de la Confederación. Más tarde se entró en contacto con el Reino Sax y la República Vegana. Con todos ellos se llegó a tratados de comercio y colaboración y se establecieron unas fronteras estables. La Asamblea de Castor decidió entonces entrar en contacto por motivos comerciales (la tecnología de Jump de la época no permitió a la Confederación entrar en contacto por sus propios medios con este estado, pero los Castorianos siempre han estado algo más avanzados tecnológicamente en ese aspecto)

La única vía libre a la expansión que le quedó a la Confederación fue el sector Dinguir ya que Arturus no contenía sistemas solares alcanzables con la tecnología presente para entonces. Se entró en contacto con los Avians de Dinguir y se llegó hasta las mismas puertas del próximo sector cuando las

primeras naves terrestres llegaron a Heidelshemat. Fue entonces cuando surgió el desastre. El primer contacto con los Elfos Oscuros consistió en el exterminio por parte de éstos de la base humana en ese planeta en un ataque por sorpresa que no se restringió de ninguna manera en el uso indiscriminado de todo el arsenal disponible. Lo que siguió fue una guerra de retroceso continuado ante la imparable armada Sirkana.

El primer efecto que tuvo esa guerra fue la necesidad de la existencia de unos astilleros importantes, capaces de fabricar acorazados y portanaves. Los únicos existentes en territorio humano eran los de la vieja Tierra. Por ello se reorganizó la Confederación, dando rango de capital a la Tierra y renombrando el estado como Confederación Terrana, eso sí, sin renunciar a ninguno de los derechos de los planetas miembros. De todas formas los elfos oscuros siguieron siendo imparables hasta que se formó la Alianza con los Veganos y los Sax. Sólo entonces se les consiguió frenar y hasta avanzar un poco recuperando los perdidos planetas de Lacaille Base y Dinguir. Pero ese avance inicial quedó frenado siguiendo una larga guerra de desgaste y durante varios años ninguno de los bandos consiguió una ventaja efectiva. Al final los Elfos Oscuros propusieron un tratado de alto el fuego que, a pesar de sus condiciones, fue aceptado por la Alianza que veía como sus recursos se iban reduciendo de forma alarmante.

Los Elfos Oscuros habían propuesto el alto el fuego debido a unos problemas internos derivados de la sucesión en su corona. Pero la constatación de que sólo podrían mantener su posición durante uno o dos años más frente a un Imperio inmenso de recursos inagotables, obligó a la Alianza

a ceder en algunas condiciones de consecuencias negativas. Por ejemplo, la creación de dos territorios neutrales, en los que no podía acceder ninguna nave de la Alianza ni del Imperio Sirkano, derivó en la formación de sendas bases piratas fuera del alcance de la policía.

Actualmente, veinte años después, la tregua se mantiene. Hace cinco años se descubrió el Jump 6 (9 años luz de salto) con lo que las puertas a una futura expansión parecen abiertas en el sector Arcturus. De todas formas todas las sondas enviadas al sistema Wolf 437 (el único accesible desde el espacio de la Confederación) no han dado señales de vida.

La República Vegana

Éste es uno de los estados más antiguos que se conoce. Formado por elfos, su poca necesidad de expandirse quizás explique el hecho de su relativamente reducida extensión. Los planetas mayores son gobernados por un delegado del Senado Imperial, llamado Procónsul, que es el encargado de su gobierno con la asistencia del Senado Planetario del planeta en cuestión. Los planetas menores y las colonias y bases son gobernadas de forma directa por un Legado del Cónsul Imperial.

Existe un planeta asociado, Ewniak, cuna de los Mek-Purr, que tiene un sistema de gobierno propio. Los Mek-Purr están tecnológicamente más avanzados que el resto del entorno galáctico. Su nivel tecnológico es de 14 en la Escala Traveller.

También hay un planeta protectorado, Hsivyu, hogar de los felinos Avatar, que tiene un gobernador especial llamado Protector de Hsivyu. Allí no existe un senado planetario ya que los Avatar son una especie inteligente pero relativamente primitiva cuyo nivel tecnológico es pre-estelar.

La sociedad está estratificada según un sistema nobiliario, a la cabeza del cual se hayan las familias nobles más importantes. La nobleza se reúne una vez cada 8 años en lo que se llama el “Círculo de la Luna” representado por un anillo de plata. Todo miembro de la nobleza tiene un anillo de plata con el símbolo de su familia.

Su sistema de gobierno es parecido al de la República Romana. Existe un Senado Imperial formado por miembros de las familias nobles más importantes. Los miembros del senado son también llamados “El Círculo Dorado” ya que sus miembros llevan un anillo de oro con el símbolo del Senado (además del de plata nobiliar). A su cabeza existen dos Cónsules, el Cónsul Senatorial, que preside las reuniones del senado, se ocupa de la administración interna y la supervisión del gobierno de los planetas mayores, y el Cónsul Imperial, encargado del ejército, la defensa y la supervisión de los planetas menores y las colonias. Los delegados de los cónsules pueden ser los Procónsules y Legados (mandos civiles) o los Pretores (mandos militares).

El Senado puede nombrar también a ciertos senadores para funciones especiales, llamados Tribunos. Éstos sólo obedecen al Senado y no dependen de los Cónsules. Suelen ser una medida de control de su poder. El más famoso de ellos es el Tribuno de la Plebe, una especie de Defensor del Pueblo.

Dichos cónsules son elegidos por el Senado para un periodo de ocho años equivalentes terrestres. Las elecciones se hacen de forma escalada, es decir, cada cuatro años hay elecciones a Tribuno para los temas que se considere necesario (el Tribuno de la Plebe es una institución permanente). El Senado a su vez es elegido por votación popular cada cuatro años pero sólo pueden acceder al rango de aspirante a senador los pertenecientes a las familias nobles o los que han

alcanzado un rango militar o civil equivalente al de equite (caballero)

Sólo pueden votar los ciudadanos. La ciudadanía se puede perder por deudas u otros crímenes y sólo es accesible directamente para los nacidos en los planetas mayores cuyos padres sean ambos ciudadanos. El resto de habitantes de la república han de hacer una aplicación especial para ser considerados ciudadanos y pagar una tasa de unos 10.000 créditos.

El Reino Sax

El reino Sax está gobernado por una monarquía absoluta, del tipo ilustrado y benévola, que gobierna con la ayuda del Consejo de la Corona. En la práctica el Canciller, que es el jefe del Consejo, es el gobernante real pero es designado directamente por el rey que puede revocar su mandato en cualquier momento. El resto de miembros son elegidos por el Canciller y aprobados por el monarca. Los miembros del Consejo pertenecen normalmente a la nobleza pero esto no es un requisito para ser miembro del mismo.

Los componentes del Consejo son: el Canciller, el Vicecanciller, el Secretario, el Tesorero, el Mariscal y varios Secretarios, de número variable, encargados de los ministerios: correos, policía, etc.

La Asamblea de Castor

La Asamblea fue formada hace miles de años por un grupo de comerciantes poderosos que se unieron para barrer a la competencia y establecer un sistema que les beneficiara a todos por igual, formando la unión de "Casas Comerciales" que luego sería llamada la Asamblea de Comercio.

Como consecuencia de ello, el sistema de gobierno es de tipo gremial. Existe un Consejo Supremo de doce

miembros, llamado el Consejo de los Doce, representantes de las doce casas comerciales más poderosas de la Alianza, a cuya cabeza hay un presidente que es el que más dinero ha puesto en la puja por el cargo (todo el dinero pujado va a las arcas del Estado)

El cargo de Presidente del Consejo se mantiene siempre que la mayoría de miembros del mismo estén de acuerdo y no se proponga otra puja para el cargo (la proposición ha de ser hecha por un consejero y apoyada por otros dos). Los cargos de consejero requieren una cuota anual de pago al Estado y el de Presidente del concilio una cuota doble.

El Presidente del Consejo forma gobierno nombrando varios Ministros elegidos normalmente entre los miembros de su casa y de las casas que le han dado soporte. No es un sistema demasiado democrático pero parece que a ellos les funciona.

El Imperio de Ziru Sirka

El Imperio fue fundado hace miles de años y es el estado estelar más antiguo conocido. La estructura de la sociedad en el Imperio se divide en cuatro clases: La clase superior, formada exclusivamente por elfos oscuros, la clase militar, formada normalmente por hombres saurio, la clase obrera, formada normalmente por hombres serpiente, y los esclavos, formados por varias razas entre las que se cuentan los humanos, los elfos y los enanos.

Los elfos oscuros están divididos a su vez en varias castas: la casta de la realeza, la casta sacerdotal, la casta militar y la casta administrativa. La realeza está por encima de las otras castas y sus miembros se colocan en las posiciones de mando de las instituciones imperiales. Por ejemplo, un acorazado puede ser dirigido por un Capitán de navío pero puede existir un barón o similar al mando de la operación que se

esté realizando. Los miembros de la realeza actúan de forma similar a como actuaban los comisarios políticos en los regímenes dictatoriales.

Al mando del imperio se encuentra el Emperador/a que gobierna a través de Duques que a su vez tienen a su cargo Condes que a su vez disponen de Barones. El poder psiónico condiciona la posición del individuo. La procreación natural está prohibida y los bebés son concebidos mediante ingeniería genética. Cuando un nuevo individuo es procreado en la fábrica de nacimientos, se hace un estudio completo de sus capacidades y se le asigna a una casta con un nivel inicial dentro de la misma.

Hay que tener en cuenta que, por muy humilde que sea el origen de un elfo oscuro, siempre tendrá a su disposición un enjambre de servidores, guardia personal, etc. que generarán un egocentrismo aguzado. Uno de los deportes más populares entre ellos es la lucha de esclavos, donde elfos oscuros con poderes de dominación dirigen mentalmente a sus esclavos en una lucha

a muerte contra los esclavos del contrincante. Estos y otros espectáculos se realizan en "la Arena", una especie de circo romano.

Boskone

Poco se sabe de este oscuro lugar. En un origen era una base pirata al estilo de la Isla Tortuga de la época. Lo mismo que el planeta Cicero es actualmente. Pero hace un tiempo que la cosa cambió. Ahora gobierna una extraña élite dirigida por un Jerarca. Dicho Jerarca, llamado Jerarca de Boskone, ha formado una pequeña oligarquía de elgidos llamados Arcontes.

Todo se lleva con un gran secretismo y es muy difícil acceder al planeta, pero parece que los Arcontes y el Jerarca poseen poderes psíquicos. De todas formas siguen funcionando como grupo pirata y son acogidos todos aquellos que juran cumplir con las obligaciones de la hermandad pirata, después de ser "examinados" por uno de los Arcontes.

APÉNDICE II

Servicios de espionaje y seguridad

O.F.I.: Oficina Federal de Investigación

Este es el servicio federal de policía. Tiene autoridad en todos los territorios pertenecientes a la Federación y capacidad de actuación en los planetas de la Confederación Terrana. Su capacidad de acción está limitada según las relaciones existentes entre el Gobierno Planetario correspondiente y la Confederación. El Gobierno Planetario puede poner trabas a su actuación o asignar un “asistente”. La función nominal del asistente es la de facilitar la labor de los federales pero en la práctica suele comportarse más como un supervisor o controlador de sus acciones.

A.C.I.: Agencia Central de Inteligencia

Este es el servicio de contraespionaje de la Federación. Sus oficinas centrales están en TERRA y su jefe, el Director de la Agencia, depende directamente del Ministro de Defensa de la Federación. Tienen representantes en todos los estados de la Alianza.

S.S.V.: Servicio Secreto Vegano

Más conocido como el “Servicio Secreto” o SS. Es el servicio de espionaje de la República Vegana y es famoso por sus redes secretas colocadas en todas partes, debido en parte a que es el grupo de espionaje más antiguo que existe (a excepción del ZSI, claro está) Se dice que lo que no sabe el SS no lo sabe nadie. Sus actuaciones son poco frecuentes y puntuales aunque muy efectivas. Se dedican principalmente a reunir información que pasan a sus aliados para que éstos actúen.

S.A.I.: Secretaría para Asuntos de Inteligencia

Es conocida popularmente como la “Secretaría” y es el servicio de Inteligencia del Reino Sax que depende

directamente del Consejo de la Corona. Sus funciones son principalmente de contraespionaje con lo que tiene poca influencia en otros estados. Su personal tiene fama de ser poco sutil y algo brutal en sus actuaciones.

A.C.C.: Agencia Comercial de Castor

Aunque no se trata formalmente de un servicio de inteligencia es el equivalente que tienen en la Asamblea de Castor para ello y, en la práctica, es uno de los mejores que existe. Se le conoce como la “Agencia” y sus funciones son fundamentalmente de espionaje e información. No están interesados en acciones de combate o actos de terrorismo pero son los que mejor pagan por una información sustanciosa acerca de la política de comercio, economía, rutas de exploración, tecnología de naves, etc.

Z.S.I.: Inteligencia de Ziru Sirka

Es el servicio de inteligencia de los elfos oscuros y es el más terrible que existe. Se rumorea que sus miembros están entrenados en las disciplinas psiónicas y se sabe que son despiadados con la gente que cae en sus manos. La tortura es una palabra que se queda corta para describir sus formas de interrogatorio. Existe la leyenda de que, después de uno de sus interrogatorios, las personas ya no vuelven a ser las mismas y, muy frecuentemente, quedan locas.

El PSI: Es el cuerpo de policía psíquico. Se dedica a buscar gente con poderes psiónicos y capturarla para tenerla controlada y, además, poder ser útil a la Federación. Se rumorea que aplican drogas y métodos de hipnosis a los psiónicos que capturan a fin de controlarlos y neutralizar sus poderes.

APÉNDICE III: Líneas Comerciales

Trans-Galactic: Es la línea “oficial” de la Federación. Esta financiada por el gobierno y cubre todos los servicios mínimos que a otras líneas no les sería rentable pero que han de existir. El correo, por ejemplo, es uno de ellos. Su sector principal es Sol.

Aquila-Lines: Es la línea de comercio fundada por los Avians de Dinguir. Cubre el sector Dinguir y comunica a la Confederación Terrana con la Republica de Vega. Su sector principal es Dinguir.

Vega-Lines: Es la línea oficial de la República Vegana. De la misma manera que la Trans-Galáctic ésta cubre los servicios mínimos en la república.

Omega-Lines: Esta es la más poderosa de todas las líneas comerciales existentes. Es propiedad de un poderoso clan de comercio castoriano, el Clan Omega, cuyo jefe es el actual Presidente del Concilio. Sus naves son las más rápidas y tienen el monopolio en los sectores Gemini y Capella, aparte de una fuerte presencia en Sol.

Tri-Star: Es la línea comercial controlada por los Mek-Purr. La velocidad de sus naves sólo es comparable a las de Omega-Lines pero ésta ofrece soluciones de alta tecnología para los pequeños detalles. Es una línea de lujo que tiene una presencia reducida pero existente en todos los sectores.

Star-Ways: Fruto de la unión de unos 50 pequeños comerciantes, se creó hace pocos años con el descubrimiento del jump 6 debido al hecho de que éste sólo podía ser instalado en naves pequeñas. Su flota se compone de decenas de pequeños Free-Trader, capaces de hacer el servicio cuando el salto es demasiado elevado para las naves más grandes.

Trans-Stellar: Si se quiere un compromiso calidad-precio razonable, entonces Trans-Stellar es tu línea. Es la línea que ofrece los precios más atractivos aunque, eso sí, no le vayas a pedir una calidad de servicio o velocidad punta. No se puede tener todo.

APÉNDICE IV: Compañías importantes

Apple-Moon

Empresa dedicada a la explotación agrícola a nivel global. Se especializan en terraformar, colonizar y mantener en un estado de semi-esclavitud a las personas que trabajan en sus campos

Draco Industrias

Imperio comercial de bienes de equipo, naves de lujo y motores jump-3 de alta calidad. Tiene accionistas de toda la Alianza pero el grupo mayoritario es Castoriano.

Hard-X-Dice

Compañía dedicada al juego, los casinos, hoteles, restaurantes, etc. Malas lenguas dicen que también a la prostitución, las drogas y el juego ilegal

Markova Enterprises

Es la empresa líder de comunicaciones. Domina los mas-media de la Federación y la República Vegana. Tiene una fuerte presencia en el Reino Sax y la Alianza pero allí esta sujeta a las directrices del gobierno correspondiente. Markova es una elfa que construyó este imperio hace 50 años y sus dirigentes son mayoritariamente elfos.

StarK

Electrónica, robótica y tecnología punta. Sus accionistas mayoritarios son Mek-Purr. Es famoso por su línea de robots de servicio clasificados desde el K-1 hasta el K-6. Se rumorea que el nuevo modelo, el K-7, aún no ha salido al mercado por problemas en la I.A.

Bio-Tech

Biotecnología y medicina. Grupo controlado por Mek-Purr, bastante famoso por sus métodos amorales de investigación.

Burguer & Company

Comida y derivados. También cadenas de supermercados y de cines llamadas BurCom. Sus accionistas mayoritarios son humanos.

Behemont

Compañía de construcción bastante famosa por sus métodos radicales y su agresividad comercial. Su fundador fue un empresario enano y hay una gran influencia de esta raza en la compañía.

The Eye

Compañía de detectives bastante famosa por algunas detenciones espectaculares y soluciones de casos contra el crimen organizado. Las malas lenguas dicen que en realidad trabaja en colaboración con el Hampa.

Unión Minera

Unión de empresas mineras. Es más un gremio que una empresa propiamente dicha pero su influencia es muy grande en todo lo relacionado con la explotación de minerales en los asteroides y lugares apartados de la civilización. Se dice que no tienen escrúpulos cuando han de imponer sus criterios a las pequeñas autoridades locales.

APÉNDICE V

Crimen Organizado y otras organizaciones secretas

El Sindicato

Mafia al estilo italiano aparentemente dirigida por Don Corleone, famoso industrial de la Federación, jefe de Hard-X-Dice.

Las Triadas

Mafia al estilo chino. No se sabe quien la dirige pero se supone que está infiltrada en toda la Alianza.

Los Yakuza

Mafia al estilo japonés que tiene una fuerte presencia en el mundo empresarial, sobre todo en Draco.

El Refugio

Grupo secreto formado por psiónicos que escapan del control de la policía psíquica. Tienen centros de entrenamiento y también buscan psiónicos para protegerlos de la policía. Sus líderes se dedican a enseñar a los nuevos llegados y, aunque no tienen una organización jerarquizada, el rango de Maestro Psíquico da un cierto estatus y se supone que el resto de miembros ha de seguir sus instrucciones.

Puño de Hierro

Organización mafiosa dedicada al crimen en general (robo, estafa, extorsión, asesinato, etc.) Esta formado en su mayor parte por gente de etnia rusa pero aceptan otros tipos étnicos como mercenarios.

La Orden del Crepúsculo

Grupo masónico de ideología esotérica. Las malas lenguas dicen que esclavizan a la gente lavándoles el cerebro con métodos psicológicos. Un reducido círculo de Grandes Maestros conocido como los Iluminatti dirige el grupo en la sombra.

La Cofradía de Trabajadores

Grupo ilegal obrero muy activo que ha veces recurre a la violencia para reivindicar los derechos de los trabajadores o para vengarse de algún capitalista notorio. Es de tendencias marxista-comunistas.

La Hermandad

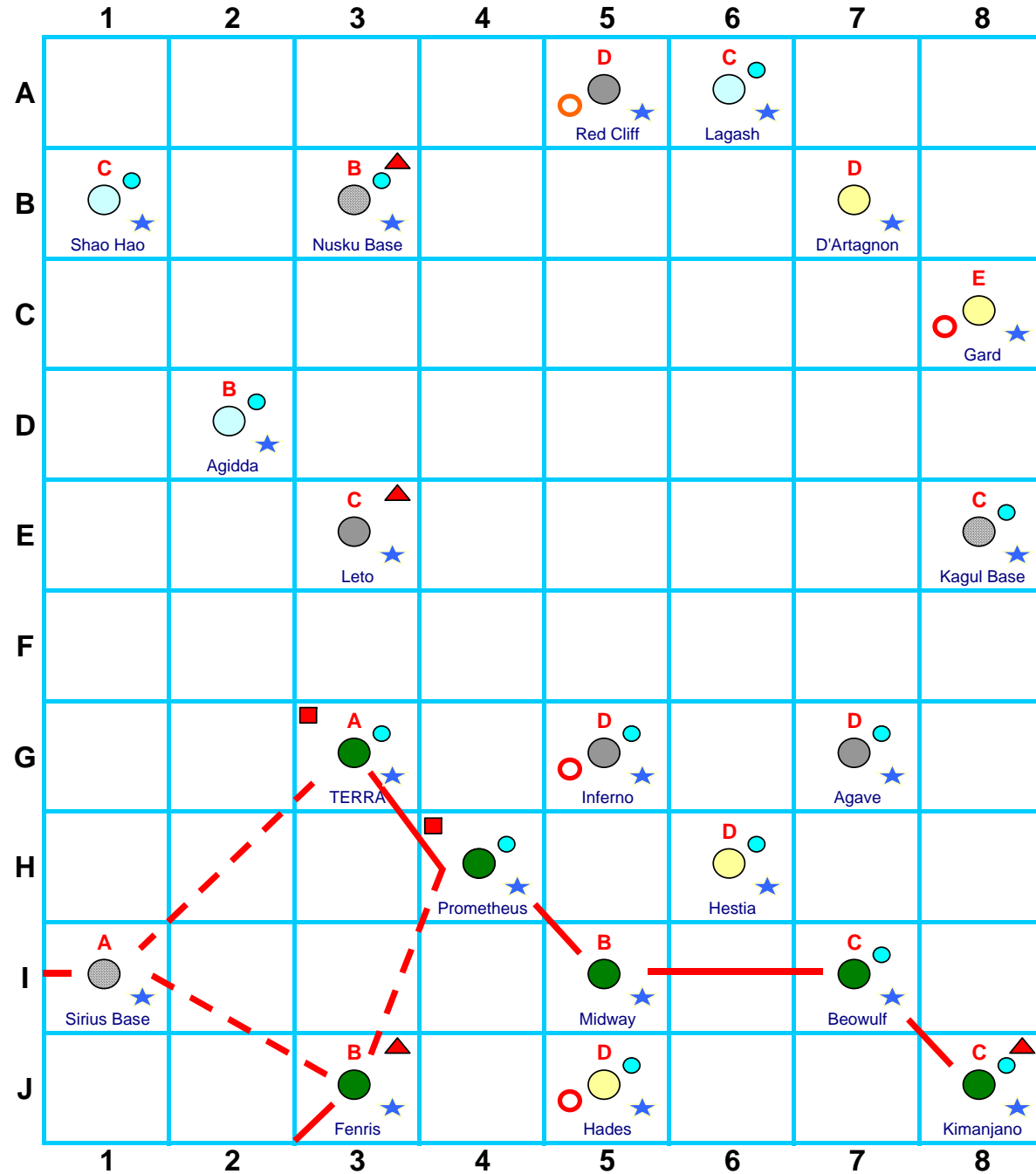
Grupo formado por otras especies diferentes a la humana que se sienten en inferioridad dentro de la Federación.

SERVICIO CARTOGRÁFICO DE LA FEDERACIÓN

SECTORES CONOCIDOS

<u>Esperance</u>	<u>Vega</u>	<u>Banasdan</u>
<u>Dinguir</u>	<u>Sol</u>	<u>Arcturus</u>
<u>Capella</u>	<u>Gemini</u>	<u>Kurulcan</u>

SECTOR: SOL



A	Esperance	Vega	Banasdan
B	Dinguir	Sol	Arcturus
C	Capella	Gemini	Kurulcan

- D** — Línea comercial importante
O — Zona Prohibida o Restringida
⊙ — Zona Peligrosa

- ★** Confederacion de Planetas
☾ Imperio de Ziru Sirka
⬠ Republica Vegana
⚡ Reino Sax
✚ Asamblea de Castor

H

	Standar
	Desert
	Artic
	Water
	Belt
	Barren
	No planets
	No data

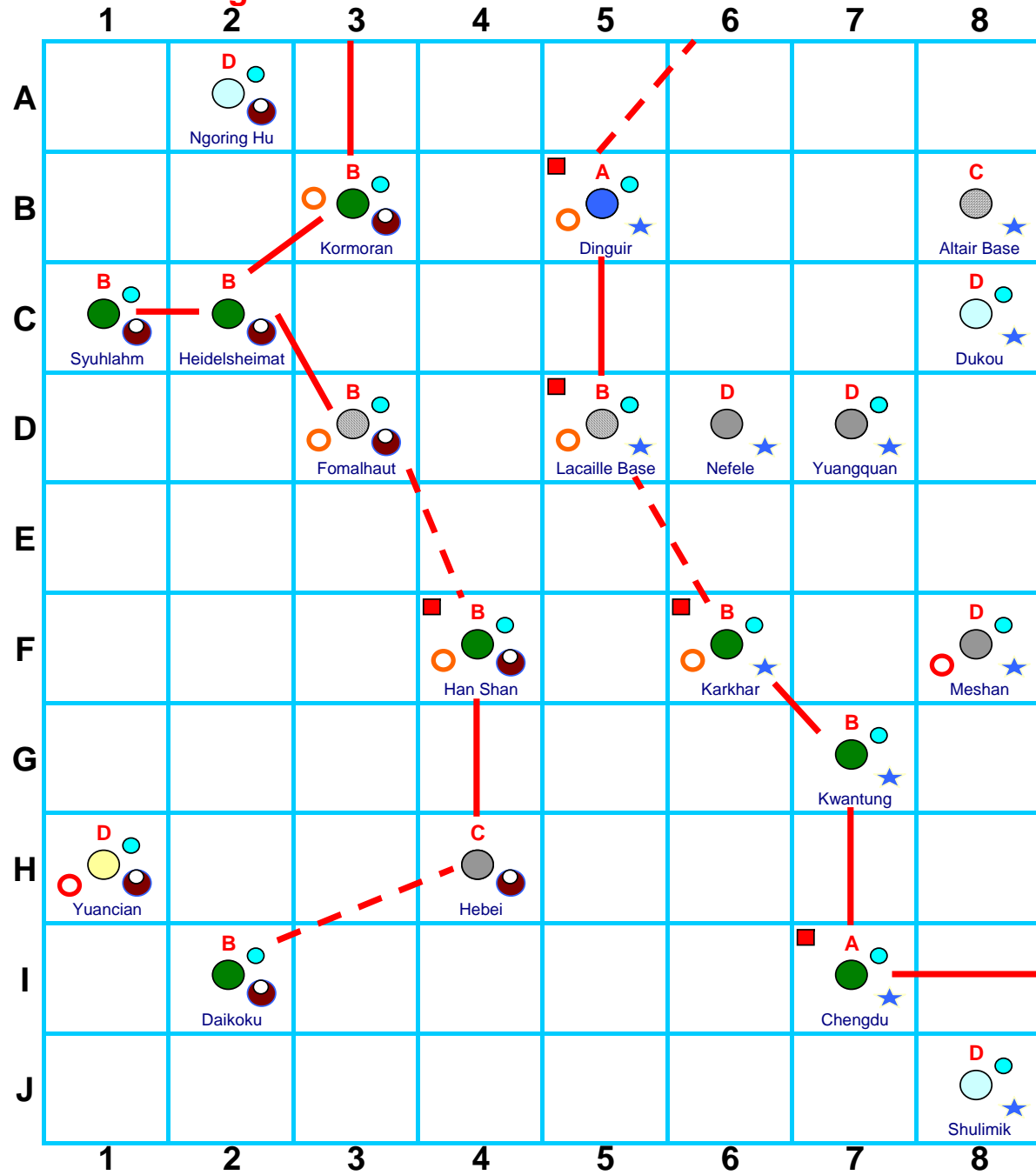
I

	Naval Base
	Star Port
	Scout Base
	Gas Giant
	Type ----->
	Allegiance
	Planet name
	Zona

SECTOR SOL

Planet	Astropuerto	Tamaño	Atmósfera	Hidrografía	Población	Gobierno	Nivel Legal	Nivel Tecnológico	Trade	AI.
Nusku Base	Good	Asteroid Belt	None	No liquid water	10.000	Civil Service Bureaucracy	Moderate	Early Stellar	As	Tc
Agidda	Good	Large (13600-15200 km)	Standard, tainted	20 % Water	300.000	Feudal Technocracy	Extreme	Early Stellar	Ic NA	Tc
Terra	Excellent	Large (12000-13600 km)	Standard	70 % Water	20 billion	Representative Democracy	High	Average Stellar	Hi In	Tc
Fenris	Good	Large (15200-16800 km)	Dense, tainted	70 % Water	400 million	Charismatic Dictatorship	Extreme	Pre Stellar	A	Tc
Leto	Routine	Small (4000-5600 km)	None	No liquid water	100.000	Impersonal Bureaucracy	Low	Early Stellar	Na Va	Tc
Prometheus	Excellent	Medium (10400-12000 km)	Dense	80 % Water	1 billion	Representative Democracy	Moderate	Average Stellar	Hi	Tc
Red Cliff	Poor	Small (2400-4000 km)	None	No liquid water	100.000	Prison Planet	Extreme	Early Stellar	Ni Va	Tc
Inferno	Poor	Large (13600-15200 km)	Standard, tainted	No liquid water	500.000	Civil Service Bureaucracy	Moderate	Early Stellar	---	Tc
Hestia	Poor	Medium (10400-12000 km)	Exotic	10 % Water	200.000	Self-Perpetuating Oligarchy	Moderate	Early Stellar	FI	Tc
Midway	Good	Medium (8800-10400 km)	Dense, tainted	90 % Water	400 million	Feudal Technocracy	Moderate	Early Stellar	A	Tc
Hades	Poor	Small (5600-7200 km)	Very thin	20 % Water	300.000	NonCharismaticDictatorship	Extreme	Early Stellar	Na Po	Tc
Lagash	Poor	Medium (8800-10400 km)	Standard	20 % Water	200.000	Representative Democracy	Moderate	Early Stellar	Ri	Tc
D'Artagnon	Poor	Large (15200-16800 km)	Exotic	10 % Water	200.000	Civil Service Bureaucracy	High	Early Stellar	Ni	Tc
Agave	Poor	Small (5600-7200 km)	Trace	20 % Water	200.000	Self-Perpetuating Oligarchy	Moderate	Early Stellar	Ic Na	Tc
Beowulf	Routine	Medium (7200-8800 km)	Thin	80 % Water	100 million	Representative Democracy	High	Early Stellar	Na	Tc
Gard	Frontier Quality	Large (13600-15200 km)	Insidious	10 % Water	100.000	Balkanization	Low	Early Stellar	---	Tc
Kagul Base	Routine	Asteroid Belt	None	No liquid water	10.000	Civil Service Bureaucracy	High	Early Stellar	As	Tc
Kimanjano	Routine	Small (5600-7200 km)	Standard	80 % Water	500 million	Feudal Technocracy	Moderate	Early Stellar	Na Ni Po	Tc
Shao Hao	Routine	Medium (8800-10400 km)	Very thin	10 % Water	200.000	Charismatic Dictatorship	Moderate	Early Stellar	Na Ni Po	Tc
Sirius Base	Excellent	Asteroid Belt	None	No liquid water	10.000	Civil Service Bureaucracy	High	Average Stellar	As	Tc

SECTOR: Dinguir



A	Esperance	Vega	Banasdan
B	Dinguir	Sol	Arcturus
C	Capella	Gemini	Kurulcan

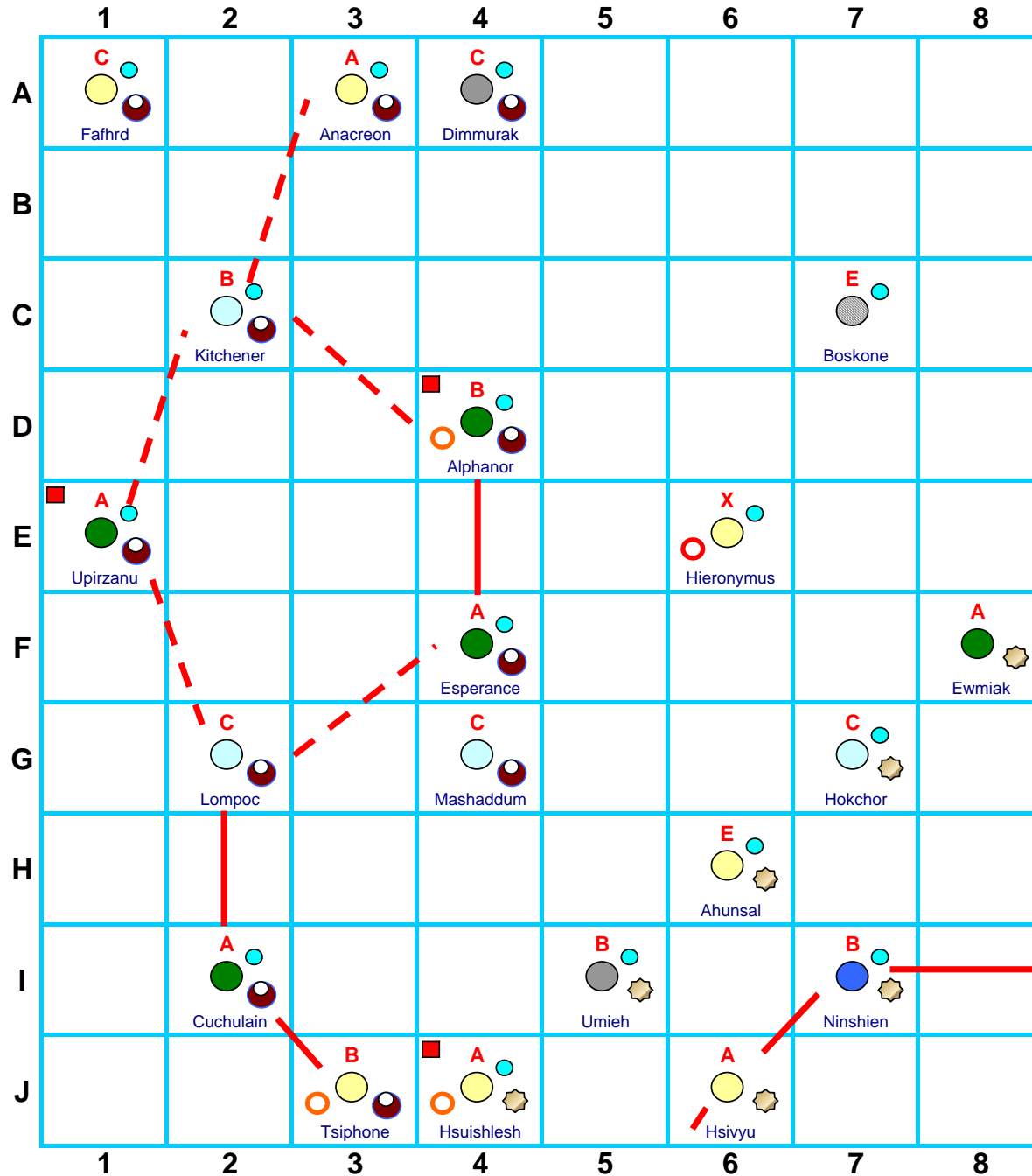
- Línea comercial importante
- Zona Prohibida o restringida
- Zona Peligrosa
- Confederacion de Planetas
- Imperio de Ziru Sirka
- Republica Vegana
- Reino Sax
- Asamblea de Castor

Naval Base	Star Port	Standar
Scout Base	Gas Giant	Desert
Type	Water	Artic
Allegiance	Belt	Water
Planet name	Barren	No planets
Zona	No data	

SECTOR DINGUIR

Planet	Astropuerto	Tamaño	Atmósfera	Hidrografía	Población	Gobierno	Nivel Legal	Nivel Tecnológico	Trade	Al.
Syuhlahm	Good	Medium (8800-10400 km)	Thin, tainted	50 % Water	1 billion	Captive Government	Extreme	Average Stellar	Hi In Po	Zs
Yuancian	Poor	Small (4000-5600 km)	Thin, tainted	10 % Water	100.000	Captive Government	High	Average Stellar	Ni Po	Zs
Ngoring Hu	Poor	Medium (8800-10400 km)	Standard	20 % Water	200.000	Captive Government	Extreme	Average Stellar	Hi	Zs
Heidelsheimat	Good	Medium (7200-8800 km)	Very thin	80 % Water	6 billion	Captive Government	Extreme	Average Stellar	Lo Ni Po	Zs
Fomalhaut Base	Good	Asteroid Belt	None	No liquid water	6.000	Captive Government	High	Average Stellar	Ni Fl	Zs
Daikoku	Good	Medium (7200-8800 km)	Standard	50 % Water	1 billion	Captive Government	High	Average Stellar	Hi	Zs
Kormoran	Good	Medium (7200-8800 km)	Standard	70 % Water	3 billion	Captive Government	Moderate	Average Stellar	Hi	Zs
Dingir	Excellent	Large (15200-16800 km)	Dense	Water world	100 million	Self-Perpetuating Oligarchy	High	Average Stellar	Hi Wa	Tc
Han Shan	Good	Medium (7200-8800 km)	Very thin	60 % Water	100 million	Civil Service Bureaucracy	High	Early Stellar	Na Po Cp	Tc
Hebei	Routine	Medium (7200-8800 km)	Trace	10 % Water	200.000	Representative Democracy	Moderate	Early Stellar	Na Ic	Tc
Lacaille Base	Good	Asteroid Belt	None	No liquid water	9.000	Civil Service Bureaucracy	Moderate	Average Stellar	As	Tc
Nefele	Poor	Small (2400-4000 km)	None	No liquid water	6.000	Company	Moderate	Early Stellar	Lo Ni Va	Tc
Karkhar	Good	Medium (8800-10400 km)	Standard, tainted	90 % Water	90 million	Civil Service Bureaucracy	High	Early Stellar	Ag	Tc
Yuangquan	Poor	Small (5600-7200 km)	Very thin, tainted	10 % Water	100.000	Representative Democracy	High	Early Stellar	Na	Tc
Kwantung	Good	Small (5600-7200 km)	Standard, tainted	80 % Water	400 million	Representative Democracy	High	Early Stellar	Hi	Tc
Altair Base	Routine	Asteroid Belt	None	No liquid water	4.000	Civil Service Bureaucracy	Moderate	Average Stellar	Lo Ni As Ba	Tc
Meshan	Poor	Medium (10400-12000 km)	Very thin, tainted	10 % Water	100.000	Prison Planet	Extreme	Early Stellar	Hi In	Tc
Chengdu	Excellent	Small (5600-7200 km)	Standard	80 % Water	100 million	Charismatic Oligarchy	Police State	Average Stellar	Hi	Tc
Dukou	Poor	Small (4000-5600 km)	Very thin	10 % Water	100.000	Charismatic Oligarchy	Extreme	Early Stellar	Na Va Ic	Tc
Shulimik	Poor	Medium (10400-12000 km)	Dense	30 % Water	50.000	Civil Service Bureaucracy	High	Early Stellar	Hi	Tc

SECTOR: Esperance



A	Esperance	Vega	Banasdan
B	Dinguir	Sol	Arcturus
C	Capella	Gemini	Kurulcan

- D Línea comercial importante
- E Zona Prohibida o Restringida
- F Zona Peligrosa

- G Confederacion de Planetas
- H Imperio de Ziru Sirka
- I Republica Vegana
- J Reino Sax
- K Asamblea de Castor

H

I

J

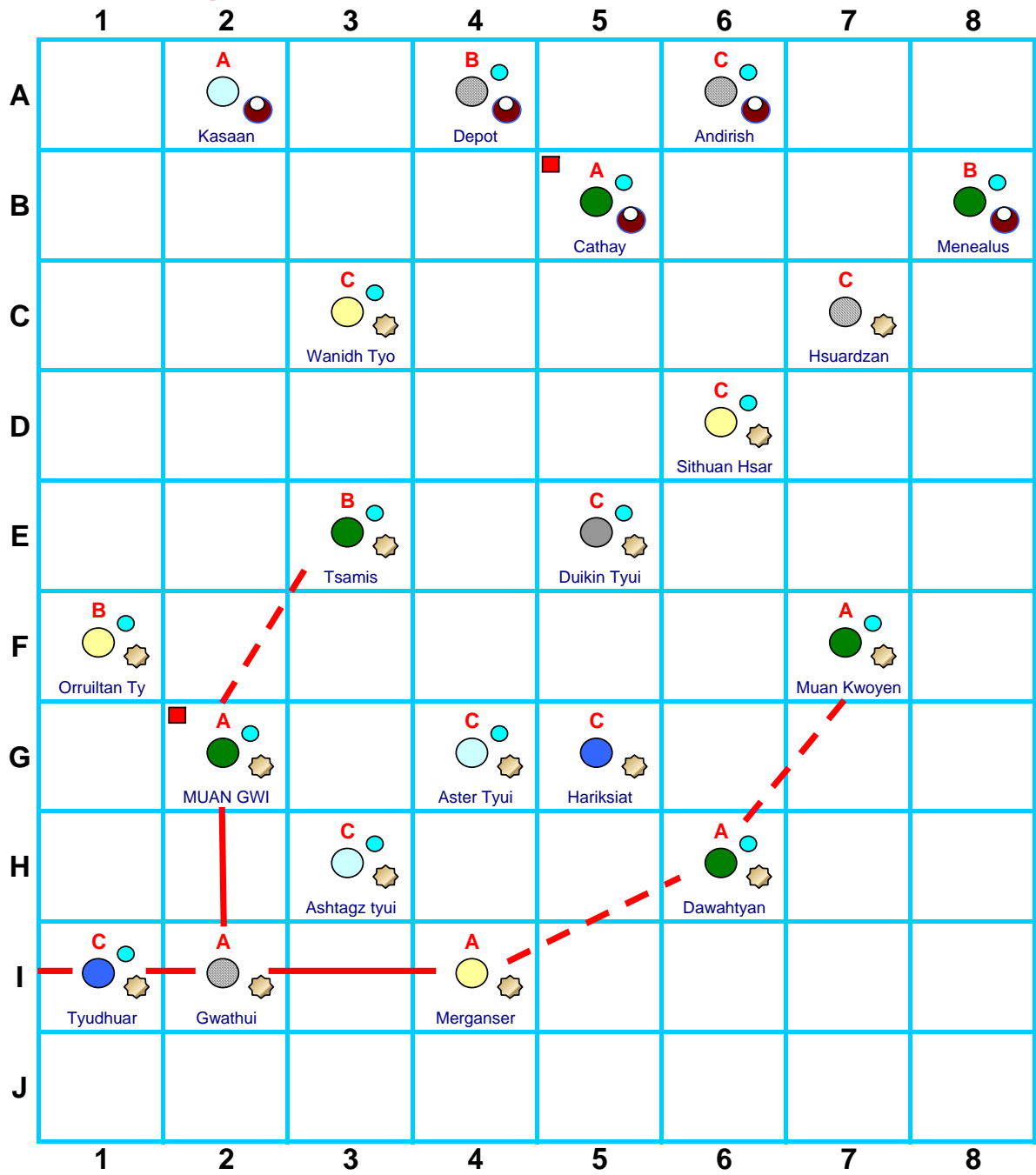
Standar
Desert
Artic
Water
Belt
Barren
No planets
No data

Naval Base
 Star Port
 Scout Base
 Gas Giant
 Type ----->
 Allegiance
 Planet name
 Zona

SECTOR ESPERANCE

Planet	Astropuerto	Tamaño	Atmósfera	Hidrografía	Población	Gobierno	Nivel Legal	Nivel Tecnológico	Trade	Al.
Upirzanu	Excellent	Large (13600-15200 km)	Corrosive	50 % Water	90 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	FI	Zs
Fafhrd	Routine	Medium (8800-10400 km)	Very thin, tainted	No liquid water	80 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Na Po De	Zs
Kitchener	Good	Large (15200-16800 km)	Insidious	80 % Water	5 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Ni FI	Zs
Alphanor	Excellent	Large (13600-15200 km)	Dense	80 % Water	1 billion	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Hi	Zs
Lompoc	Routine	Small (5600-7200 km)	Thin, tainted	40 % Water	4 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Early Stellar	Ag Ni	Zs
Cuchulain	Excellent	Large (15200-16800 km)	Thin	60 % Water	7 billion	Totalitarian Oligarchy	Police State	Early Stellar	Hi	Zs
Anacreon	Excellent	Medium (7200-8800 km)	Standard	20 % Water	100 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Ri	Zs
Tisiphone	Good	Medium (8800-10400 km)	Very thin, tainted	40 % Water	80 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	---	Zs
Dimmurak	Routine	Medium (8800-10400 km)	Thin	70 % Water	70 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Hi	Zs
Esperance	Excellent	Small (5600-7200 km)	Standard	80 % Water	500 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Ri	Zs
Mashaddun	Routine	Large (13600-15200 km)	Dense, tainted	40 % Water	600	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Lo Ni	Zs
Hsuishlesh	Excellent	Medium (8800-10400 km)	Thin, tainted	40 % Water	300 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Hi In	Ve
Boskone	Frontier Quality	Asteroid Belt	None	No liquid water	3.000	Participating Democracy	High	Average Stellar	Lo Ni As	
Umieh	Good	Small (800-2400 km)	None	No liquid water	600 million	Civil Service Bureaucracy	Moderate	Average Stellar	Na Va	Ve
Hieronymus	None	Medium (7200-8800 km)	Very thin	No liquid water	700	Participating Democracy	Low	Pre-Stellar	Na Ni Po De	
Ahhunsal	Frontier Quality	Medium (7200-8800 km)	Very thin, tainted	10 % Water	2.000	Charismatic Dictatorship	Moderate	Early Stellar	Lo Ni Po	Ve
Hsivyu	Excellent	Small (800-2400 km)	Very thin	30 % Water	60 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Pre-Stellar	Na Po	Ve
Hokchor	Routine	Medium (8800-10400 km)	Thin, tainted	70 % Water	900.000	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Ag Ni	Ve
Ninshien	Good	Medium (7200-8800 km)	Dense, tainted	Water world	800 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Wa	Ve
Ewmiak	Excellent	Small (5600-7200 km)	Thin	50 % Water	6 billion	Civil Service Bureaucracy	Moderate	High Stellar	Hi Ri	Ve

SECTOR: Vega



A	Esperance	Vega	Banasdan
B	Dinguir	Sol	Arcturus
C	Capella	Gemini	Kurulcan

- D** — Línea comercial importante
- E** ○ Zona Prohibida o Restringida
- F** ○ Zona Peligrosa

- G** ★ Confederacion de Planetas
- F** 🌑 Imperio de Ziru Sirka
- G** ⚙️ Republica Vegana
- F** ⚡ Reino Sax
- G** ✚ Asambla de Castor

H ● Standar

I ● Desert

J ● Artic

● Water

● Belt

● Barren

● No planets

● No data

Naval Base

Star Port

Scout Base

Gas Giant

Type ----->

Allegiance

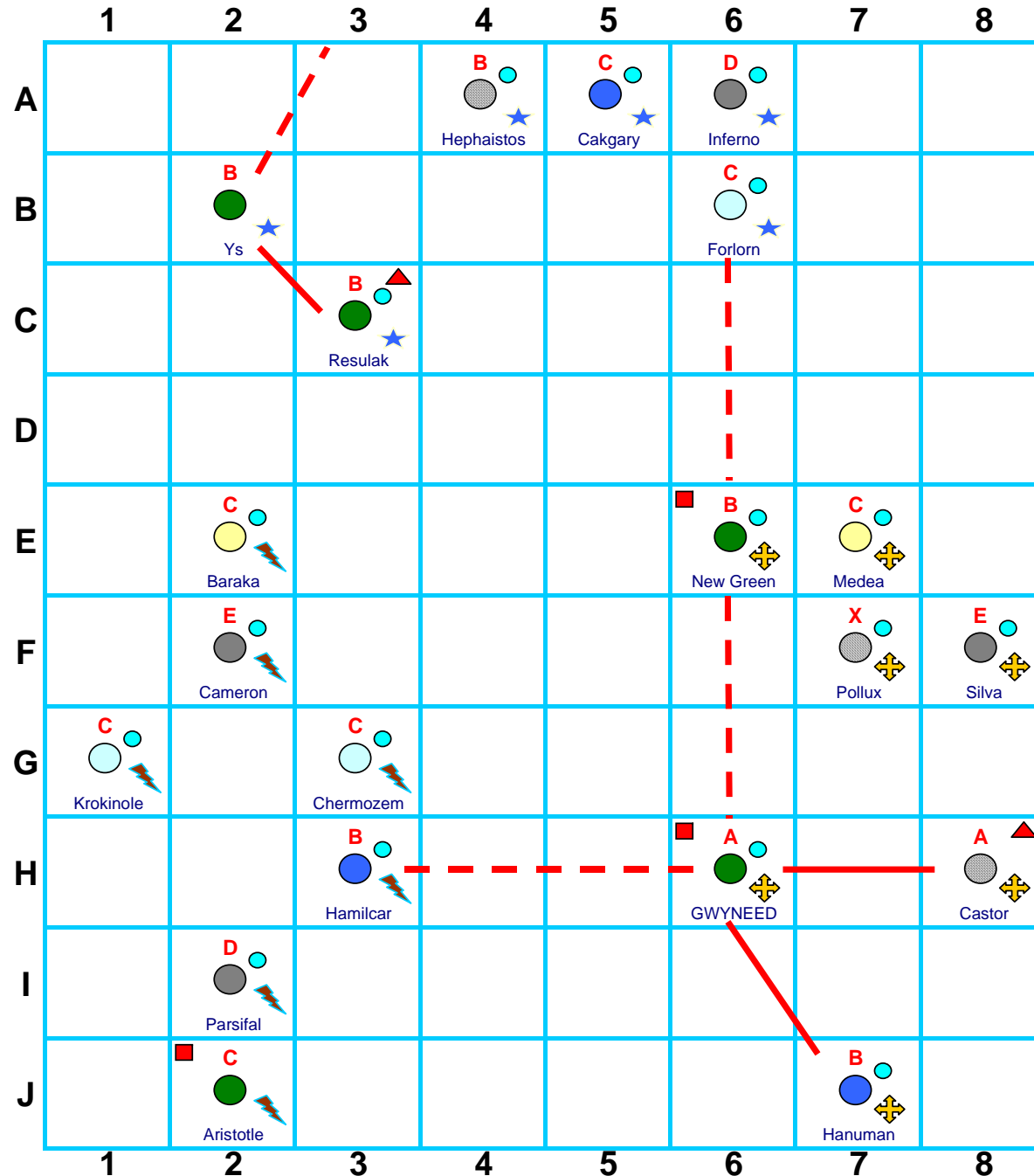
Planet name

Zona

SECTOR VEGA

Planet	Astropuerto	Tamaño	Atmósfera	Hidrografía	Población	Gobierno	Nivel Legal	Nivel Tecnológico	Trade	Al.
Orruiltan Ty	Good	Small (800-2400 km)	Very thin, tainted	10 % Water	600.000	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Na Ni Po	Ve
Tyudhuar	Routine	Medium (7200-8800 km)	Dense, tainted	90 % Water	6 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	---	Ve
Kasaan	Excellent	Medium (10400-12000 km)	Dense	50 % Water	1 million	NonCharismaticOligarchy	Police State	Average Stellar	Ag Ri	Zs
Muan Gwi	Excellent	Small (5600-7200 km)	Thin	60 % Water	7 billion	Charismatic Oligarchy	Moderate	Average Stellar	Hi An Cp	Ve
Gwathui	Excellent	Asteroid Belt	None	No liquid water	30 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Na As	Ve
Wanish Tyo	Routine	Medium (8800-10400 km)	Very thin	No liquid water	50 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Na Po De	Ve
Tsamis	Good	Medium (7200-8800 km)	Thin, tainted	70 % Water	500 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Hi In	Ve
Ashtagz Tyui	Routine	Small (4000-5600 km)	Thin, tainted	80 % Water	8 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Ag	Ve
Depot	Excellent	Asteroid Belt	None	No liquid water	600.000	NonCharismaticOligarchy	Police State	Average Stellar	Na Ni As	Zs
Asterr Tyui	Routine	Medium (8800-10400 km)	Standard	60 % Water	80 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Hi	Ve
Merganser	Excellent	Large (13600-15200 km)	Thin, tainted	20 % Water	7 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Po	Ve
Andiirish	Routine	Asteroid Belt	None	No liquid water	80.000	Impersonal Bureaucracy	High	Average Stellar	Ni As	Zs
Cathay	Excellent	Large (12000-13600 km)	Standard	60 % Water	3 billion	NonCharismaticOligarchy	Police State	Average Stellar	Hi	Zs
Duikin Tyui	Routine	Small (4000-5600 km)	Trace	No liquid water	50 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Na	Ve
Hariksiat	Routine	Small (4000-5600 km)	Thin, tainted	90 % Water	20 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	---	Ve
Sithuan Hsar	Routine	Large (12000-13600 km)	Corrosive	60 % Water	4.000	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Ni Fl	Ve
Dzadwahtyan	Excellent	Medium (10400-12000 km)	Dense	50 % Water	5 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Ag Ri	Ve
Hsuardzan	Routine	Asteroid Belt	None	No liquid water	400.000	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Na Ni As	Ve
Muan Kwoyen	Excellent	Medium (8800-10400 km)	Standard	60 % Water	300 million	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Hi	Ve
Menelaus	Good	Large (12000-13600 km)	Standard	50 % Water	200 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Hi	Zs

SECTOR: Gemini



A	Esperance	Vega	Banasdan
B	Dinguir	Sol	Arcturus
C	Capella	Gemini	Kurulcan

- D** Línea comercial importante
- E** Zona Prohibida o Restringida
- F** Zona Peligrosa

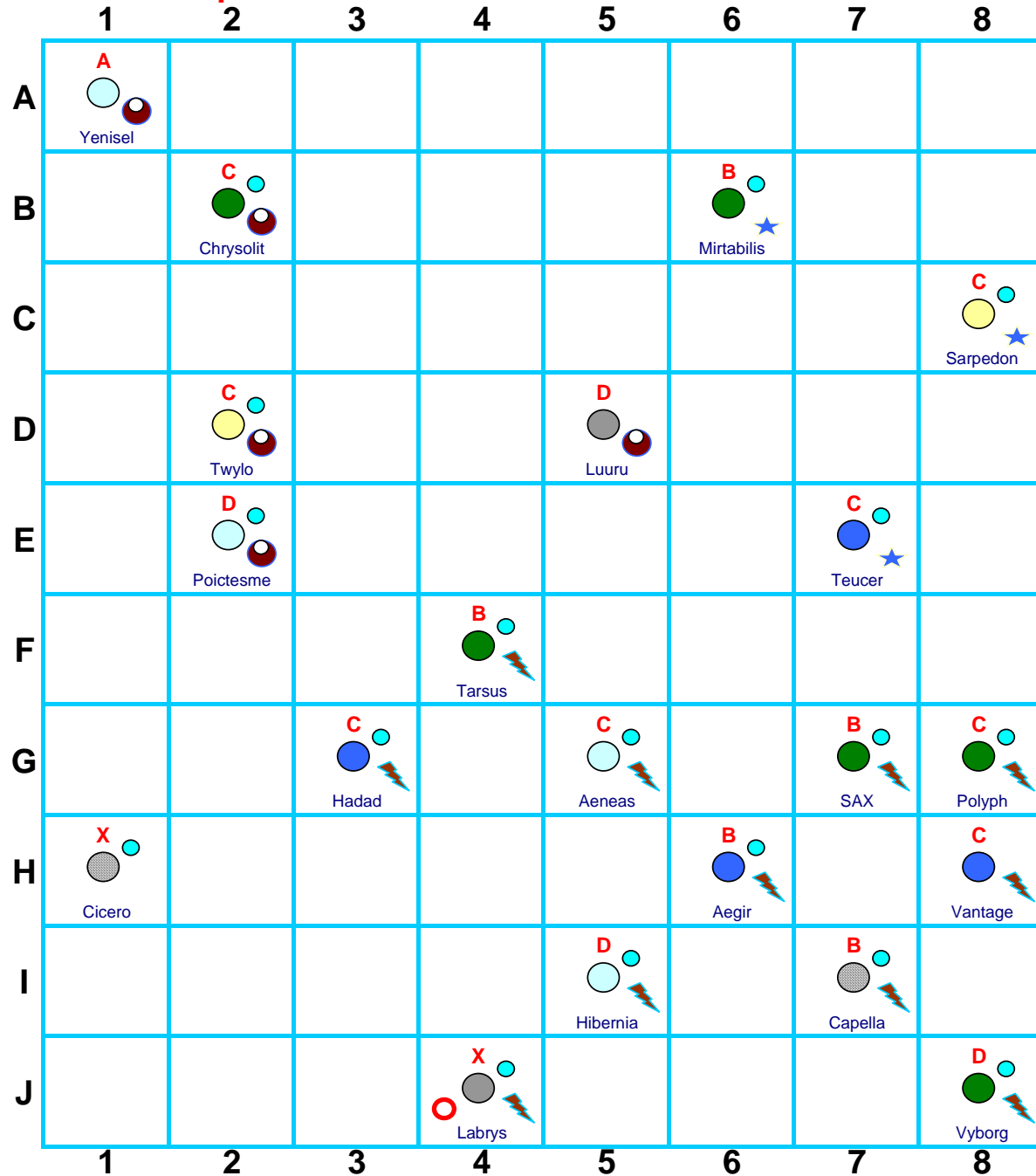
- G** Confederacion de Planetas
- H** Imperio de Ziru Sirka
- I** Republica Vegana
- J** Reino Sax
- K** Asamblea de Castor

H	Naval Base	Star Port	Standar
I	Zona	Scout Base	Desert
J	Allegiance	Gas Giant	Artic
	Planet name	Type ----->	Water
		Belt	Barren
		No planets	No data

SECTOR GEMINI

Planet	Astropuerto	Tamaño	Atmósfera	Hidrografía	Población	Gobierno	Nivel Legal	Nivel Tecnológico	Trade	AI.
Baraka	Routine	Small (5600-7200 km)	Thin	60 % Water	6 billion	Balkanization	Moderate	Early Stellar	Hi	Sx
Krokinole	Routine	Small (2400-4000 km)	Trace	10 % Water	70 million	Feudal Technocracy	Low	Early Stellar	Na Ic	Sx
Ys	Good	Large (12000-13600 km)	Thin, tainted	70 % Water	500 million	Representative Democracy	High	Average Stellar	---	Tc
Cameroon	Frontier Quality	Small (5600-7200 km)	Thin, tainted	20 % Water	20	Civil Service Bureaucracy	Low	Early Stellar	Lo Ni Po	Sx
Hamilcar	Routine	Small (2400-4000 km)	Standard	Water world	5 billion	Charismatic Dictatorship	Extreme	Average Stellar	Hi Wa Cp	Sx
Parsifal	Poor	Medium (10400-12000 km)	Very thin	No liquid water	900 million	Feudal Technocracy	High	Early Stellar	Na Po De	Sx
Aristotle	Routine	Small (2400-4000 km)	Standard	90 % Water	4 billion	Feudal Technocracy	Moderate	Average Stellar	Hi	Sx
Resulak	Excellent	Large (13600-15200 km)	Standard, tainted	40 % Water	50 million	Representative Democracy	Moderate	Average Stellar	Ag	Tc
Chernozem	Routine	Large (15200-16800 km)	Dense	50 % Water	1 billion	Civil Service Bureaucracy	Low	Early Stellar	Hi	Sx
Hephaistos	Good	Large (13600-15200 km)	Dense	Water world	20 million	Civil Service Bureaucracy	Moderate	Average Stellar	Ri Wa	Tc
Calgary	Routine	Large (15200-16800 km)	Dense, tainted	Water world	50.000	Charismatic Dictatorship	Extreme	Average Stellar	Ni Wa	Tc
Inferno	Poor	Medium (7200-8800 km)	Standard, tainted	80 % Water	800 million	Civil Service Bureaucracy	Moderate	Early Stellar	---	Tc
Forlorn	Routine	Small (5600-7200 km)	Dense, tainted	60 % Water	2.000	Civil Service Bureaucracy	Moderate	Average Stellar	Lo Ni	Tc
New Greenpern	Good	Medium (10400-12000 km)	Dense, tainted	80 % Water	70.000	Representative Democracy	Low	Average Stellar	Ni	Ac
Gwynedd	Excellent	Large (13600-15200 km)	Dense, high	70 % Water	100 million	Charismatic Dictatorship	High	High Stellar	FI	Ac
Medea	Routine	Medium (10400-12000 km)	Standard, tainted	90 % Water	60.000	Feudal Technocracy	Low	Average Stellar	Ni	Ac
Pollux	None	Asteroid Belt	None	No liquid water	6.000	Company/Corporation	Low	Average Stellar	Lo Ni As Ba	Ac
Hanuman	Good	Large (13600-15200 km)	Corrosive	Water world	2 million	Charismatic Dictatorship	Extreme	Average Stellar	Ni FI Wa	Ac
Siva	Frontier Quality	Small (2400-4000 km)	Trace	No liquid water	700	Company/Corporation	Low	Average Stellar	Lo Ni	Ac
Castor	Excellent	Asteroid Belt	None	No liquid water	5 billion	Charismatic Dictatorship	Extreme	Average Stellar	Hi Na In As	Ac

SECTOR: Capella



A	Esperance	Vega	Banasdan
B	Dinguir	Sol	Arcturus
C	Capella	Gemini	Kurulcan

- D** Línea comercial importante
- E** Zona Prohibida o Restringida
- E** Zona Peligrosa

- F** Confederacion de Planetas
- F** Imperio de Ziru Sirka
- F** Republica Vegana
- G** Reino Sax
- G** Asamblea de Castor

H Standar

H Desert

H Artic

H Water

H Belt

H Barren

H No planets

H No data

I Naval Base

I Star Port

I Scout Base

I Gas Giant

I Type ----->

I Allegiance

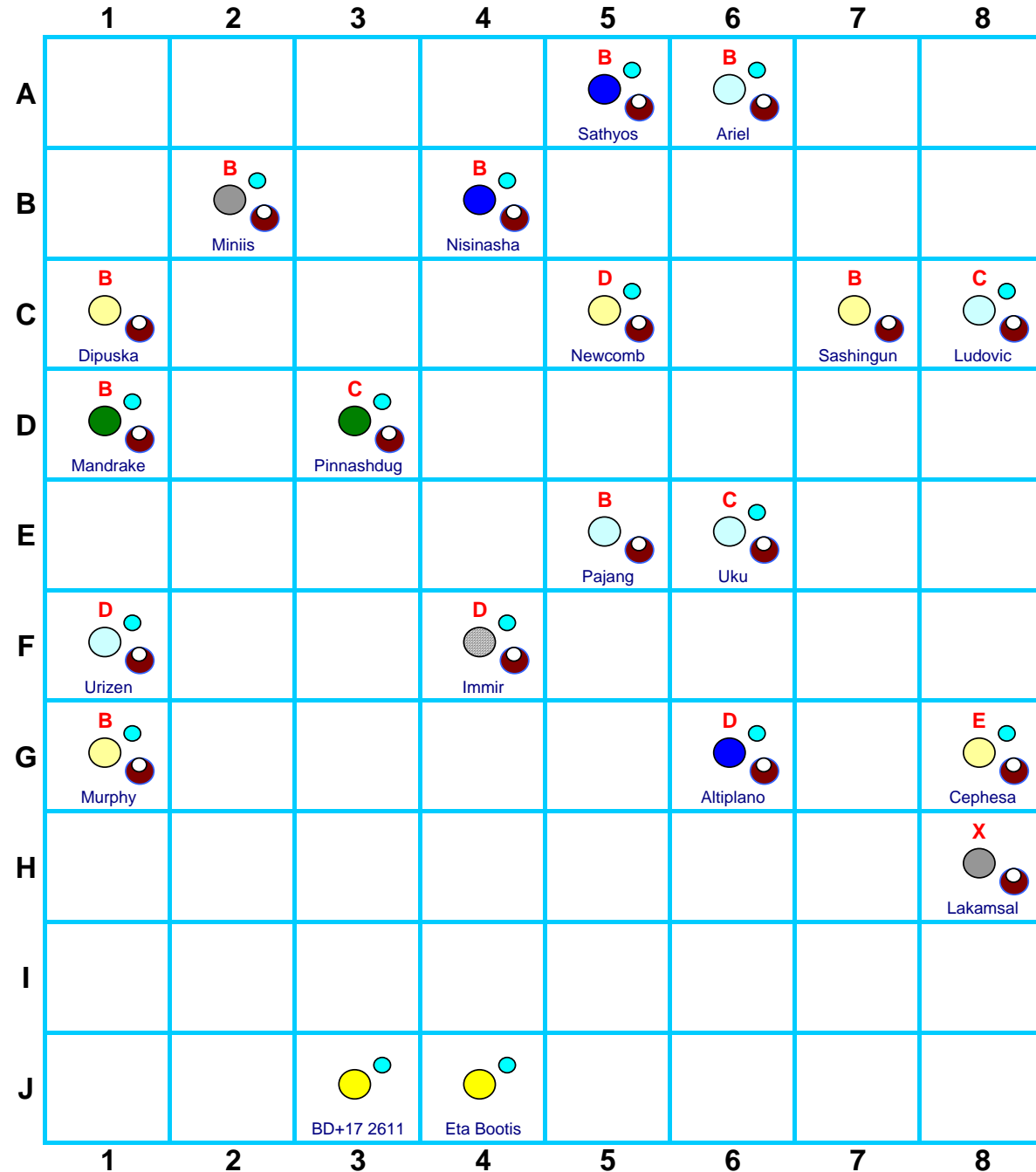
I Planet name

J Zona

SECTOR CAPELLA

Planet	Astropuerto	Tamaño	Atmósfera	Hidrografía	Población	Gobierno	Nivel Legal	Nivel Tecnológico	Trade	AI.
Yenisei	Excellent	Small (800-2400 km)	Trace	30 % Water	10 million	Captive Government	High	Average Stellar	Na Ic	Zs
Cicero	None	Asteroid Belt	None	No liquid water	10 million	Charismatic Dictatorship	Police State	Early Stellar	Na As	Zs
Chrysolite	Routine	Medium (7200-8800 km)	Thin, tainted	70 % Water	3 billion	Captive Government	Moderate	Average Stellar	Hi In	Zs
Twylo	Routine	Medium (7200-8800 km)	Thin	10 % Water	80 billion	Charismatic Dictatorship	Moderate	Average Stellar	Hi Po Cp	Zs
Poictesme	Poor	Small (5600-7200 km)	Standard	80 % Water	600 million	Captive Government	Moderate	Early Stellar	Ri	Zs
Tarsus	Good	Medium (10400-12000 km)	Dense	50 % Water	800 million	Feudal Technocracy	Moderate	Early Stellar	Ri	Sx
Haddad	Routine	Small (5600-7200 km)	Standard, tainted	Water world	500 million	Feudal Technocracy	Moderate	Average Stellar	Lo Ni Wa Ba	Sx
Labrys	None	Large (13600-15200 km)	Standard, tainted	60 % Water	2 million	Participating Democracy	Moderate	Pre-Stellar	Ag Ni	Sx
Luuru	Poor	Large (13600-15200 km)	Corrosive	70 % Water	80 million	Self-Perpetuating Oligarchy	Low	Early Stellar	Fi	Zs
Aeneas	Routine	Small (5600-7200 km)	Very thin	80 % Water	1 million	Feudal Technocracy	High	Early Stellar	Ni	Sx
Hibernia	Poor	Medium (8800-10400 km)	Thin, tainted	70 % Water	8.000	Feudal Technocracy	Moderate	Early Stellar	Lo Ni	Sx
Mirabilis	Good	Small (5600-7200 km)	Thin	30 % Water	6 billion	Representative Democracy	High	Average Stellar	Hi Po	Tc
Aegir	Good	Medium (10400-12000 km)	Standard	Water world	500 million	Civil Service Bureaucracy	Moderate	Average Stellar	Ri Wa	Sx
Teucer	Routine	Medium (10400-12000 km)	Thin	90 % Water	3 billion	Civil Service Bureaucracy	Moderate	Average Stellar	Hi	Tc
Sax	Good	Medium (10400-12000 km)	Standard	30 % Water	10 billion	Feudal Technocracy	High	Average Stellar	Hi	Sx
Capella	Good	Asteroid Belt	None	No liquid water	300.000	Impersonal Bureaucracy	Moderate	Early Stellar	Ni As	Sx
Sarpedon	Routine	Small (4000-5600 km)	Trace	20 % Water	600 million	Charismatic Dictatorship	High	Average Stellar	Na Ic	Tc
Polyph	Routine	Small (4000-5600 km)	Thin	80 % Water	20 billion	Charismatic Dictatorship	High	Early Stellar	Hi	Sx
Vantage	Routine	Large (12000-13600 km)	Dense, high	Water world	600 million	Civil Service Bureaucracy	Extreme	Average Stellar	Fi Wa	Sx
Vyborg	Poor	Medium (10400-12000 km)	Thin	50 % Water	90 million	Civil Service Bureaucracy	Moderate	Early Stellar	Ag	Sx

SECTOR: Banasdan



A	Esperance	Vega	Banasdan
B	Dinguir	Sol	Arcturus
C	Capella	Gemini	Kurulcan

D Línea comercial importante

F Zona Prohibida o Restringida

E Zona Peligrosa

G Confederacion de Planetas

F Imperio de Ziru Sirka

F Republica Vegana

G Reino Sax

G Asamblea de Castor

H Standar

I Desert

I Artic

I Water

J Belt

J Barren

J No planets

J No data

H Naval Base

H Star Port

I Scout Base

I Gas Giant

I Type ----->

I Allegiance

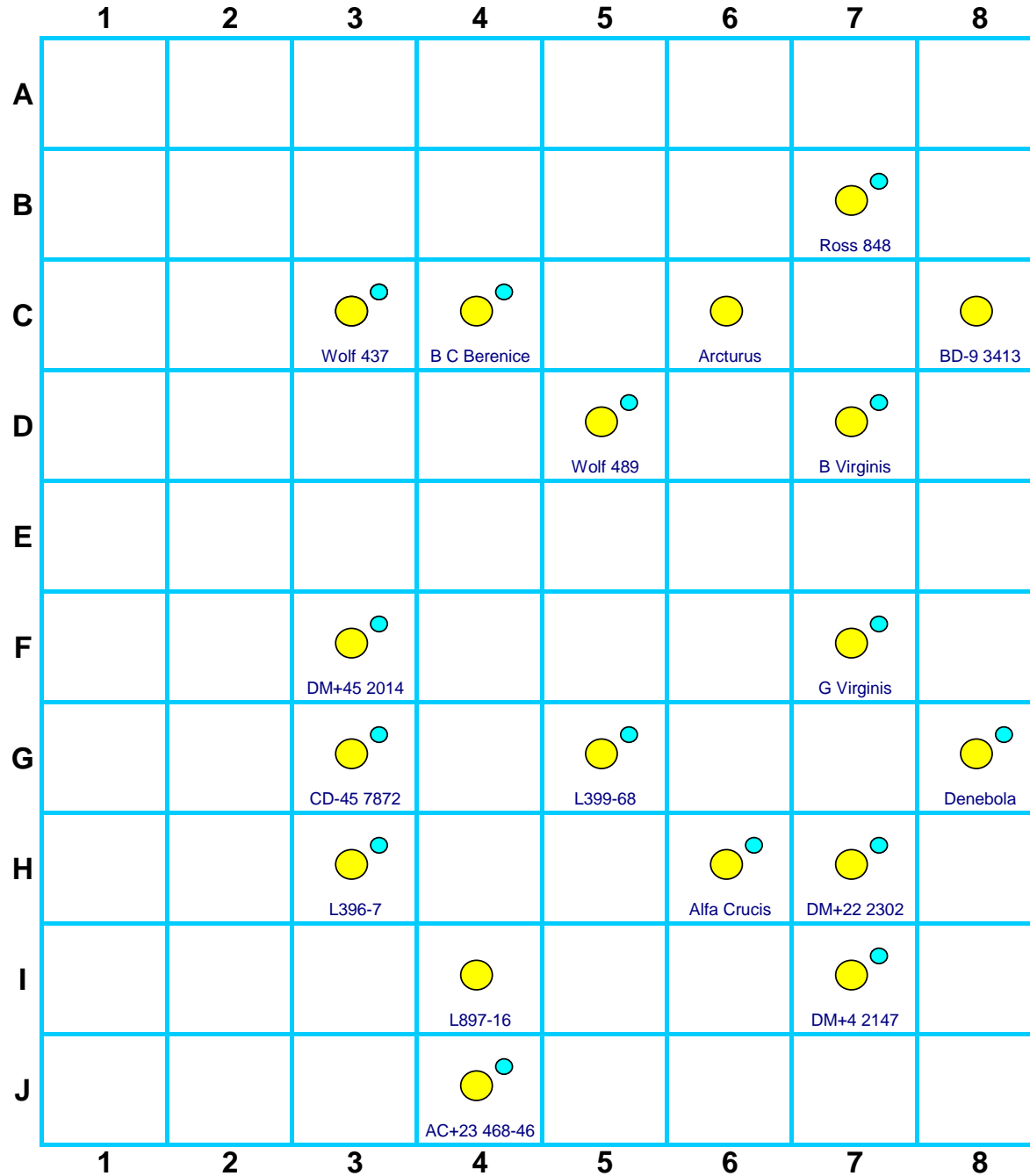
I Planet name

J Zona

SECTOR BANASDAN

Planet	Astropuerto	Tamaño	Atmósfera	Hidrografía	Población	Gobierno	Nivel Legal	Nivel Tecnológico	Trade	Al.
Dipuska	Good	Medium (8800-10400 km)	Standard	20 % Water	2 billion	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Hi	Zs
Mandrake	Good	Small (4000-5600 km)	Standard	60 % Water	3 billion	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Hi	Zs
Urizen	Poor	Large (12000-13600 km)	Insidious	80 % Water	2.000	Impersonal Bureaucracy	High	Early Stellar	Ni FI	Zs
Murphy	Good	Small (4000-5600 km)	Thin, tainted	40 % Water	900 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Hi In	Zs
Mimiis	Good	Small (2400-4000 km)	None	No liquid water	3 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Na Va	Zs
Pinnashdug	Routine	Small (5600-7200 km)	Standard, tainted	80 % Water	80 million	Impersonal Bureaucracy	High	Average Stellar	---	Zs
Nyarlathotep	Routine	Asteroid Belt	None	No liquid water	600	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Lo Ni As	Zs
Nisinasha	Good	Large (13600-15200 km)	Ellipsoid	Water world	700 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Hi FI Wa	Zs
Immir	Poor	Asteroid Belt	None	No liquid water	20.000	Impersonal Bureaucracy	High	Early Stellar	Ni As	Zs
Aqilat	Good	Asteroid Belt	None	No liquid water	9 million	Self-Perpetuating Oligarchy	Police State	Average Stellar	Na Ni As	Zs
Sathyos	Good	Small (5600-7200 km)	Standard, tainted	90 % Water	7 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	---	Zs
Newcomb	Poor	Small (5600-7200 km)	Thin, tainted	10 % Water	5.000	Impersonal Bureaucracy	High	Early Stellar	Ni Po	Zs
Pajang	Good	Small (4000-5600 km)	Standard, tainted	30 % Water	1 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	---	Zs
Ariel	Good	Medium (7200-8800 km)	Trace	40 % Water	8 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Ic	Zs
Uku	Routine	Medium (8800-10400 km)	Very thin	60 % Water	8 million	Impersonal Bureaucracy	High	Average Stellar	---	Zs
Altiplano	Poor	Large (12000-13600 km)	Dense, high	80 % Water	20 million	Impersonal Bureaucracy	High	Early Stellar	FI	Zs
Sashingun	Good	Medium (8800-10400 km)	Thin	30 % Water	40 million	Totalitarian Oligarchy	Police State	Average Stellar	Po	Zs
Ludovic	Routine	Medium (8800-10400 km)	Standard	50 % Water	800 million	Impersonal Bureaucracy	High	Average Stellar	Hi	Zs
Cephesa	Frontier Quality	Small (2400-4000 km)	Very thin, tainted	20 % Water	6.000	Impersonal Bureaucracy	High	Early Stellar	Ni Po	Zs
Lakamsal	None	Medium (7200-8800 km)	Thin, tainted	50 % Water	50.000	Planet Prison	Extreme	Early Stellar	Ag	Zs

SECTOR: Arcturus



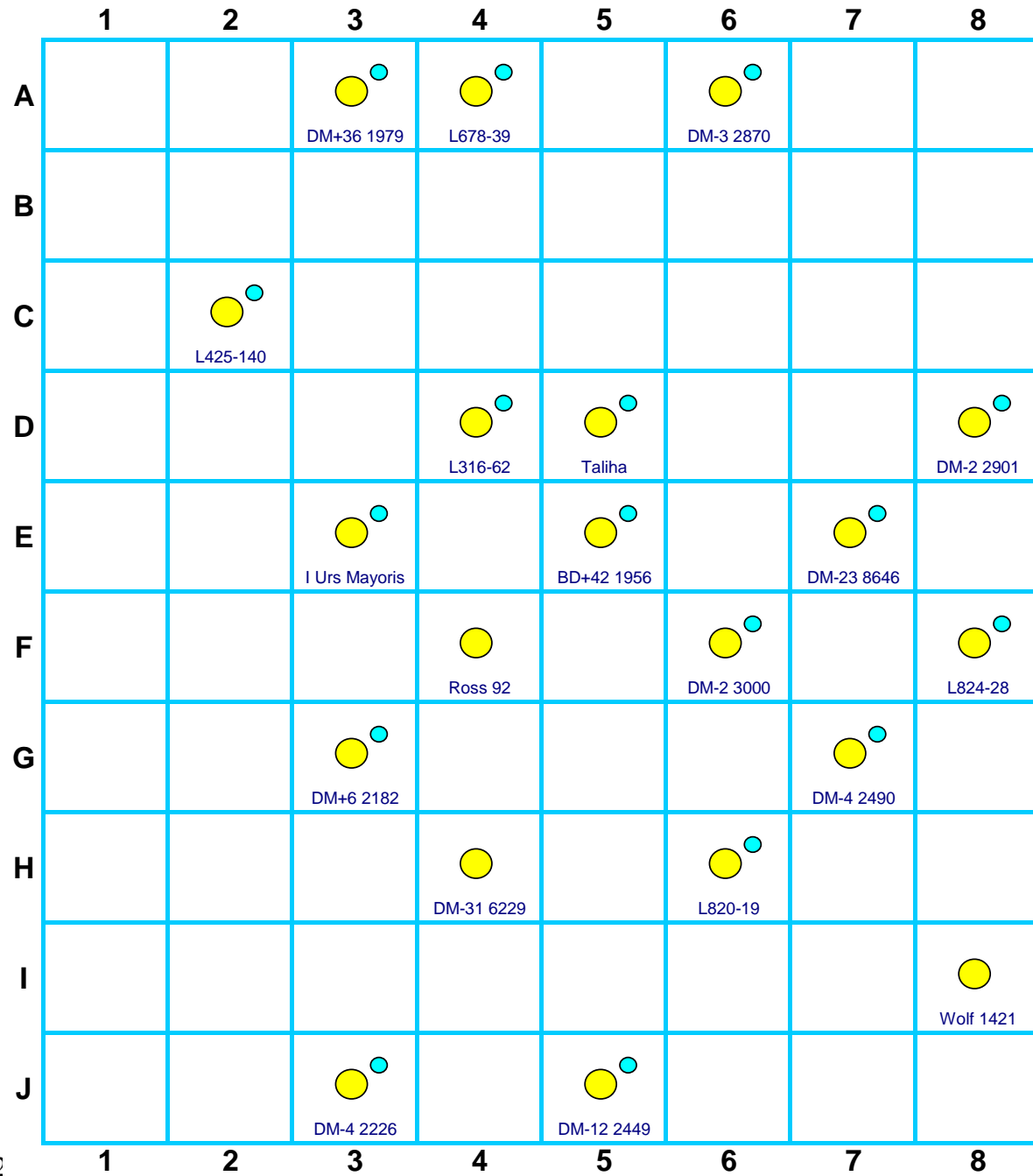
A	Esperance	Vega	Banastan
B	Dinguir	Sol	Arcturus
C	Capella	Gemini	Kurulcan

- D Línea comercial importante
- E Zona Prohibida o Restringida
- F Zona Peligrosa

- G Confederacion de Planetas
- H Imperio de Ziru Sirka
- I Republica Vegana
- J Reino Sax
- K Asamblea de Castor

H	Naval Base	Star Port	Standar
I	Zona	Scout Base	Desert
J	Planet name	Gas Giant	Artic
	Type ----->	Allegiance	Water
		Belt	Barren
		No planets	No data

SECTOR: Kurulcan



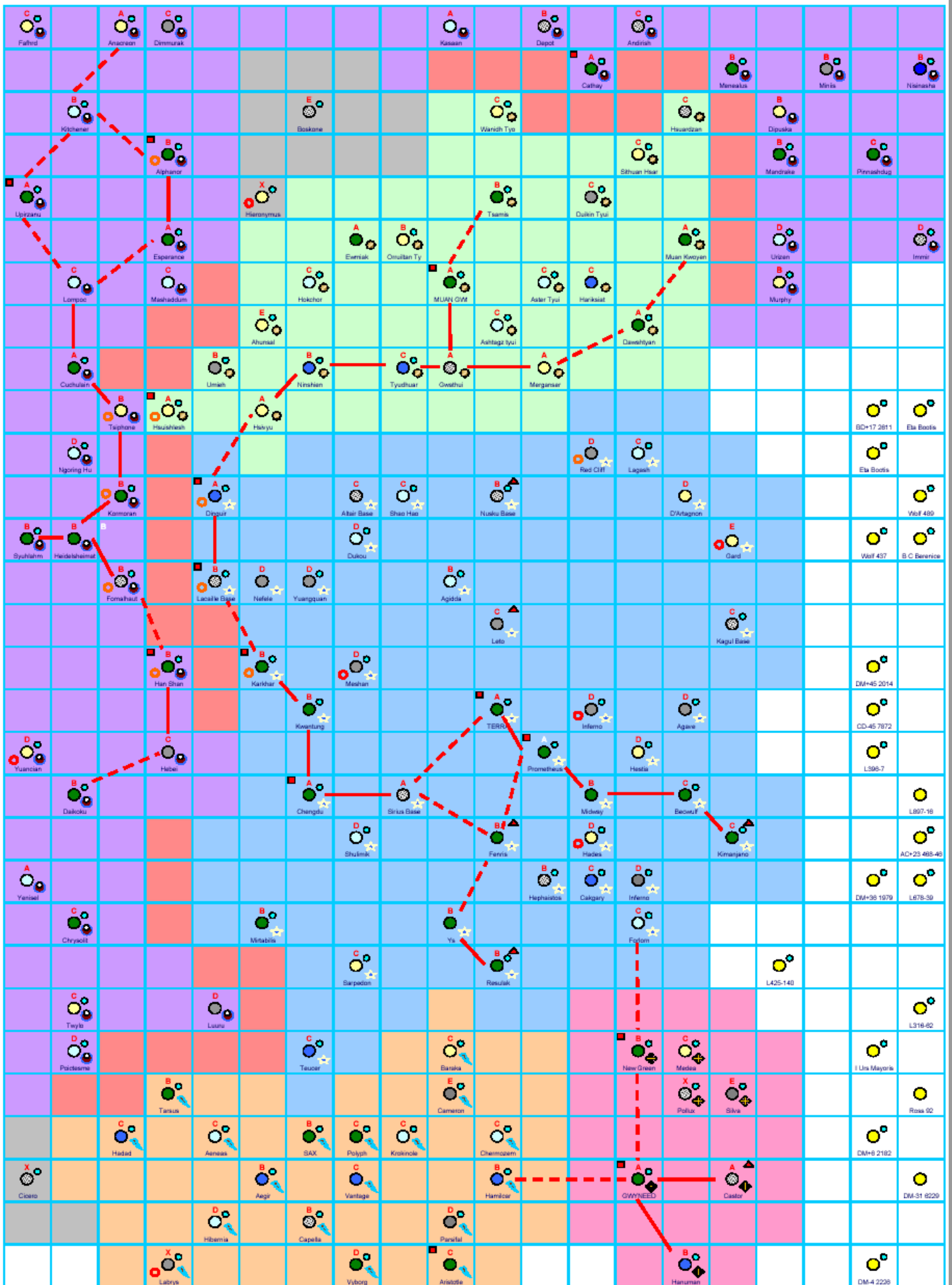
A	Esperance	Vega	Banastan
B	Dinguir	Sol	Arcturus
C	Capella	Gemini	Kurulcan

- D Línea comercial importante
- E Zona Prohibida o Restringida
- F Zona Peligrosa

- G Confederacion de Planetas
- H Imperio de Ziru Sirka
- I Republica Vegana
- J Reino Sax
- K Asamblea de Castor

H	Naval Base	Star Port		Standar
I	Scout Base	Gas Giant		Desert
J	Type	Allegiance		Artic
	Planet name	Zona		Water
				Belt
				Barren
				No planets
				No data

MAPA POLÍTICO DEL ENTORNO GALÁCTICO



Gasto de combustible respecto a la Masa de la Nave vs Jump

J-1			J-2				J-3					
Tn	2	3	Tn	2	3	4	Tn	2	3	4	5	6
2000	19,9	29,8	250	3,7	5,6	7,4	100	2,0	3,0	3,9	4,9	5,8
2010	20,0	29,9	255	3,8	5,7	7,5	101	2,0	3,0	4,0	4,9	5,9
2020	20,1	30,1	260	3,9	5,8	7,7	102	2,0	3,0	4,0	5,0	5,9
2030	20,2	30,2	265	3,9	5,9	7,8	103	2,0	3,0	4,0	5,0	6,0
2040	20,3	30,4	270	4,0	6,0	8,0	104	2,1	3,1	4,1	5,1	6,1
2050	20,4	30,5	275	4,1	6,1	8,1	105	2,1	3,1	4,1	5,1	6,1
2060	20,5	30,7	280	4,2	6,2	8,3	106	2,1	3,1	4,2	5,2	6,2
2070	20,6	30,8	285	4,2	6,3	8,4	107	2,1	3,2	4,2	5,2	6,2
2080	20,7	31,0	290	4,3	6,5	8,6	108	2,1	3,2	4,2	5,3	6,3
2090	20,8	31,1	295	4,4	6,6	8,7	109	2,2	3,2	4,3	5,3	6,3
2100	20,9	31,3	300	4,5	6,7	8,9	110	2,2	3,3	4,3	5,4	6,4
2110	21,0	31,4	305	4,5	6,8	9,0	111	2,2	3,3	4,4	5,4	6,5
2120	21,1	31,6	310	4,6	6,9	9,2	112	2,2	3,3	4,4	5,5	6,5
2130	21,2	31,7	315	4,7	7,0	9,3	113	2,2	3,3	4,4	5,5	6,6
2140	21,3	31,9	320	4,8	7,1	9,5	114	2,3	3,4	4,5	5,6	6,6
2150	21,4	32,0	325	4,8	7,2	9,6	115	2,3	3,4	4,5	5,6	6,7
2160	21,5	32,2	330	4,9	7,3	9,8	116	2,3	3,4	4,5	5,7	6,8
2170	21,6	32,3	335	5,0	7,5	9,9	117	2,3	3,5	4,6	5,7	6,8
2180	21,7	32,5	340	5,1	7,6	10,0	118	2,3	3,5	4,6	5,8	6,9
2190	21,8	32,6	345	5,1	7,7	10,2	119	2,4	3,5	4,7	5,8	6,9
2200	21,9	32,8	350	5,2	7,8	10,3	120	2,4	3,5	4,7	5,9	7,0
2210	22,0	32,9	355	5,3	7,9	10,5	121	2,4	3,6	4,7	5,9	7,0
2220	22,1	33,1	360	5,4	8,0	10,6	122	2,4	3,6	4,8	6,0	7,1
2230	22,2	33,2	365	5,4	8,1	10,8	123	2,4	3,6	4,8	6,0	7,2
2240	22,3	33,3	370	5,5	8,2	10,9	124	2,5	3,7	4,9	6,0	7,2
2250	22,4	33,5	375	5,6	8,3	11,1	125	2,5	3,7	4,9	6,1	7,3
2260	22,5	33,6	380	5,7	8,5	11,2	126	2,5	3,7	4,9	6,1	7,3
2270	22,6	33,8	385	5,7	8,6	11,4	127	2,5	3,8	5,0	6,2	7,4
2280	22,7	33,9	390	5,8	8,7	11,5	128	2,5	3,8	5,0	6,2	7,5
2290	22,8	34,1	395	5,9	8,8	11,7	129	2,6	3,8	5,1	6,3	7,5
2300	22,9	34,2	400	6,0	8,9	11,8	130	2,6	3,8	5,1	6,3	7,6
2310	23,0	34,4	405	6,0	9,0	12,0	131	2,6	3,9	5,1	6,4	7,6
2320	23,1	34,5	410	6,1	9,1	12,1	132	2,6	3,9	5,2	6,4	7,7
2330	23,2	34,7	415	6,2	9,2	12,3	133	2,6	3,9	5,2	6,5	7,7
2340	23,3	34,8	420	6,3	9,3	12,4	134	2,7	4,0	5,3	6,5	7,8
2350	23,4	35,0	425	6,3	9,5	12,6	135	2,7	4,0	5,3	6,6	7,9
2360	23,5	35,1	430	6,4	9,6	12,7	136	2,7	4,0	5,3	6,6	7,9
2370	23,6	35,3	435	6,5	9,7	12,9	137	2,7	4,0	5,4	6,7	8,0
2380	23,7	35,4	440	6,6	9,8	13,0	138	2,7	4,1	5,4	6,7	8,0
2390	23,8	35,6	445	6,6	9,9	13,2	139	2,8	4,1	5,5	6,8	8,1
2400	23,9	35,7	450	6,7	10,0	13,3	140	2,8	4,1	5,5	6,8	8,2
2410	24,0	35,9	455	6,8	10,1	13,4	141	2,8	4,2	5,5	6,9	8,2
2420	24,1	36,0	460	6,8	10,2	13,6	142	2,8	4,2	5,6	6,9	8,3
2430	24,2	36,2	465	6,9	10,3	13,7	143	2,8	4,2	5,6	7,0	8,3
2440	24,3	36,3	470	7,0	10,5	13,9	144	2,9	4,3	5,6	7,0	8,4
2450	24,4	36,5	475	7,1	10,6	14,0	145	2,9	4,3	5,7	7,1	8,4
2460	24,5	36,6	480	7,1	10,7	14,2	146	2,9	4,3	5,7	7,1	8,5
2470	24,6	36,8	485	7,2	10,8	14,3	147	2,9	4,3	5,8	7,2	8,6
2480	24,7	36,9	490	7,3	10,9	14,5	148	2,9	4,4	5,8	7,2	8,6
2490	24,8	37,1	495	7,4	11,0	14,6	149	3,0	4,4	5,8	7,3	8,7
2500	24,9	37,2	500	7,4	11,1	14,8	150	3,0	4,4	5,9	7,3	8,7

<i>J-1</i>			<i>J-2</i>				<i>J-3</i>					
Tn	2	3	Tn	2	3	4	Tn	2	3	4	5	6
2510	25,0	37,4	505	7,5	11,2	14,9	151	3,0	4,5	5,9	7,4	8,8
2520	25,1	37,5	510	7,6	11,3	15,1	152	3,0	4,5	6,0	7,4	8,9
2530	25,2	37,7	515	7,7	11,5	15,2	153	3,0	4,5	6,0	7,5	8,9
2540	25,3	37,8	520	7,7	11,6	15,4	154	3,0	4,6	6,0	7,5	9,0
2550	25,4	38,0	525	7,8	11,7	15,5	155	3,1	4,6	6,1	7,6	9,0
2560	25,5	38,1	530	7,9	11,8	15,7	156	3,1	4,6	6,1	7,6	9,1
2570	25,6	38,3	535	8,0	11,9	15,8	157	3,1	4,6	6,2	7,7	9,1
2580	25,7	38,4	540	8,0	12,0	16,0	158	3,1	4,7	6,2	7,7	9,2
2590	25,8	38,6	545	8,1	12,1	16,1	159	3,1	4,7	6,2	7,8	9,3
2600	25,9	38,7	550	8,2	12,2	16,3	160	3,2	4,7	6,3	7,8	9,3
2610	26,0	38,9	555	8,3	12,3	16,4	161	3,2	4,8	6,3	7,9	9,4
2620	26,1	39,0	560	8,3	12,5	16,6	162	3,2	4,8	6,4	7,9	9,4
2630	26,2	39,2	565	8,4	12,6	16,7	163	3,2	4,8	6,4	7,9	9,5
2640	26,3	39,3	570	8,5	12,7	16,8	164	3,2	4,8	6,4	8,0	9,6
2650	26,4	39,5	575	8,6	12,8	17,0	165	3,3	4,9	6,5	8,0	9,6
2660	26,5	39,6	580	8,6	12,9	17,1	166	3,3	4,9	6,5	8,1	9,7
2670	26,6	39,8	585	8,7	13,0	17,3	167	3,3	4,9	6,5	8,1	9,7
2680	26,7	39,9	590	8,8	13,1	17,4	168	3,3	5,0	6,6	8,2	9,8
2690	26,8	40,0	595	8,9	13,2	17,6	169	3,3	5,0	6,6	8,2	9,8
2700	26,9	40,2	600	8,9	13,3	17,7	170	3,4	5,0	6,7	8,3	9,9
2710	27,0	40,3	605	9,0	13,5	17,9	171	3,4	5,1	6,7	8,3	10,0
2720	27,1	40,5	610	9,1	13,6	18,0	172	3,4	5,1	6,7	8,4	10,0
2730	27,2	40,6	615	9,2	13,7	18,2	173	3,4	5,1	6,8	8,4	10,1
2740	27,3	40,8	620	9,2	13,8	18,3	174	3,4	5,1	6,8	8,5	10,1
2750	27,4	40,9	625	9,3	13,9	18,5	175	3,5	5,2	6,9	8,5	10,2
2760	27,5	41,1	630	9,4	14,0	18,6	176	3,5	5,2	6,9	8,6	10,2
2770	27,6	41,2	635	9,5	14,1	18,8	177	3,5	5,2	6,9	8,6	10,3
2780	27,7	41,4	640	9,5	14,2	18,9	178	3,5	5,3	7,0	8,7	10,4
2790	27,8	41,5	645	9,6	14,4	19,1	179	3,5	5,3	7,0	8,7	10,4
2800	27,9	41,7	650	9,7	14,5	19,2	180	3,6	5,3	7,1	8,8	10,5
2810	28,0	41,8	655	9,8	14,6	19,4	181	3,6	5,3	7,1	8,8	10,5
2820	28,1	42,0	660	9,8	14,7	19,5	182	3,6	5,4	7,1	8,9	10,6
2830	28,2	42,1	665	9,9	14,8	19,7	183	3,6	5,4	7,2	8,9	10,7
2840	28,3	42,3	670	10,0	14,9	19,8	184	3,6	5,4	7,2	9,0	10,7
2850	28,4	42,4	675	10,0	15,0	19,9	185	3,7	5,5	7,3	9,0	10,8
2860	28,5	42,6	680	10,1	15,1	20,1	186	3,7	5,5	7,3	9,1	10,8
2870	28,6	42,7	685	10,2	15,2	20,2	187	3,7	5,5	7,3	9,1	10,9
2880	28,7	42,9	690	10,3	15,4	20,4	188	3,7	5,6	7,4	9,2	10,9
2890	28,8	43,0	695	10,3	15,5	20,5	189	3,7	5,6	7,4	9,2	11,0
2900	28,9	43,2	700	10,4	15,6	20,7	190	3,8	5,6	7,5	9,3	11,1
2910	29,0	43,3	705	10,5	15,7	20,8	191	3,8	5,6	7,5	9,3	11,1
2920	29,1	43,5	710	10,6	15,8	21,0	192	3,8	5,7	7,5	9,4	11,2
2930	29,2	43,6	715	10,6	15,9	21,1	193	3,8	5,7	7,6	9,4	11,2
2940	29,3	43,8	720	10,7	16,0	21,3	194	3,8	5,7	7,6	9,5	11,3
2950	29,4	43,9	725	10,8	16,1	21,4	195	3,9	5,8	7,6	9,5	11,4
2960	29,5	44,1	730	10,9	16,2	21,6	196	3,9	5,8	7,7	9,6	11,4
2970	29,6	44,2	735	10,9	16,4	21,7	197	3,9	5,8	7,7	9,6	11,5
2980	29,7	44,4	740	11,0	16,5	21,9	198	3,9	5,9	7,8	9,7	11,5
2990	29,8	44,5	745	11,1	16,6	22,0	199	3,9	5,9	7,8	9,7	11,6
3000	29,9	44,7	750	11,2	16,7	22,2	200	4,0	5,9	7,8	9,8	11,6

<i>J-1</i>			<i>J-2</i>				<i>J-3</i>					
Tn	2	3	Tn	2	3	4	Tn	2	3	4	5	6
3010	30,0	44,8	755	11,2	16,8	22,3	201	4,0	5,9	7,9	9,8	11,7
3020	30,0	45,0	760	11,3	16,9	22,5	202	4,0	6,0	7,9	9,9	11,8
3030	30,1	45,1	765	11,4	17,0	22,6	203	4,0	6,0	8,0	9,9	11,8
3040	30,2	45,3	770	11,5	17,1	22,8	204	4,0	6,0	8,0	9,9	11,9
3050	30,3	45,4	775	11,5	17,2	22,9	205	4,1	6,1	8,0	10,0	11,9
3060	30,4	45,6	780	11,6	17,4	23,1	206	4,1	6,1	8,1	10,0	12,0
3070	30,5	45,7	785	11,7	17,5	23,2	207	4,1	6,1	8,1	10,1	12,1
3080	30,6	45,9	790	11,8	17,6	23,3	208	4,1	6,1	8,2	10,1	12,1
3090	30,7	46,0	795	11,8	17,7	23,5	209	4,1	6,2	8,2	10,2	12,2
3100	30,8	46,2	800	11,9	17,8	23,6	210	4,2	6,2	8,2	10,2	12,2
3110	30,9	46,3	805	12,0	17,9	23,8	211	4,2	6,2	8,3	10,3	12,3
3120	31,0	46,5	810	12,1	18,0	23,9	212	4,2	6,3	8,3	10,3	12,3
3130	31,1	46,6	815	12,1	18,1	24,1	213	4,2	6,3	8,4	10,4	12,4
3140	31,2	46,7	820	12,2	18,2	24,2	214	4,2	6,3	8,4	10,4	12,5
3150	31,3	46,9	825	12,3	18,4	24,4	215	4,3	6,4	8,4	10,5	12,5
3160	31,4	47,0	830	12,4	18,5	24,5	216	4,3	6,4	8,5	10,5	12,6
3170	31,5	47,2	835	12,4	18,6	24,7	217	4,3	6,4	8,5	10,6	12,6
3180	31,6	47,3	840	12,5	18,7	24,8	218	4,3	6,4	8,5	10,6	12,7
3190	31,7	47,5	845	12,6	18,8	25,0	219	4,3	6,5	8,6	10,7	12,8
3200	31,8	47,6	850	12,7	18,9	25,1	220	4,4	6,5	8,6	10,7	12,8
3210	31,9	47,8	855	12,7	19,0	25,3	221	4,4	6,5	8,7	10,8	12,9
3220	32,0	47,9	860	12,8	19,1	25,4	222	4,4	6,6	8,7	10,8	12,9
3230	32,1	48,1	865	12,9	19,2	25,6	223	4,4	6,6	8,7	10,9	13,0
3240	32,2	48,2	870	13,0	19,4	25,7	224	4,4	6,6	8,8	10,9	13,0
3250	32,3	48,4	875	13,0	19,5	25,9	225	4,5	6,6	8,8	11,0	13,1
3260	32,4	48,5	880	13,1	19,6	26,0	226	4,5	6,7	8,9	11,0	13,2
3270	32,5	48,7	885	13,2	19,7	26,2	227	4,5	6,7	8,9	11,1	13,2
3280	32,6	48,8	890	13,3	19,8	26,3	228	4,5	6,7	8,9	11,1	13,3
3290	32,7	49,0	895	13,3	19,9	26,5	229	4,5	6,8	9,0	11,2	13,3
3300	32,8	49,1	900	13,4	20,0	26,6	230	4,6	6,8	9,0	11,2	13,4
3310	32,9	49,3	905	13,5	20,1	26,7	231	4,6	6,8	9,1	11,3	13,5
3320	33,0	49,4	910	13,5	20,2	26,9	232	4,6	6,9	9,1	11,3	13,5
3330	33,1	49,6	915	13,6	20,4	27,0	233	4,6	6,9	9,1	11,4	13,6
3340	33,2	49,7	920	13,7	20,5	27,2	234	4,6	6,9	9,2	11,4	13,6
3350	33,3	49,9	925	13,8	20,6	27,3	235	4,7	6,9	9,2	11,5	13,7
3360	33,4	50,0	930	13,8	20,7	27,5	236	4,7	7,0	9,3	11,5	13,7
3370	33,5	50,2	935	13,9	20,8	27,6	237	4,7	7,0	9,3	11,6	13,8
3380	33,6	50,3	940	14,0	20,9	27,8	238	4,7	7,0	9,3	11,6	13,9
3390	33,7	50,5	945	14,1	21,0	27,9	239	4,7	7,1	9,4	11,7	13,9
3400	33,8	50,6	950	14,1	21,1	28,1	240	4,8	7,1	9,4	11,7	14,0
3410	33,9	50,8	955	14,2	21,2	28,2	241	4,8	7,1	9,4	11,8	14,0
3420	34,0	50,9	960	14,3	21,4	28,4	242	4,8	7,2	9,5	11,8	14,1
3430	34,1	51,1	965	14,4	21,5	28,5	243	4,8	7,2	9,5	11,9	14,2
3440	34,2	51,2	970	14,4	21,6	28,7	244	4,8	7,2	9,6	11,9	14,2
3450	34,3	51,4	975	14,5	21,7	28,8	245	4,9	7,2	9,6	11,9	14,3
3460	34,4	51,5	980	14,6	21,8	29,0	246	4,9	7,3	9,6	12,0	14,3
3470	34,5	51,7	985	14,7	21,9	29,1	247	4,9	7,3	9,7	12,0	14,4
3480	34,6	51,8	990	14,7	22,0	29,3	248	4,9	7,3	9,7	12,1	14,4
3490	34,7	52,0	995	14,8	22,1	29,4	249	4,9	7,4	9,8	12,1	14,5
3500	34,8	52,1	1000	14,9	22,2	29,6	250	5,0	7,4	9,8	12,2	14,6

<i>J-1</i>			<i>J-2</i>				<i>J-3</i>					
Tn	2	3	Tn	2	3	4	Tn	2	3	4	5	6
4000	39,8	59,6	1250	18,6	27,8	36,9	300	5,9	8,9	11,8	14,6	17,5
4010	39,9	59,7	1255	18,7	27,9	37,1	301	6,0	8,9	11,8	14,7	17,5
4020	40,0	59,9	1260	18,8	28,0	37,2	302	6,0	8,9	11,8	14,7	17,6
4030	40,1	60,0	1265	18,8	28,1	37,4	303	6,0	9,0	11,9	14,8	17,6
4040	40,2	60,1	1270	18,9	28,3	37,5	304	6,0	9,0	11,9	14,8	17,7
4050	40,3	60,3	1275	19,0	28,4	37,7	305	6,0	9,0	12,0	14,9	17,8
4060	40,4	60,4	1280	19,1	28,5	37,8	306	6,1	9,0	12,0	14,9	17,8
4070	40,5	60,6	1285	19,1	28,6	38,0	307	6,1	9,1	12,0	15,0	17,9
4080	40,6	60,7	1290	19,2	28,7	38,1	308	6,1	9,1	12,1	15,0	17,9
4090	40,7	60,9	1295	19,3	28,8	38,3	309	6,1	9,1	12,1	15,1	18,0
4100	40,8	61,0	1300	19,4	28,9	38,4	310	6,1	9,2	12,2	15,1	18,1
4110	40,9	61,2	1305	19,4	29,0	38,6	311	6,2	9,2	12,2	15,2	18,1
4120	41,0	61,3	1310	19,5	29,1	38,7	312	6,2	9,2	12,2	15,2	18,2
4130	41,1	61,5	1315	19,6	29,3	38,9	313	6,2	9,3	12,3	15,3	18,2
4140	41,2	61,6	1320	19,7	29,4	39,0	314	6,2	9,3	12,3	15,3	18,3
4150	41,3	61,8	1325	19,7	29,5	39,2	315	6,2	9,3	12,4	15,4	18,3
4160	41,4	61,9	1330	19,8	29,6	39,3	316	6,3	9,3	12,4	15,4	18,4
4170	41,5	62,1	1335	19,9	29,7	39,5	317	6,3	9,4	12,4	15,5	18,5
4180	41,6	62,2	1340	20,0	29,8	39,6	318	6,3	9,4	12,5	15,5	18,5
4190	41,7	62,4	1345	20,0	29,9	39,8	319	6,3	9,4	12,5	15,6	18,6
4200	41,8	62,5	1350	20,1	30,0	39,9	320	6,3	9,5	12,5	15,6	18,6
4210	41,9	62,7	1355	20,2	30,1	40,0	321	6,4	9,5	12,6	15,7	18,7
4220	42,0	62,8	1360	20,2	30,3	40,2	322	6,4	9,5	12,6	15,7	18,8
4230	42,1	63,0	1365	20,3	30,4	40,3	323	6,4	9,5	12,7	15,8	18,8
4240	42,2	63,1	1370	20,4	30,5	40,5	324	6,4	9,6	12,7	15,8	18,9
4250	42,3	63,3	1375	20,5	30,6	40,6	325	6,4	9,6	12,7	15,9	18,9
4260	42,4	63,4	1380	20,5	30,7	40,8	326	6,5	9,6	12,8	15,9	19,0
4270	42,5	63,6	1385	20,6	30,8	40,9	327	6,5	9,7	12,8	15,9	19,0
4280	42,6	63,7	1390	20,7	30,9	41,1	328	6,5	9,7	12,9	16,0	19,1
4290	42,7	63,9	1395	20,8	31,0	41,2	329	6,5	9,7	12,9	16,0	19,2
4300	42,8	64,0	1400	20,8	31,1	41,4	330	6,5	9,8	12,9	16,1	19,2
4310	42,9	64,2	1405	20,9	31,3	41,5	331	6,6	9,8	13,0	16,1	19,3
4320	43,0	64,3	1410	21,0	31,4	41,7	332	6,6	9,8	13,0	16,2	19,3
4330	43,1	64,5	1415	21,1	31,5	41,8	333	6,6	9,8	13,1	16,2	19,4
4340	43,2	64,6	1420	21,1	31,6	42,0	334	6,6	9,9	13,1	16,3	19,5
4350	43,3	64,8	1425	21,2	31,7	42,1	335	6,6	9,9	13,1	16,3	19,5
4360	43,4	64,9	1430	21,3	31,8	42,3	336	6,7	9,9	13,2	16,4	19,6
4370	43,5	65,1	1435	21,4	31,9	42,4	337	6,7	10,0	13,2	16,4	19,6
4380	43,6	65,2	1440	21,4	32,0	42,6	338	6,7	10,0	13,3	16,5	19,7
4390	43,7	65,4	1445	21,5	32,1	42,7	339	6,7	10,0	13,3	16,5	19,7
4400	43,8	65,5	1450	21,6	32,3	42,9	340	6,7	10,0	13,3	16,6	19,8
4410	43,9	65,7	1455	21,7	32,4	43,0	341	6,8	10,1	13,4	16,6	19,9
4420	44,0	65,8	1460	21,7	32,5	43,1	342	6,8	10,1	13,4	16,7	19,9
4430	44,1	66,0	1465	21,8	32,6	43,3	343	6,8	10,1	13,4	16,7	20,0
4440	44,2	66,1	1470	21,9	32,7	43,4	344	6,8	10,2	13,5	16,8	20,0
4450	44,3	66,3	1475	22,0	32,8	43,6	345	6,8	10,2	13,5	16,8	20,1
4460	44,4	66,4	1480	22,0	32,9	43,7	346	6,9	10,2	13,6	16,9	20,1
4470	44,5	66,5	1485	22,1	33,0	43,9	347	6,9	10,3	13,6	16,9	20,2
4480	44,6	66,7	1490	22,2	33,2	44,0	348	6,9	10,3	13,6	17,0	20,3
4490	44,7	66,8	1495	22,3	33,3	44,2	349	6,9	10,3	13,7	17,0	20,3
4500	44,8	67,0	1500	22,3	33,4	44,3	350	6,9	10,3	13,7	17,1	20,4

APÉNDICE X Comercio y tablas de Encuentro

Encuentro de viaje

Para saber si hay un encuentro de hace una tirada de pilotaje para determinar si el piloto ha ajustado bien la curva de aproximación planetaria en la salida de su salto hiperespacial. La dificultad de dicha tirada depende del salto realizado:

- $CD = 8 + \text{Jump} \times 2$

Un jump de 2 tendría una dificultad de 10, mientras que un jump de 6 (el máximo posible) una dificultad de 20.

El número de posibilidades de encuentro se calcula entonces como la diferencia entre la clase de dificultad (CD) y la tirada de habilidad (TH) más 1D6:

- $NPE = CD - TH + D6$

Para saber si hay encuentro realmente se tira un D10 por cada posibilidad (una después de otra) en la tabla siguiente, añadiendo el factor de peligrosidad de la zona.

- Nula 0
- Baja +1
- Media +2
- Alta +3
- Muy Alta +4
- Extrema +5











Encuentro en viaje	D10
Piratas (*)	>=9
Comerciante	7 - 8
Especial	6
Policia	4 - 5
Nada	1 - 3

(*): *Policía agresiva si el nivel legal es muy alto*

Evento en el Planeta

Puede suceder que exista algún encuentro o evento en el planeta o estación espacial donde estén descansando o repostando los personajes. La elección de utilizar esta tabla es del master pero no es mala idea hacer al menos una tirada para animar un poco la aventura.

EVENTO PLANETARIO	Desde	Hasta
Pasajero diplomático	1	4
Pasajero rico	5	8
Pasajero/a famoso/a	9	12
Recompensa por cazar monstruo	13	16
Recompensa por cazar criminal	17	20
Recompensa por cazar disidente político	21	24
Guerra planetaria	25	28
Desorden civil	29	32
Epidemia	33	36
Llevar objeto a científico	37	40
Bloqueo comercial	41	44
Llevar aviso rápidamente	45	48
Sabotaje de otra compañía	49	52
Huelga	53	56
Acto terrorista	57	60
Polizón	61	64
Carga peligrosa	65	68
Carga de animales exóticos	69	72
Error de carga	73	76
Safari	77	80
Expedición arqueológica	81	84
Expedición de prospección minera	85	88
Expedición cartográfica	89	92
Misionero	93	96
Rumor de tesoro en el espacio	97	100

Naves	Imagen	Tara	Cargo	Combustible	Power	Estructura	Armamento	Escudos	Gadgets	Camarotes	Precio
Courier		100	80	20	5	10	0	0	0	1	500.000
Far Trader		200	120	40	10	20	1	0	1	1	1.000.000
Free Trader		200	100	40	20	20	1	Si	1	1	1.500.000
Patrol Cruiser		200	100	40	30	20	2	Si	1	1	2.000.000
Mercenary Cr.		500	200	80	40	20	1	Si	2	2	6.000.000
Subsidizer Me.		500	250	60	20	20	0	Si	1	3	8.000.000
Hornet Cruiser		1000	400	200	60	30	3	Si	1	2	10.000.000
Subsidizer Liner		1000	500	100	40	30	2	Si	3	3	15.000.000
Large Freighter		2000	1000	200	40	40	1	Si	2	3	22.500.000
Wasp Cruiser		2000	500	250	60	40	3	Si	2	3	30.000.000
Fragata		4000	350	500	100	40	4	Si	3	4	N/A
Scout		100	50	20	5	10	1	0	2	1	1.000.000

<i>Equipo</i>	<i>Imagen</i>	<i>Compra</i>	<i>Venta</i>	<i>Power</i>	<i>NT min</i>	<i>Detalles</i>
Pulse Laser		200.000	150.000	3	A	1D6
Beam Laser		1.200.000	900.000	5	B	2D6
Military Laser		3.430.000	2.625.000	10	C	3D6
Disruptor		1.450.000	1.225.000	5	C	1D6 / +20% a disrupción
Energy Shield		500.000	375.000	15	B	AD= 3
Energy Shield Plus		1.000.000	750.000	20	B	AD= 4
Reflective Shield		2.000.000	1.500.000	30	C	AD= 5
Reflective Shield Plus		4.000.000	3.000.000	40	C	AD= 6
Power cell		250.000	125.000	---	A	5 unidades de energía extra
Extra cargo		250.000	180.000		B	5 Tn más de carga
Auto Repair System		700.000	550.000		B	+2
Navigation System		1.450.000	1.125.000		B	+2
Targeting System		2.425.000	1.875.000		B	+2
Coalking Device		10.000.000	7.500.000		D	
Scape Pod		200.000	150.000		A	

Proceso de Obtención de Cargamento

Primero se determinan los cargamentos disponibles. Para ello se hace varias tiradas dependiendo del tipo de astropuerto:

- A: 10 tiradas
- B: 8 tiradas
- C: 5 tiradas
- D: 3 tiradas
- E: 1 tirada

Se añade una tirada extra por cada millón de habitantes por encima de 1 millón. Las tiradas repetidas se conservan. Por cada cargamento se hace una tirada para ver el número de Tn disponibles: 2D10 x Factor.

Para conocer el precio del cargamento, se consulta el precio base con la consideración de si el planeta es productor o consumidor (mitad o doble precio) y se modifica el resultado según el tipo de economía planetaria. Finalmente se tiran 2D10 – 2D10 para aplicar un porcentaje aleatorio de modificación al precio final. Sobre esa base el personaje podrá hacer su negociación.

Tipos de carga dependiendo del planeta

Tipo de Recurso	1 - 2 Pre-Ag	2 - 3 Ag	4 - 5 Med	6 - 7 Ren.	8 - 9 E-Ind	A Ind	B Post-Ind	C Hi-Tech
Agua / Oxígeno	P							
Gases	Cualquier planeta con una gigante de gas se considera productor							
Comida		P	P	P				
Materias Primas		C	P	P	P			
Entretenimiento							C	C
Armas (*)	C	C	C	C		P	P	P
Medicinas	C	C	C	C		P	P	P
Máquina		C	C	C		P	P	P
Narcóticos (*)		P					C	C
Tecnología						C	C	C

(*) : Ilegal

(**): Se precisa de permiso especial

Productor: /2 Consumidor: x2

Modificadores por tipo de economía

Tipo de Recurso	As/Ba/De/FI	Hi/Lo	Ic	NoAg	Po/Ri	Va	Wa
Agua / Oxígeno	+10%	+10%/-10%	-10%	+20%		+10%	-10%
Gases	-10%						
Comida	+10%	+20%/-20%	+10%	+20%	-10%/+10%	+10%	-10%
Materias Primas	-10%	+10%/-10%			-20%/+20%		
Entretenimiento	+20%		+10%		+10%/-10%	+20%	
Armas (*)							
Medicinas	+10%			+10%	+10%/-10%		
Máquinas	+10%		+10%			+10%	
Narcóticos (*)	+20%	+10%/-10%	+10%				
Robots	+10%		+10%			+10%	

Nombre	Factor	Precio/Tn	Tipo de Recurso	Dado	
Agua	10	150	Agua / Oxígeno	1	2
Aleaciones básicas	10	400	Materias Primas	3	4
Aleaciones especiales	5	1.200	Tecnología	5	6
Aleaciones de alta temperatura	5	800	Materias Primas	7	8
Animales vivos	10	100	Comida	9	10
Armas ligeras (*)	5	7.500	Armas	11	12
Armas pesadas / bombas (*)	5	10.000	Armas	13	14
Artefactos (**)	1	12.500	Tecnología	15	16
Berilio	5	1.200	Materias Primas	17	18
Bienes de consumo	5	600	Comida	19	20
Bienes de consumo de lujo	1	1.800	Entretenimiento	21	22
Boro	5	1.500	Materias Primas	23	24
Carne congelada	10	150	Comida	25	26
Chips ópticos	2	800	Tecnología	27	28
Cobalto	5	1.200	Materias Primas	29	30
Cobre	10	400	Materias Primas	31	32
Combustible de nave	10	100	Gases	33	34
Combustible nuclear	5	2.400	Materias Primas	35	36
Comida exótica	1	5.000	Entretenimiento	37	38
Componentes de ingeniería	5	2.250	Tecnología	39	40
Componentes de ordenadores	2	2.000	Tecnología	41	42
Componentes orbitales	5	1.400	Tecnología	43	44
Correo	1	50	Correo	45	46
Diamantes	1	10.000	Entretenimiento	47	48
Explosivos (**)	5	5.000	Armas	49	50
Fertilizantes	10	300	Materias Primas	51	52
Frutas / verduras	10	150	Comida	53	54
Gases especiales	5	300	Gases	55	56
Gases puros / inertes	5	200	Gases	57	58
Grano	10	150	Comida	59	60
Hidrocarburos	10	400	Materias Primas	61	62
Joyas	1	5.000	Entretenimiento	63	64
Maquinaria de construcción	10	1.250	Maquinaria	65	66
Maquinaria minera	10	1.500	Maquinaria	67	68
Medicinas	2	1.200	Medicinas	69	70
Metal recuperado	10	50	Materias Primas	71	72
Narcóticos (*)	1	15.000	Entretenimiento	73	74
Niobium (**)	5	9.000	Materias Primas	75	76
Organismos alienígenas (**)	1	20.000	Tecnología	77	78
Oro	5	8.500	Entretenimiento	79	80
Oxígeno	10	200	Agua / Oxígeno	81	82
Páneles de construcción	10	800	Maquinaria	83	84
Plata	5	6.300	Entretenimiento	85	86
Polímeros	10	600	Materias Primas	87	88
Productos químicos	2	1.000	Materias Primas	89	90
Raciones de comida	10	500	Comida	91	92
Residuos tóxicos	10	20	Materias Primas	93	94
Superconductores	5	1.000	Materias Primas	95	96
Resultado especial				97	100

MAPA POLÍTICO DEL ENTORNO GALÁCTICO (Versión para el Master)

