

CAPITULO 7 - MANUAL DEL CAPITAN

7.1. INTRODUCCION



El papel de capitán es el más sencillo de explicar: es quien toma las decisiones. Sin embargo, debajo de esa simplicidad se esconde una tarea muy difícil y compleja.

Principalmente, porque un capitán no puede imponerse con la fuerza de sus galones, aunque en momentos puntuales se vea obligado a hacerlo. En un medio tan hostil como el espacio, lo ideal es que sepa ganarse su condición de líder, mediante sus virtudes y su buena hacer.

Muchas veces, eso significa sobreponerse a las propias dudas o miedos, para inspirar confianza en sus subordinados, o sacar fuerzas cuando los demás pretenden rendirse.

Siempre tendrá que ser humilde y reconocer que el mérito corresponde a quien ejecuta las órdenes, y no a quien las emite. Pero ser el primer y único responsable de los errores cuando estos se produzcan.

Dice el manual de cadetes de la Flota que el capitán "no manda. Sólo coordina", y es totalmente cierto. Estar al frente de una nave, significa confiar plenamente en las capacidades de los hombres o mujeres bajo tu mandato. No debes poner en duda sus labores ni, mucho menos, invadirlas. Confía en el criterio de tu Oficial Científico se te aconseja no aterrizar en un determinado planeta, y no te pares a comprobar la información suministrada por los sensores, como si dudaras de su fiabilidad.

Pero imponte cuando sea necesario. Sólo los mejores entran en la División de Exploradores, y pocos de ellos adquieren la condición de capitán. Nadie te ha regalado el puesto.

7.2. LA CADENA DE MANDO

El capitán es la máxima autoridad dentro de su nave. Los miembros de la tripulación están obligados a acatar sus órdenes mientras se encuentren de servicio, incluso se diera el caso que alguno de ellos tuviera un rango superior al del capitán.

El capitán no está obligado a seguir las órdenes de nadie, salvo el de superior inmediato de Interstel (el DJ tendrá que crear un PNJ para cubrir este papel), aunque es libre de

subordinarse a un tercero si las circunstancias lo aconsejan.

Un ejemplo: el capitán recibe instrucciones de un general para apartarse de su ruta. Necesitan a todas las naves disponibles para evacuar a tropas de tierra atrapadas en un planeta. Y ahora supongamos dos tipos de desenlaces:

-Amablemente, el capitán le sugiere al buen general que contacte con su superior de Interstel, para que sea aquél que autorice o desestime ese cambio de planes. Hasta entonces, la nave mantendrá su rumbo.

-El capitán acepta, de peor o mejor grado, y se pone al servicio del general. Al fin y al cabo, se trata de un caso de fuerza mayor, donde hay vidas en juego.

Pues bien: cualquiera de esas decisiones sería correcta. Evidentemente, un capitán no debe actuar a capricho. Siempre deberá evaluar las circunstancias y establecer un orden de prioridades. Siguiendo con el ejemplo, no sería razonable rechazar las órdenes del general, si la nave está desarrollando tareas poco importantes. Recuerda que tu superior inmediato puede pedirte explicaciones en cualquier momento si le llegan quejas sobre ti.

7.3. LAS LEYES...

Las cuatro civilizaciones que componen la Alianza siguen una legislación pactada en común, conocida como Acta de Ley. Tu deber, como capitán, es conocer y respetar la legalidad.

La mayor parte de esas leyes no necesitan apenas reseñarse: queda prohibido el asesinato, el robo, la discriminación, etcétera. Los delitos más graves (implican la expulsión directa de la División de Exploradores, amén de determinados años de cárcel) son los siguientes:

-Atacar y destruir una nave o instalación amiga o neutral sin que medie provocación.

-Asesinar personas amigas o neutrales, así como enemigos que han depuesto las armas.

-El robo intencionado de tecnología o recursos de una civilización amiga o neutral, cuando este suponga un grave perjuicio para una porción importante de esa civilización o de su territorio (por ejemplo, expoliar el mineral de una mina de la que depende el bienestar de miles de trabajadores)

-Vender intencionadamente tecnología o información clasificada a una civilización hostil a la Alianza.

Además, hay ciertas y normas que debes seguir:

-Si tu superior no te lo ha ordenado expresamente, no puedes atacar ninguna nave, instalación o criatura, salvo en defensa propia. Dicho de otro modo: ellos deben atacar primero para que tú puedas responder.

-Como excepción a esa regla, puedes destruir o sabotear un objetivo si constituye una amenaza inmediata para Interstel o los aliados bajo su protección. Ten en cuenta que se te exigirá pruebas de que la amenaza era real, y se te podría castigar si no pudieras aportarlas (Atacar una factoría de naves de guerra alienígena, con la presunción de que atacarán Interstel, no estaría justificado. Atacarla si se descubren planes de invasión en sus sistemas informáticos, sí lo estaría)

-No se permite la captura de prisioneros, salvo por razones muy fundadas (sería legal secuestrar a un oficial de una facción declaradamente hostil a la Alianza, por ejemplo. Pero no a un civil escogido al azar). Bajo ninguna circunstancia, se puede maltratar a los prisioneros. Estos deberán ser entregados con la mayor prontitud a las autoridades de Interstel, para su custodia e interrogatorio.

-El capitán puede, siguiendo estrictos criterios científicos, capturar criaturas no inteligentes para su análisis y posterior envío a los laboratorios de Interstel. Pero no le está permitido matar indiscriminadamente a ningún tipo de flora o fauna.

### 7.4. ...Y LOS PROTOCOLOS

Contactar por primera vez con una raza alienígena es un proceso bastante delicado. Muchas de ellas ni siquiera saben de la existencia de otras formas de vida fuera de su planeta, y pueden reaccionar de manera hostil. Las que tienen un mayor nivel tecnológico, incluso, pueden capturar a la tripulación para someterla a todo tipo de exámenes científicos. Tampoco las razas que parecen amistosas ofrecen muchas garantías. Las diferencias culturales pueden ser tan profundas, que cualquier mínimo gesto puede ser malinterpretado y degenerar en conflicto. Y recuerda: no sólo están en juego tu vida y la de tus hombres. Un simple incidente puede empezar una guerra de proporciones galácticas. Cualquier arma o pieza de equipo capturado puede catapultar el nivel tecnológico de toda una

civilización, y volverse luego contra la Alianza con consecuencias imprevisibles.

Lamentablemente, no hay reglas precisas para evitar problemas. Lo que puede funcionar en una situación, quizá no lo haga en otra, y la única regla segura es proceder siempre con extrema cautela. El Oficial de Comunicaciones está especialmente entrenado para lidiar con este tipo de situaciones y debes apoyarte en su criterio a la hora de actuar.

Las sociedades alienígenas se pueden dividir en dos grandes grupos: aquellos que gozan de un alto o moderado nivel tecnológico, y aquellos otros que tienen un nivel bajo o nulo. El Oficial Científico te ayudará a determinar a qué categoría pertenece una raza concreta.

Para las sociedades que cuenten con cierta tecnología, los protocolos a seguir son los siguientes:

-Los primeros contactos se harán por radio y, normalmente, desde el límite del sistema. Esto te permitirá saltar al hiperespacio si se produce una respuesta agresiva. Muy pocas civilizaciones habrán desarrollado métodos de transmisión capaces de emitir a velocidades superiores a la luz. Para mantener una conversación fluida, quizá tengas que acercarte o, incluso, ponerte en órbita alrededor del planeta.

-Después de presentarte, expondrás una propuesta de amistad y cooperación en el nombre de la Alianza, y las posibilidades de futuros intercambios culturales o tecnológicos. También pedirás permiso para aterrizar en el planeta y establecer un contacto personal

-Si todo sale bien, te reunirás con los representantes de esa raza, y obtendrás toda la información posible, para su posterior envío a Interstel.

-Si la respuesta es hostil o tienes dudas, no estás obligado a exponerte, salvo que te lo hayan ordenado específicamente. Ante la duda, márchate e informa de la situación.

Para sociedades pretecnológicas, lo más recomendable es:

-Aterrizar en emplazamientos poco poblados. Así correrás menos peligros, si los alienígenas resultan ser hostiles. Si no hay problemas, podrás luego visitar núcleos urbanos más importantes o pedir una entrevista con sus líderes políticos o religiosos.

-En algunos casos, quizá te convenga ocultar tu procedencia extraplanetaria. Utiliza el dispositivo de camuflaje a la hora de aterrizar y mantenlo encendido mientras permanezcas en tierra. Si te presentas a ti mismo como un viajero de "un país lejano", provocarás un impacto mucho menor y tal vez te ahorres problemas.

En ambos casos:

-Te encontrarás con toda seguridad, con razas divididas por la guerra. No se te autoriza a tomar partido por ningún bando. Mantente estrictamente neutral.

-Tampoco debes cuestionar sus leyes y costumbres. Las ejecuciones o las torturas, por ejemplo, son elementos cotidianos de ciertas sociedades, y no estás obligado a impedirlos.... Sin embargo, ni siquiera lo más estrictas autoridades de Interstel se atreverían a cuestionarte, si te dejas llevar por tus principios éticos, e intervienes para salvar vidas inocentes. Eso queda a tu discreción, y deberás lidiar con las consecuencias de tus acciones.

-Las razas con cierto nivel tecnológico, se morirán por poder estudiar tus armas, tu equipo o los sistemas de tu nave. No debes permitirlo bajo ninguna circunstancia, por bienintencionadas que sean sus peticiones. Si se te permite, en cambio, información sobre temas menos sensibles. Por ejemplo, explicar qué son los antibióticos o en qué consiste una vacuna.

-En casos extremos, en los que tu nave o tu equipo quieran ser tomados por la fuerza, puedes verte obligado a destruirlos.

-Por supuesto, las leyes que debes respetar en la Alianza, también son de aplicación en las regiones inexploradas. No se te permite el asesinato, el robo y demás acciones punibles.



## 7.5. PERDIDA Y SUCESION DEL MANDO

La manera más sencilla de perder el mando es muriéndose. Si un capitán fallece, el miembro de la tripulación que ostente el mayor grado ocupará el puesto de capitán de manera temporal, salvo que el propio capitán haya designado un sucesor (y sin hay problemas, el DJ podrá designar a quien ostente el mayor nivel de Liderazgo o,

sencillamente, tirar un dado para escogerlo de manera aleatoria).

Interstel puede confirmar al nuevo capitán en su puesto, o enviar uno nuevo.

Hay otras maneras de perder el mando, más problemáticas.

Por cometer un delito de especial gravedad, o acumulación de faltas, un capitán puede perder su condición, además de pagar la multa o con la condena a prisión que le corresponda.

Normalmente, será Interstel la que imponga estos castigos. Sin embargo, la tripulación puede destituir a su propio capitán, si este comete un delito grave.

Destituir a un capitán es algo delicado. La División de Exploradores es un cuerpo militar, y en ellos están prohibidas las manifestaciones colectivas. Una tripulación puede ser castigada por conspirar a espaldas de su superior, aunque sus motivos sean justos.

Lo habitual es que, si un tripulante tiene problemas con su capitán, se lo comunique personal e individualmente, de forma oral o por escrito. Si sus quejas no son atendidas de manera adecuada –y no antes- puede dirigir las a Interstel. Allí las valorarán y le darán una respuesta.

Sin embargo, si la tripulación se encuentra en el espacio, y el capitán comete un delito especialmente grave (consultar sección 7.3.), es posible que deben emprender acciones radicales.

La manera correcta de proceder es que los tripulantes es que se pongan de acuerdo para escoger un nuevo capitán. Será este quien comunique al antiguo que se le destituye. No se podrá emplear la fuerza, sólo lo mínima necesaria para defenderse si se produce una respuesta agresiva. Se le pueden confiscar las armas, y recluirlo en su camarote.

A la mayor prontitud posible, se informará a Interstel. Esta pueda ordenar que prosiga la misión o que se retorne inmediatamente a los territorios controlados por la Alianza. En cualquier caso, habrá un juicio, donde se valorarán los argumentos y las pruebas aportadas por cada una de las partes.

Si las pruebas son sólidas, el capitán será expulsado de la División de Exploradores, y es probable que deba enfrentarse a una condena a prisión. (A efectos de juego, un capitán destituido

jamás volverá a participar en la partida. El jugador afectado deberá abandonarla o crearse un nuevo personaje.)

Pero si las pruebas o los argumentos son inconsistentes, será la tripulación quien deberá responder de sus actos. El motín se castiga con la cárcel, además de que la expulsión deshonrosa de la División de Exploradores.

## 7.6. EL INFORME DE MISION

En la sección 3.7, al describir la División de Exploradores, se comentaron cuáles son las tareas más típicas.

Generalmente, se te dejará las manos libres para emprender el trabajo que prefieras. Pero puede ocurrir que tu mando directo te fije unas prioridades o, incluso, te marque un objetivo específico.

En cualquier caso, tendrás que mantenerle informado de tus progresos. Si no se te dice otra cosa, lo normal es informar cada 30 días.

Puedes hacerlo de dos maneras. La más sencilla, es hacerlo en persona. La División cuenta con varias estaciones espaciales en el área de la Alianza, donde puedes acudir a presentar tus informes, amén de reparar cualquier daño que haya sufrido tu nave, reponer combustible o adquirir equipo.

Otra manera, es usando el Vórtice para emitir. Es un sistema más cómodo, porque no tendrás que abandonar el sector, pero también puede ser el más peligroso. Además de abrir una ruta de entrada a la Alianza, las transmisiones podrían ser intervenidas.

Si no informas de tus progresos en el plazo establecido, la División enviará otra nave a investigar.

Cuando entregues tu informe, se hará una evaluación de tus logros, y es posible que se te recompense.

Este dinero no te pertenece, y no puedes disponer de él a tu antojo. Pertenece al conjunto de la tripulación, y debe ser invertido en la nave o en un equipamiento.

*-Los Raxtor dejaron de atacarnos, mi capitán. Han comprobado que tenemos un tesoro que quieren conseguir a cualquier precio.  
-¿De que se trata?  
- De nuestras provisiones de Coca Cola.*

### 7.6.1. RECOMPENSAS

**-Cartografiar un sistema estelar** (Indicando las características de todos los planetas y lunas): 1000 UMs.

**-Encontrar planeta apto para la colonización** (No debe contener ninguna forma de vida inteligente): 2000 UMs

**-Recolectar espécimen** (Sólo se tolera la captura de un espécimen por especie. En el caso de organismos microscópicos, de una muestra para cultivo): 200 UMs

**-Contactar con criaturas inteligentes** (Por contacto se entiende cualquier tipo de interacción, incluyendo las transmisiones o incluso los avistamientos de naves): 250 UMs

**-Conseguir esquemas de una nueva tecnología:** Según nivel (consultar sección 9.9 del Manual de Oficial Científico)

**-Destrucción de nave enemiga** (Sólo cuentan las naves que hayan atacado previamente, o la de facciones reconocidas oficialmente como hostiles por la Alianza) De Tamaño 1: 150 UMs; de Tamaño 2: 300 UMs; de Tamaño 3: 900 UMs

Además, como se explica en el capítulo dedicado al Ingeniero, puedes ganar dinero rescatando pecios espaciales o mediante la extracción de minerales.

### 7.6.2. MULTAS

No hay baremos establecido para las multas. Muchas veces, depende del humor del oficial que oiga el informe, o de las circunstancias.

Lo que quiere decir que el DJ puede tirar 1D100 y multiplicar el resultado por 1D10, si el capitán comete algún acto punible, como no informar en el plazo establecido, incordiar de alguna manera a una civilización amiga o neutral, etcétera.

El capitán puede recurrir esa multa, usando su Carisma. Si falla, pagará la multa entera. Si acierta, sólo tendrá que abonar la mitad.

Si no puede pagar una multa, por falta de fondos, se le descontará de sus futuras recompensas.

Para terminar, el capitán debes conocer bien cuales son las tareas de sus subordinados. Es aconsejable que se lea los capítulos dedicados a cada uno.

