

10.1. INTRODUCCION



Cuando hay alienígenas de por medio, es necesario llamar al Oficial de Comunicaciones. Es un experto en diplomacia y protocolo, un erudito formado en las diversas

ramas de la Sociología, la Historia o la Política. Su perfil le proporciona una visión de todos los mecanismos que conforman la inteligencia y la civilización, sea cual sea la forma que adopten.

Además, es el único miembro de la tripulación capaz de usar todas las propiedades del *Cristal Traductor*.

Ya sea para estudiar las ruinas de un especie extinta, o entablar contacto con un futuro aliado o enemigo, se necesita a un Oficial de Comunicaciones competente.

10.2. EL CRISTAL TRADUCTOR

Hacerse entender en los límites de un mismo planeta es algo complicado. Se necesitan semanas o meses de paciente aprendizaje para hablar con relativa soltura un nuevo idioma.

Pero comunicarse con razas que pueden tener órganos fonadores totalmente extraños, puede ser imposible.

Los Velox se tropezaron con la solución hace varios siglos. Rescataron del espacio una nave de carga a la deriva, que contenía una carga de cien mil cristales. No eran mayores que una uña, de forma octogonal y de líquidos colores azules y esmeraldas.

Al principio, no prestaron atención a ese hallazgo. Dieron por hecho que no era más que bisutería, extraviada por una especie todavía desconocida, y utilizaron algunos cristales para adornar sus collares o anillos. Pero muy pronto, descubrieron su verdadera función. Aquellos cristales podía hacer que su portador, y cualquier oyente cercano pudiesen entenderse, como si hablaran el mismo idioma.

Cuando los Velox se incorporaron a la Alianza, cedieron unos sesenta mil cristales. Una porción de ese total acabó en las manos de la División, y cada tripulante recibe uno. Es un tesoro de valor incalculable: no se dispone de la tecnología

necesario para reproducirlos, y nunca se ha encontrado a la especie que les fabrica.

El funcionamiento del Cristal Traductor es un misterio. Los científicos de Interstel suponen que encierra una compleja inteligencia artificial, que analiza todos los cerebros en su radio de acción e identifica todos los procesos relacionados con el lenguaje. Uno a uno, compara cada sonido verbal con el objeto o símbolo que representa. Se podría decir que el Cristal *rescata* todo el proceso de aprendizaje lingüístico.

También se ignora cómo puede hacerlo en tiempo real. Los científicos han teorizado sobre el *subespacio*, un universo artificial con sus propias magnitudes espaciotemporales. En ese subespacio podrían pasar millones de años en lo que, en nuestro universo, sería una fracción de segundos. Es muy posible que el Cristal utilice el subespacio en sus procesos.

El Cristal tiene un radio de funcionamiento de unos diez metros. Todas las criaturas a su alcance, incluyendo por supuesto a su portador, pueden comunicarse como si hablaran el mismo idioma.

No traduce términos excesivamente técnicos o determinadas expresiones de la jerga particular de cada hablante, pero en general, permite un entendimiento muy exacto.

En principio, el Cristal sólo sirve para traducir el lenguaje oral. Pero determinados individuos son capaces de utilizarlo también para traducir texto, incluso si se trata de lenguas muertas.

Se ha sugerido que el Cristal no sólo puede *fabricar* su propio tiempo, sino también viajar por él. De esa manera, puede identificar y analizar las capacidades lingüísticas de un usuario muerto hace años o siglos.

Uno de los requisitos clave para ser Oficial de Comunicaciones de la División, precisamente, es poder traducir texto valiéndose del Cristal.

A diferencia del lenguaje oral, no es un proceso automático. Aunque el Cristal ayude, el usuario necesita hacer un considerable esfuerzo intelectual para conseguir una traducción.

Es decir: tirada de dados del Campo de Habilidades de Comunicación.

Si acierta la tirada, podrá traducir el texto.

Si falla, podrá tirar una segunda vez. No conseguirá una traducción total del texto, pero sí al menos una pequeña pista sobre el sentido del

texto (algo del estilo “Cuenta las victorias militares de un rey” en una pared donde se relata con pelos y señales esas hazañas).

En ese caso, o el de fallar de nuevo la tirada, el Oficial de Comunicaciones tendrá que dedicar una hora al estudio de los caracteres, antes de hacer un nuevo intento.

No es necesario tirar dados para traducir textos ya conocidos. Por ello, es recomendable ir apuntando todas las lenguas con las que se haya tenido contacto en el reverso en el *Registro de Comunicaciones*, al final de este capítulo.



SI NO QUERÍAN SOPA aquí tienen dos tazas. Se nos anuncia como segunda parte, pero ya deben ser doscientas las producciones inspiradas en las aventuras de la División. Más paja para nuestra cartelera.

Detrás de la cámara, el señor Woo, ese engendro regurgitado por la industria del videojuego. Más simple que los zapatos de un Elowan, que ya es decir. Se fagocita a sí mismo en este refrito, a falta de cualquier idea o talento, que no sea dar una vuelta de tuerca a los efectos especiales.

¿Quien un consejo? Dedicuen su tiempo libre a cardarse el pelo, ordenar el trastero o cualquier cosa que le apetezcan. Pero no pierda dos horas de su vida visionando este subproducto.

Avisados quedan.

10.3. CONTACTO

Establecer cualquier tipo de relación con una especie desconocida es un proceso complejo. Muchas veces, tendrás que recurrir al viejo método de *prueba y error*. Y, por supuesto, a todas tus dotes diplomáticas.

Empecemos por el principio. ¿Porqué es necesario contactar con otras razas?

Además del interés puramente científico y cultural, existen estas razones:

Establecer lazos de amistad y cooperación.

Los miembros de la Alianza son los supervivientes de mil años de guerra. Su población es muy escasa, y sus territorios, muy limitados. Necesita desesperadamente aumentar su círculo de aliados para afianzar su posición en la galaxia.

De las relaciones con otras civilizaciones se esperan muchos beneficios, pero uno sobresale sobre todos los demás:

Conseguir nuevas tecnologías.

Algo tan simple como un plano técnico o un manual de instrucciones puede ahorrar décadas de investigación, y convertirse en una pieza clave para asegurar la supervivencia.

Los secretos tecnológicos tienen un valor incalculable y, precisamente por ello, ni siquiera las especies más amistosas los cederán con facilidad. Pero tu deber es hacer todo lo ética y legalmente posible para conseguir alguna migaja. Tendrás que negociar y hacer favores (lo que traducido a un lenguaje que pueda entender tu DJ, significa: aventuras y peligros)

Si no es posible ningún tipo de cooperación, entonces te toca:

Analizar posibles amenazas

Las especies hostiles interesan tanto o más que las amistosas. Toda la información que puedas recopilar será muy valiosa. En algunas casos, tu tripulación y tú estaréis autorizados a jugar sucio. Miente, roba o incluso destruye, si eso supone proteger a la Alianza.

10.4. PROTOCOLOS DE ACTUACION

Podemos dividir las relaciones con otras especies en tres fases: *Contacto Inicial*, *Desarrollo* e *Informe Final*.

10.4.1. CONTACTO INICIAL (POR RADIO)

Actuar con precaución es la regla más importante de todo este capítulo. Y la manera más sencilla y segura de establecer contacto con una raza desconocida es por radio.

Las naves de la División pueden identificar cualquier tipo de transmisión en su radio de alcance, desde radiofrecuencias o impulsos de rayos-X. Si son datos en formato audio, el Cristal los traducirá automáticamente. De tratarse de documentos de texto, tendrás que dedicar algún tiempo a su análisis, como se explicó en la sección 10.2.

Si el capitán no ordena lo contrario, lo habitual es que te presentes. Identifica tu nave y su lugar de procedencia (algo del estilo: *"Aquí la nave Hespérides, de la División de Exploradores de Interstel"...* Algunos miembros de la División suelen añadir, no sin ironía: *Somos alienígenas del Espacio Exterior. "Queremos entrevistarnos con sus líderes"...*)

Si estás tratando de comunicarte con otra nave, es probable que adopte una actitud defensiva. No te preocupes. Muy posiblemente, jamás han tenido tratos con alienígenas, y dudarán de tus intenciones. Adopta un lenguaje amable, e intenta inspirarles confianza. Debes aconsejar al capitán que mantenga las armas y el escudo desactivados, como muestra de buena fe.

Una tirada de Campo de Habilidades de Comunicación, puede ayudarte a suavizar las cosas. Si fallas, lo prudente es retirarse, y reintentar el contacto en otra ocasión.

Tirar dados también te puede servir para adivinar las verdadera intenciones de un interlocutor *excesivamente* amistoso. Desde luego, no obtendrás datos objetivos, sólo podrás sospechar si hay o no gato encerrado. Pero, a veces, ese puede ser suficiente para salvar el pellejo.

Si tienes dudas, puedes proponer una discreta retirada para evaluar tranquilamente ese primer contacto, y dar parte a la División.

Si todo sale bien, puedes pedir una entrevista con las autoridades de esa nave o planeta, y pasar a la siguiente fase.

10.4.2. CONTACTO INICIAL (EN PERSONA)

Muchas razas han desarrollado un razonable nivel científico, y están preparadas para un encuentro alienígena. Pero no ocurre lo mismo con otras.

Las culturas más primitivas suelen creer que su mundo es el centro del universo, y no pueden concebir la existencia de otros seres. Salir de su ignorancia les puede suponer un grave trauma social y cultural, de consecuencias imprevisibles.

En otros casos, la civilización objetivo puede encontrarse en un punto intermedio. Empiezan a sospechar la presencia de vida alienígena, pero aún no están preparados para un encuentro directo. Pueden atacar a cualquier nave extraña que surque su espacio aéreo, especialmente si están divididos por la guerra, y capturar a su tripulación con fines experimentales.

O, sencillamente, has entrado en contacto radiofónico con interlocutores que no son de fiar, pero necesitas estudiarlos de cerca.

En todos estos casos, no podrás o no querrás usar la radio, y tendrás que emplear una estrategia diferente.

Si la nave dispone de dispositivo de camuflaje (y si no es así, debes aconsejar su instalación cuanto antes), utilízalos para aterrizar en el planeta. Esa tecnología no engañaría a los sensores más avanzados, pero si son útiles para hacerte invisible a los medios más primitivos, como los radares utilizados a principios del siglo XXI.

Es aconsejable evitar los grandes núcleos urbanos. Más gente implica más problemas. Dile al capitán que elija emplazamientos aislados, como granjas o pequeñas aldeas. De esa manera, es relativamente sencillo neutralizar una respuesta hostil.

Aunque el camuflaje hace que la nave sea invisible, es conveniente ocultarla en lugares apartados, donde no haya caminos o sendas. Aunque eso os obligue a caminar un poco, ganareis en tranquilidad. Por supuesto, el camuflaje debe mantenerse activado en todo momento.

En el mercado se venden dispositivos de camuflaje personal que son muy útiles para investigar de cerca a los lugareños.

Las razas humanoides, como te confirmará el Oficial Médico, son muy comunes en la galaxia. Todos aquellos miembros de la tripulación que sean Umanus pueden hacerse pasar por viajeros de un tierra lejana, y así mezclarse con la población sin despertar sospechas.

*Yo no tengo prejuicios:
todos los alienígenas me dan asco*

10.4.3. DESARROLLO

El contacto ha sido establecido. ¿Y ahora qué?

De nuevo, la prudencia debe ser tu mejor consejera.

Si has optado por la comunicación directa, no reveles más que lo imprescindible. Cualquier información podría ser utilizada en tu perjuicio. Al principio, no reveles que tu nave se encuentra lejos de cualquier apoyo. Muéstrate seguro y firme, como si tuvieras a todas las fuerzas de la Flota a tus espaldas. Negocia, sé flexible, intenta siempre obtener algún fruto, pero nunca te dejes engañar ni sorprender.

En todas las naves, existe un buen lote de *Terminales de Presentación*. Son pequeños dispositivos portátiles, del tamaño de una tarjeta de crédito, capaces de reproducir video y audio. Contienen una presentación de la Alianza, su historia, su cultura y las cuatro razas que la integran. Úsalos siempre que sea conveniente.

Si existen oportunidades de efectuar un intercambio tecnológico, sigue siempre la regla del *Quid pro quo*: tanto te den, tanto ofreces. Si te interesa conseguir un *Esquema Tecnológico*, apóyate en el Oficial Científico para ofrecer uno de similares características. Y si no pudieras hacerlo, hazle ver a tu interlocutor qué tipo de beneficios puede esperar a cambio de su apoyo (combatir una amenaza común suele ser un argumento muy persuasivo...)

En todo momento, debes mantener una actitud neutral. Es probable que entres en negociaciones con países que mantienen conflictos con otros, y soliciten tu ayuda científica o militar. Evita tomar partido.

Tú trabajo no es hacer de árbitro, ni tutelar a nadie. Las leyes y la moral de una sociedad se deciden a lo largo de siglos de paciente desarrollo, y el más bienintencionado de los actos puede tener malas consecuencias. Por ejemplo, se dio el caso de una tripulación que ayudó a destituir un sanguinario régimen político. Cuando volvieron, algunos años después, los habían convertido en las figuras centrales de una nueva religión... aún más fanática y cruel.

En determinados casos, cuando hay inocentes de por medio, es imposible no actuar. Utiliza tu sabiduría y tu instinto. Y prepárate para afrontar el resultado.

De todo este proceso se pueden desprender dos resultados: uno bueno. Y otro... no tan bueno.

En el primer caso, las negociaciones han sido fructíferas. Es probable que los alienígenas quieran prolongarlas o incluso firmar determinados pactos de cooperación o amistad.

Deja muy claro que ni tú ni tu tripulación tenéis autoridad política, ni estáis autorizados para llegar a ningún tipo de compromiso. Lo único que puedes hacer es remitir tus informes a la División, y que Interstel envíe a sus propios negociadores.

Puede pasar, en cambio, que las cosas terminen en desastre. La raza no desea ningún tipo de relación con la Alianza o se comporta de manera hostil. No hay muchas de vuelta de hoja: recopila toda la información que puedas, sal corriendo, y entrega tu informe.

Si llegarán a capturar a algún miembro de la tripulación, la consigna es clara: la seguridad de la Alianza está por encima de cualquier otra consideración, incluyendo vuestras vidas. No reveléis ningún tipo de dato, y utilizad todos los recursos a vuestro alcance para escapar.

10.4.4. INFORME FINAL

Cuando tu trabajo haya terminado, y entregues tu informe final a la División, Interstel catalogará a la civilización que ha sido objeto del estudio de alguna de estas maneras:

-Aliados: Se ha producido una sintonía total con la nueva especie. Se ha establecido un libre intercambio tecnológico (incluso armamentístico), y se han iniciado conversaciones para incorporar a dicha especie en la esfera de la Alianza, al mismo nivel que sus miembros fundadores. Legalmente, estás obligado a ayudarles y defenderles como si fueran miembros de tu propia raza.

Esta opción es rara, y normalmente sólo da si las circunstancias te han llevado a contactar varias veces con la misma especie, y existe un denso historial de cooperación mutua.

-Amigo: Se han forjado los primeros lazos de entendimiento. Existe un razonable grado de intercambio, salvando el de tecnologías más sensibles. Es necesario profundizar con los contactos.

-Neutral: La raza es reacia a establecer una comunicación más sólida, o se sospecha de sus verdaderas intenciones. Sólo puede cedérseles la tecnología más inocua, y sólo en casos extraordinarios.

También se pueden incluir en este apartado los “casos intermedios”. Puede suceder que dos gobiernos distintos, pertenecientes al mismo planeta, se comporten de manera totalmente diferente con los extraños. Que uno sea amistoso y el otro hostil. También puede ocurrir que los miembros de una especie sea muy favorables al contacto, pero no suceda lo mismo con alguna élite política o religiosa.

-Hostil: Es el peor de los escenarios. A la nueva especie sólo le interesan las demás en la medida que puede abusar de ellas. Pueden atacar sin que medie provocación, y aprovechar cualquier oportunidad para invadir el espacio de la Alianza.

Si Interstel declara Hostil una determinada civilización, se concede permiso a todos los miembros de la División para usar la fuerza, el sabotaje o incluso el robo de tecnología (dentro de unos límites).

Puedes usar el *Registro de Comunicaciones* para ir anotando cual es la Alineación que define a cada nueva especie, así como cualquier dato que consideres relevante.

La Alineación puede cambiar con el tiempo, a medida que la División mantiene sucesivos contactos. Un Amigo puede terminar siendo Hostil, y un antiguo enemigo pasar a la categoría de Aliado (las amenazas de un tercero, cuando son muy grandes, son el mejor pegamento para hermanar a especies enfrentadas...)

10.5. TIPOLOGIA DE CIVILIZACIONES

Aún no hemos explicado qué tipo de información necesitamos obtener de una especie determinada, o qué criterios debemos seguir a la hora de clasificarla.

Bien, esos parámetros son los siguientes:

10.5.1. MORFOLOGIA

Todo lo relativo al aspecto biológico: aspecto físico, nutrición, reproducción, ciclo vital... Sé discreto a la hora de realizar ciertas preguntas que quizá en algunos ámbitos se puedan entender como ofensivas, y déjate guiar por el Oficial Médico.

Si es una raza hostil, intenta averiguar si tienen alguna debilidad biológica evidente, o intenta conseguir alguna muestra de tejido (pelos, escamas o cualquier equivalente servirá)

10.5.2. POLITICA

En este apartado nos interesa saber:

Grado de organización: ¿Hasta qué punto está extendido el control político y legal y de qué manera?

- **Sin gobierno:** No existe ningún tipo de organización política. Sencillamente, porque quedan ciudadanos a los que gobernar o, como pueda ser el caso del Ulhek, no necesitan gobierno
- **Tribal:** La civilización se divide en una miríada de clanes, cada uno de los cuales cuenta con sus propios líderes y normas. Suelen ser propias de civilizaciones muy primitivas, o que han caído en un alto grado de decadencia.
- **Territorial:** Los gobiernos se extienden al ámbito regional o nacional. Cuentan ya con un amplio grado de sofisticación.
- **Planetario:** El aparato político y legislativo se extiende al mundo entero.
- **Interplanetario:** Cuando dos o más planetas comparten un gobierno común. Suele ser el caso de civilizaciones que han logrado establecer colonias en otros mundos o, como sucede con la Alianza, cuando civilizaciones diferentes acuerdan una unión política.

Tipo de gobierno: ¿Con qué tipo de representación política cuenta la civilización?

- **Dictadura:** Todo el poder reposa en una sola persona: un emperador, un rey, un caudillo militar, un líder religioso...
- **Elitista:** El gobierno es ejercido por una élite concreta (consejo de ancianos, miembros de la nobleza o el clero...) Sólo los miembros de ese grupo privilegiado tiene la oportunidad de acceder al poder o influirlo.
- **Democracia:** Toda persona, sea cual sea su condición, tiene posibilidades de aspirar al gobierno o de elegir a sus representantes.

Actitud de gobierno: ¿Cómo tratan los gobernantes a su propia gente?

- **Represor:** Los políticos se hacen respetar mediante la violencia y la

censura. Estos métodos suelen propios de gobiernos dictatoriales aunque no es raro encontrárselos en sistemas que parecen más civilizados, como la democracia.

- **Variable:** La actitud del gobierno cambia según qué político concreto ejerza el poder, o existe un término medio entre los medios más coercitivos y la preocupación por el bienestar ciudadano. Muchos gobiernos de la Tierra del siglo XXI, donde se alternaba la pena de muerte con el respeto a los derechos humanos, se encuadran en esta categoría.
- **Benigno:** El gobierno se preocupa seriamente por el bienestar de su gente, y hace todo lo posible por mantenerlo. La Alianza pertenece a este grupo. La actividad política tiene tal grado de entrega y compromiso ético, que serían imposibles los abusos y corruptelas de otras épocas.

Disposición del gobierno: ¿Cuál es la actitud frente a los visitantes alienígenas?

- **Hostil:** No se tolera en absoluto la presencia de extraños. Generalmente, la política de estos gobiernos consiste en atacar primero y preguntar después.
- **Desconfiado:** Pueden soportar hasta punto el contacto con razas foráneas, pero no les gusta demasiado. Suele ser la actitud propia de civilizaciones que no están cultural o científicamente preparadas para asumir la existencia de vida fuera de su planeta. O bien arrastran un historial de malas experiencias en lo que a alienígenas de refiere.
- **Tolerante:** La actitud general es positiva. Aún se está lejos de alcanzar una sintonía total, pero existen las condiciones necesarias para construir un clima de entendimiento y cooperación
- **Aliado:** El gobierno está ansioso por establecer relaciones con otras especies, o ya las ha pactado. Esta sería la disposición de Alianza, sin ir más lejos.

10.5.3. RELIGION

En muchas ocasiones, el componente religioso tiene tanto peso o más que el político. Conviene tenerlo en cuenta.

En este apartado, observaremos:

Grado de importancia: ¿Hasta qué punto el esquema de creencias condiciona los valores y la actitud de una especie?

- **Extrema:** La política o incluso la ciencia no se pueden entender fuera de la fe. Es propio de las culturas más primitivas, aunque no es extraño encontrarlo también en las más avanzadas. Siglos de avance científico y ateísmo, pueden provocar un peculiar efecto de péndulo.
- **Media:** El culto religioso tiene su relevancia, pero puede convivir sin problemas con posturas más agnósticas. Como ejemplo, la civilización occidental en el siglo XXI.
- **Nula:** La religión ha sido prácticamente eliminada, bien por la fuerza, o bien por la convicción que aporta el desarrollo científico.

Grado de fanatismo: ¿La religión se apoya en la violencia para extenderse o, por el contrario, es una fuerza benigna y dialogante?

- **Fanático:** Los infieles deben ser destruidos y cualquier mínima desviación de la fe, severamente castigada. En este contexto, los alienígenas pueden ser adorados como dioses, o repudiados como auténticos demonios, sin termino medio.
- **Moderado:** Los representantes religiosos pueden criticar todo aquello que sea contrario a su fe, pero jamás usarán la fuerza para apoyar sus argumento. Podría ser el caso de la Iglesia Católica, en el siglo XXI.
- **Abierto:** La religión está abierta el debate y a la revisión, y cada persona es libre de adaptarla a su propio esquema de creencias. Un ejemplo válido podrían ser las filosofías de origen oriental, muy de moda entre los actuales Umanus.

Disposición religiosa: ¿Cómo reaccionan los representantes del culto ante el fenómeno alienígena?

- **Adoración:** Sin duda, los visitantes son dioses llegado del espacio, o los Mesías anunciados por algún antiguo profeta. Aunque esta actitud suele ir asociada a

culturas primitivas, con un alto grado de fanatismo, a veces puede darse también en las más avanzadas y tolerantes.

- **Odio:** Los visitantes son vistos como la encarnación de lo maligno. Se propugna su destrucción o su expulsión inmediata.
- **Indiferencia:** No existe un claro posicionamiento religioso frente a los alienígenas.

10.5.4. SOCIEDAD

Muchas veces, las oligarquías políticas o religiosos no representan el sentir general de las masas. Podemos encontrarnos gobiernos abiertos y tolerantes, encabezando un población francamente hostil a todo lo extraño, o bien todo lo contrario. Por eso interesa estudiar a parte la impresión general que nos causa el ciudadano anónimo.

Desarrollo social: ¿Hasta qué punto se han evolucionado las conquistas sociales, la cultura o la educación de una especie?

- **Primitivo:** En estas civilizaciones existen férreas divisiones clasistas, se discrimina a las personas por su condición u origen, y la educación no constituye un activo muy relevante. Estas características suelen ir unidas a un bajo nivel científico, un gobierno represor o un estado de grave decadencia.
- **Medio:** Se está avanzando por el camino correcto, aunque persisten algunas desigualdades e injusticias.
- **Avanzado:** El respeto y la igualdad se respetan en la teoría y en la práctica, y se da mucha importancia al factor educativo.

Disposición: En el punto 2, nos referíamos al sentir de la clase política frente a los visitantes. Aquí aplicamos el mismo baremo, pero aplicado a las masas:

- **Hostil**
- **Desconfianza**
- **Tolerante**
- **Amistad**

10.5.5. NIVEL TECNOLÓGICO

Este apartado es competencia del Oficial Científico. En general, y usando a la civilización terrestre como referencia, los niveles son los siguientes:

- **Nivel 1:** Desde la Prehistoria hasta la Edad del Bronce (fuego, rueda, técnicas básicas de construcción, metalurgia del bronce, astronomía elemental, primeros alfabetos...)
- **Nivel 2:** Toda la Edad Media, desde la Edad de Hierro hasta el Renacimiento (polea, maquinaria elemental, hierro, rudimentos de anatomía y química...)
- **Nivel 3:** Desde el Renacimiento hasta el final de la segunda Revolución Industrial (electricidad, uso de combustibles fósiles, consolidación de la práctica científica...)
- **Nivel 4:** Desde el principios del siglo XX hasta principios del XXII (aviónica, energía de fisión, electrónica, informática, ingeniería genética básica...)
- **Nivel 5:** Este es el nivel que posee la Alianza (motores de curvatura elementales, vórtices estelares primitivos, nanotecnología y nanobiótica...)
- **Nivel 6:** Sólo se puede imaginar lo que pueden ofrecer tecnologías superiores...

10.5.6. GRADO DE DESARROLLO

Representa el nivel de crecimiento y prosperidad de una determinada especie:

- **En evolución:** Las poblaciones crecen a un ritmo natural, multiplicando sus logros científicos y tecnológicos, así como se demografía, generación tras generación.
- **Estancamiento:** Existe algún tipo de crisis que impide el desarrollo, como pueda ser una carencia de recursos naturales o algún tipo de mal endémico. Aunque el problema no es lo suficientemente grave para hacer retroceder el nivel de la población o cualquiera de sus logros, tampoco les permite avanzar

- **En decadencia:** Se están perdiendo conocimientos científicos, y el nivel de la población decrece. Una guerra muy prolongada puede causar este efecto. Así se encontraban los Velox, los Thrynn y los Elowan antes de firmar la Alianza con los Umanu.
- **Extinta:** Sencillamente, no queda ninguna población (o queda tan poca que es imposible que se recupere). Sólo ha dejado rastros de su existencia más o menos estropeados por el tiempo, como puedan ser sus ruinas.

El siguiente cuadro resume todo lo que hemos visto:

10.5.7. RASGOS CARACTERÍSTICOS DE UNA CIVILIZACION	
MORFOLOGIA	Consultar con Oficial Médico
POLITICA	Grado de organización: Sin gobierno – Tribal – Territorial – Planetario - Interplanetario
	Tipo de gobierno: Dictadura – Elitista – Democracia
	Actitud del gobierno: Represor – Variable – Benigno
	Disposición del gobierno: Hostil – Desconfiado – Amistoso - Aliado
RELIGION	Grado de importancia: Extrema – media – nula
	Grado de fanatismo: Fanático – Moderado – Abierto
	Disposición religiosa: Adoración – Odio - Indiferencia
SOCIEDAD	Desarrollo social: Primitivo – Medio – Avanzado
	Disposición popular: Hostil – Desconfiado – Amistoso - Aliado
NIVEL TECNOLÓGICO	Niveles 1 al 6 (<i>Consultar con Oficial Científico</i>)
GRADO DE DESARROLLO	En evolución – Estancamiento – En decadencia - Extinta

10.6. GENERACION DE CIVILIZACIONES

Sinceramente, la manera más sencilla de crear una civilización es tomando modelos del mundo real o de cualquier película o serie. Sin embargo, los dados te pueden dar resultados bastante sorprendentes y contradictorios, que te pueden servir de inspiración para tus propias creaciones.

Por ejemplo: ¿qué ocurriría si coexisten un gobierno Benigno y Tolerante con un religión Extrema y Fanática?

¿Que puede llevar a un gobierno de signo Democrático a adoptar el papel de Represor, en medio de una sociedad que vive En decadencia?

Un DJ imaginativo puede sacar mucho jugo intentando conciliar todos esos contrastes, y

obtener el marco argumental para una nueva aventura.

Muy bien, tiremos dados. La Morfología de la especie no nos interesa aquí. Lo tratamos en el capítulo dedicado al Oficial Médico.

Empezaremos entonces por el apartado:

1) Política: Grado de Organización

Tira 1D10:

01 – Sin gobierno (si saliera esto, no sigas tirando para Tipo, Actitud o Disposición. Salta directamente al epígrafe *Religión*)

02 – **03** – Tribal

04 – **08** – Territorial

09 – Planetario

10 – Interplanetario

2) Política: Tipo de gobierno

01 – 04 – Dictadura
05 – 07 – Elitista
08 – 10 – Dictadura

3) Política: Actitud de gobierno

01 – 03 – Represor
04 – 08 – Variable
09 – 10 – Benigno

4) Política: Disposición del gobierno

01 – 02 – Hostil
04 – 07 – Desconfiado
08 – 09 – Amistoso
10 – Aliado

5) Religión: grado de importancia

01 – 03 – Extrema
04 – 08 – Media
09 – 10 – Nula

6) Religión: Grado de fanatismo

01 – 02 - Fanático
03 – 08 – Moderado
09 – 10 – Abierto

7) Religión: Disposición religiosa

01 – 02 – Adoración
03 – 04 – Odio
06 – 10 - Indiferencia

8) Sociedad: Desarrollo social

01 – 03 – Primitivo
04 – 08 – Medio
09 – 10 – Avanzado

9) Sociedad: Disposición popular

01 – Hostil
02 – 05 – Desconfiado
06 – 09 – Amistoso
10 – Aliado

10) Nivel tecnológico

01 – 02 – Nivel 1
03 – 04 – Nivel 2
05 – 06 – Nivel 3
07 – 08 – Nivel 4
09 – Nivel 5
10 – Nivel 6

11) Grado de desarrollo

01 – 04 – En evolución
05 – 06 – Estancamiento
07 – 09 – En decadencia
10 - Extinta

En el *Registro de Comunicaciones* tanto el DJ como el jugador que interprete al Oficial Científico, pueden anotar la características de las civilizaciones que vayan creando o descubriendo.

10.7. ARTEFACTOS EXOTICOS

Puede ocurrir que el Oficial Científico requiera tus conocimientos sobre Historia o Arqueología alienígenas para descifrar las propiedades de algún artefacto.

De ser así, tira dado bajo tu Campo de Habilidades de Comunicaciones. Si fallas, deberás invertir una hora en estudiar el objeto antes de poder reintentarlo. Si lo logras, podrás dar pistas generales que puedan guiar al Oficial Científico.

YOSSUAH CRISTEL el carismático coronel de la División de Exploradores, ha sido finalmente rescatado. Después de 14 horas de angustia, su equipo lograba devolverlo a nuestra época. Sus primeras declaraciones han sido sorprendentes: *"En realidad, he pasado seis años en ese sitio. Intenté mezclarme con el pueblo y disimular mi origen, pero las cosas no salieron bien. Me torturaron y me clavaron a unos postes para dejarme morir. Afortunadamente, los nanocitos me mantuvieron con vida"*

A pesar de su mala experiencia, el coronel Christel no lo duda: *"Tenemos que seguir investigando las posibilidades de esa máquina del tiempo. Esta misma tarde vuelvo al trabajo"*

Agencia Thera

**CONFIDENCIAL****REGISTROS DEL OFICIAL DE COMUNICACIONES**

Página ____ de ____

LUGAR DE CONTACTO¹:		
NOMBRE DE LA CIVILIZACION²:		
LENGUA:		
MORFOLOGIA³:		
POLITICA	NOMBRE DEL SISTEMA POLITICO:	
	ORGANIZACION:	TIPO:
	ACTITUD:	DISPOSICIÓN:
RELIGION	NOMBRE DEL CULTO:	
	IMPORTANCIA:	FANATISMO:
	DISPOSICIÓN:	
SOCIEDAD	DESARROLLO:	DISPOSICION:
NIVEL TECNOLOGICO		
GRADO DE DESARROLLO		
OBSERVACIONES		

¹ Indicar coordenadas estelares (región, área, cuadrante, sector...)

² Nombre con el que se define a sí misma la especie observada (usar la equivalencia fonográfica más aproximada)

³ Breve descripción anatómica de la especie. Obviar si la especie se define como *extinta*.