

11.1. INTRODUCCION



Los Oficiales Médicos distan de ser unos meros profesionales de la salud. Como tales, han de enfrentarse a retos muy difíciles, desde heridas y traumas convencionales, a infecciones causadas por microorganismos alienígenas. Pero todo esto sólo constituye una parte de su trabajo.

Además, son expertos biólogos y botánicos. Están preparados para estudiar cualquier forma de vida y analizar sus características. Muchas veces, serán los únicos capaces de solucionar una amenaza de origen biológico.

A bordo de la nave, también se encargan de cultivar el Shyneo. La planta que proporciona el combustible necesario para el motor hiperespacial.

11.2. EL SHYNEO

Hace algo más de veinte años, el combustible utilizado por los motores hiperespaciales era un mineral llamado *Endurio*.

Ni siquiera los Velox, que llevaban milenios utilizándolo, eran capaces de determinar su origen. Desde luego, no era natural. Aparecía espontáneamente en algunos planetas, sobre todo en aquellos caracterizados por una rica variedad biológica, lo que sugería algún tipo de extraña conexión. Se popularizó el mito de los *Ancianos*, una raza de un increíble nivel tecnológico, como origen del *Endurio*.

Pero un buen día, se materializó una cantidad de mineral equivalente a todo un planeta. Su energía eran tan enorme, que empezó a desestabilizar a todos los sistemas cercanos, amenazando a todas las razas que hoy componen la Alianza.

Una nave de Interstel, después de vivir una larga serie de aventuras, consiguió averiguar la verdad: el *Endurio* no era un regalo de los *Ancianos*. El *Endurio* y los *Ancianos* eran la misma cosa.

En concreto, eran formas de vida procedentes del hiperespacio. Al estar compuestos de energía taquiónica, cuando querían explorar nuestro universo, necesitan adoptar una presencia física: el *Endurio*.

Su concepto del tiempo es tan diferente del nuestro, que tardaron miles de años en entender que se les utilizaba como combustible. En represalia, enviaron al grueso de su ejército: una peligrosa concentración de *Endurio* conocida como el *Planeta de Cristal*.

Interstel solucionó el problema a las bravas: se hizo con un artefacto conocido como *Blakeg*, y lo utilizó para volatilizar el planeta.

No se sabe cuanto tiempo emplearán los *Ancianos* en reaccionar. Quizá sean muchos siglos. O quizá lo hagan mañana.

En cualquier caso, la incipiente Alianza se quedaba sin su único medio de viajar por el hiperespacio. Las cada vez más escasas reservas de *Endurio* se utilizaron para encontrar una alternativa.

Cuando todo parecía inútil, un capitán llamado John Foster (hoy convertido en el general que encabeza la División de Exploradores) encontró el *Shyneo*.

No es una planta llamativa, salvo por la tibia luz proporcionada por sus frutos, semejantes a pequeños tomates, de un vivo color rojo. En su presencia, las agujas de los sensores saltan excitadas, lo que llevó a Foster y a su equipo a investigar sus propiedades.

Por ejemplo, se descubrió que una planta macho podía polinizar a una hembra separada por varios años luz de distancia, incluso si ambas eran encerradas en compartimentos herméticos.

Eso sugería que la planta utilizaba el hiperespacio para dispersar sus semillas. Algo que no tardó en quedar demostrado. Muy pronto, también se averiguó la manera de utilizarla para sustituir al *Endurio*.

11.3. CULTIVANDO SHYNEO

Cuando una nueva nave entrada en servicio, la División le cede una pareja de plantas. Cuídalas bien: aunque es posible adquirir más, su precio es desorbitado.

La pareja se compone de un macho y de una hembra en edad fértil. Su aspecto es el de una solanácea, como pueda ser el tomate, y sus frutos se le parecen, aunque son pequeñas como bayas. No suele crecer más allá de los 50 centímetros.

El *Shyneo* se encuentra en las semillas de esos frutos. Son pepitas rojas y ahusada, de unos

cinco milímetros de largo. Brillan en la oscuridad y transmiten un calor tibio, aunque son inocuas para la salud.

En estado natural, los frutos sólo maduran una vez al año. Pero un experto en botánica puede acelerar mucho el proceso con sus cuidados.

Como jugador te interesa saber:

-Las plantas son sensibles a cualquier tipo de ataque. Cada una dispone de 100 Puntos de Vida. Cuando llegan a cero, la planta es destruida.

-De manera natural, recuperan 1D10 PVs al día. Si se acierta una tirada del Campo de Habilidades Científicas (*Botánica* o algo parecido), el resultado de los dados se multiplica por dos.

-Cada diez semillas forman una *unidad*. Esa es la cantidad mínima que admiten los células de combustible del motor (dicho de otra manera: las semillas no sirven para nada si no has reunido un mínimo de diez).

-La producción del Shyneo, así como su consumo, se calcula en *unidades*.

11.3.1. REGLAS DE CULTIVO

-Por si solas, las plantas ocupan un diminuto espacio físico, y se pueden transportar en gran número (para los DJs quisquillosos: a kilo por planta, aproximadamente mil por cada Punto de Carga libre en la nave). Pero para poder procrear, cada pareja necesita un lugar acondicionado, equivalente a un PC.

-Las cosechas se producen a un ritmo de una cada 24 horas. Ese es el tiempo que el Oficial Médico tendrá que esperar entre intento e intento, se resuelva o no con éxito.

-En cada ocasión, tira dados bajo tu Campo de Habilidades Científicas:

Si fallas, no ocurrirá nada. Simplemente, tendrás que esperar un día. Si cometes una *pifia*, ambas plantas sufrirán un daño de 2D10 + 20 PVs.

Si aciertas, se habrá generado una unidad de Shyneo, lista para su uso.

Tendrás que repetir la tirada de dados por cada pareja en condiciones de procrear.

Shyneo, teniente, está autorizado a cultivar Shyneo. Nadie dijo "cañamo"

11.3.2. REGLAS DE CULTIVO (ALTERNATIVA)

Si al DJ no le apetece tener al jugador tirando dados y haciendo cálculos de manera periódica, se puede seguir la siguiente regla alternativa:

-Entre aventura y aventura, o cada vez que la nave aterrice en un espaciopuerto amigo:

Si el Oficial Médico supera una Tirada bajo su Campo de Habilidades Científicas tira 2D10 + 20. Esa será la cantidad de Shyneo disponible hasta el siguiente "repostaje"

Si falla la tirada, la cantidad disponible será de 1D10 + 10 unidades.

11.3.4. PARA SEMBRAR NUEVAS PLANTAS

Es bastante difícil conseguir plantas viables fuera de su entorno natural. Por cada intento, necesitarás consumir 10 unidades de Shyneo (unas 100 semillas). Con menos, ni te molestes en intentarlo, porque no funcionará.

Tira dados bajo tu Campo de Habilidades Científicas.

Aciertas: En cuatro semanas de tiempo de juego obtendrás una planta fértil. Tira un dado cualquiera para determinar su sexo: si sale impar, será macho. Si es par, una hembra.

Fallas: pierdes el Shyneo invertido en el proceso.

Puedes hacer tantos intentos como quieras, siempre y cuando tengas Shyneo disponible. Pero recuerda que necesitas acondicionar 1 PC por cada nueva pareja, si quieres que procreen. También puedes limitarte a almacenarlas para su posterior venta.

11.4. EJERCIENDO LA MEDICINA

Los Puntos de Vida (PVs), representan la cantidad de daño que puede sufrir un personaje antes de caer inconsciente.

Cuando los PVs llegan a cero, el PJ queda incapacitado para realizar ninguna acción.

Si se le restan, en números negativos, el total de sus PVs, habrá muerto.

Por ejemplo, si mis PVs son 50, moriré si pierdo hasta -50 PVs.

Los Velox y los Umanu recuperan la salud a un ritmo de 1D4 PVs por hora. Los Thrynn y los Elowans, a 1D6 PVs la hora.

Si están inconscientes, y no reciben ningún tipo de asistencia, despertarán cuando sus PVs sean igual o superior a 1 (como mínimo, estarán una hora sin sentido)

Otras criaturas tienen ritmos de recuperación distintos. Por ejemplo, los antiguos humanos, que carecían de las ventajas de nanobiótica, se recuperaban 1 o a lo sumo 2 PVs al día... y eso si tenían la suerte de contar con asistencia sanitaria. Incluso así, muchos morían debido a las infecciones u otros problemas, o quedan marcados con graves secuelas (ni siquiera eran capaces de regenerar una espina dorsal dañada o un miembro amputado).

Cuando una criatura muere, está más allá de toda posibilidad de recuperación. El jugador deberá crearse un nuevo personaje (lo más plausible es interpretar al sustituto enviado por la División para cubrir la baja). Sin embargo, la galaxia es un universo muy grande. Se ha informado de artefactos capaces de viajar en el tiempo, o de razas tan avanzadas que pueden rescatar a una criatura de la propia muerte...

Como Oficial Médico, una de las responsabilidades de tu puesto es velar por la salud de tus compañeros. Para ello dispones de las siguientes herramientas:

11.4.1. KIT DE PRIMEROS AUXILIOS

Recibirás 5 cuando la nave inicie sus operaciones y podrás reponerlos gratuitamente cada vez que vuelvas a un espaciopuerto controlado por la Alianza. Puedes llevar tantos kits como quieras (a medio kilo cada uno, necesitarías unos dos mil para ocupar un Punto de Carga), pero salvo los cinco proporcionados por la Alianza, tendrás que costearlos de tu bolsillo.

El kit se compone de parches e inyecciones de nanobióticos, compatibles con cualquier forma de vida basada en el carbono. (según se estima, eso cubre casi el 99% de la diversidad biológica de la galaxia.)

Cuando se necesite utilizar un kit, se tirará bajo el Campo de Habilidades Científicas (*Medicina, Primeros Auxilios* o algo similar, si el DJ ha desglosado los Campos)

Se consigue la tirada: en el transcurso de ese mismo turno, la criatura tratada recuperará 1D6 + 5 PVs. Si estaba

inconsciente y gracias a esta cura sus PVs suman 1 o más, recuperará el sentido (sólo podrás emplear un kit al día en el mismo paciente)

Se falla la tirada: se aplica la misma regla, pero la recuperación sólo será de 1D4 – 1 PVs

Se falla la tirada con una *pifia*: en vez de curar, se causará 1D6 de daño.

El kit se consume después de ser utilizado.

11.4.2. INYECCIÓN NEUTRALIZADORA

Como en el caso de los kits, la Alianza te entregará 5, pero eres libre de comprar inyecciones adicionales.

La inyección neutralizadora sirve para eliminar sustancias tóxicas del cuerpo, ya sean de origen biológico o químico, así como los efectos derivados de la radiación.

De hecho, la inyección neutralizadora es la herramienta básica para combatir las agresiones NBQ (nuclear, biológica y química).

Vamos a estudiar las características de cada uno de sus peligros un poco más abajo. De momento, te bastará saber que cada una de ellas tiene tres niveles de gravedad, según la dificultad que presenta combatirlas:

Nivel 1: Usa un kit y tira bajo tu Campo de Habilidades Científicas. Si aciertas, los síntomas desaparecerán en el acto (siempre y cuando el paciente sea alejado de la fuente de la agresión). Si fallas, desaparecerán por sí solos en un plazo de 1D4 horas (si no estás conforme con ese plazo, puedes utilizar otro kit y volver a tirar). Pifia: Los síntomas persisten, y además se causa 1D6 PV de daño al paciente.

Nivel 2: En este caso, si aciertas la tirada, los síntomas se irán definitivamente al cabo de 1 hora. Si fallas, tendrás que esperar 1 hora, antes de reintentarlo con otro kit. Pifia: se causa 1D10 de daño adicional al paciente.

Nivel 3: Si se acierta, los síntomas se habrán neutralizado 1D4 horas. Terminado el plazo, volverán a aparecer, salvo que se utilice otro kit o se someta al paciente a un tratamiento más avanzado. Fallo: los síntomas persistirán, y habrá que esperar 1D4 horas antes de poder utilizar otro kit. Pifia: el paciente verá reducido sus PVs en 1D20.

En cualquier caso, cada vez que uses una inyección, deberás descontarla de tu inventario.

11.4.3. ENFERMERÍA

Esta es una sección de la nave que has acondicionado para tratamientos más eficaces de los que pueden proporcionarte los kits o las inyecciones.

La enfermería ocupa un espacio equivalente a un Punto de Carga. Sin ese hueco libre, no podrás utilizarla.

¿Qué puedes hacer en una enfermería?

Primero, aplicar tratamiento curativos más eficaces que los de un kit de primeros auxilios.

Los pacientes serán conectados a una **unidad nanobiótica** (aquella forma parte del soporte vital de la nave: si aquel no funciona, la unidad tampoco lo hará).

Tira dados:

Aciertas: La unidad recuperará la salud del paciente a un ritmo constante de 10 PVs por hora, hasta su completo restablecimiento. Suma a ese total, los PVs que el personaje recupera de manera natural, debido a su raza.

Fallas: La unidad sólo recuperará 4 PVs por hora. Suma también la recuperación natural.

Pifia: el sistema informatizado minimizará tu enorme error. Recuperará a un ritmo de sólo 1 PV por hora, además de lo que pueda recuperar el personaje de manera natural.

Un par de apuntes: no se puede utilizar la unidad nanobiótica y, al mismo tiempo, aplicar un kit de primeros auxilios. Sencillamente, estos últimos no funcionarán.

Si fallas la tirada, no puedes desconectar a tu paciente y volver a reintentarlo. Los dos tendréis que conformaros con lo que digan los dados.

El poder curativo de la unidad nanobiótica también se puede utilizar para mantener con vida a un paciente que sufre los efectos de una agresión NBQ. Cada hora, tendrá que sumar el poder curativo de la unidad y la recuperación

natural del personaje, y restarle el daño causado por el agente

Para tratar agresiones NBQ con la unidad nanobiótica:

De nivel 1: Tirar bajo Campo de Habilidades Científicas. Si se acierta, los síntomas desaparecerán en el acto. Si se falla, lo harán al cabo de 1 hora. No hay posibilidad de pifia usando la unidad (se interpretará que es un fallo corriente y no catastrófico)

De nivel 2: Si se acierta la tirada, los síntomas se irán definitivamente en 2 horas. Si se falla, lo harán en 4.

De nivel 3: Si se acierta la tirada, los síntomas desaparecerán en 10 horas (habrá que calcular cuantos PVs resta la agresión por hora, y cuántos recupera la unidad para ir calculando la evolución del paciente). Si se falla, los síntomas son intratables: el paciente deberá permanecer conectado a la unidad y llevado con urgencia a un centro médico de la Alianza.

La unidad nanobiótica anula los efectos de cualquier inyección neutralizadora (Es decir: no podrás usar la unidad y, al mismo tiempo, inyecciones neutralizadoras. En sí misma, la unidad es una versión avanzada de las inyecciones)

11.4. BIS. EJERCIENDO LA MEDICINA (REGLAS ALTERNATIVAS)

¿Demasiados cálculos y tiradas? Si la respuesta es sí, entonces puedes aplicar las reglas simplificadas.

Si los jugadores están en medio de algún fregado, no te pares a calcular ritmos de recuperación. Deja que el Oficial Médico use los kits de primeros auxilios a su entera discreción. Puede utilizar varios en varios paciente para recuperar todos los PVs perdidos si se le antoja (teniendo en cuenta que tanto él como el personaje afectado, no podrán hacer nada en cada turno de tratamiento... eso puede ser un problema si hay disparos cerca)

Cada kit recuperará 10 PVs si la tirada ha tenido éxito, y ninguno si ha sido un fallo.

Si los jugadores se encuentran en una situación más relajada, y tienen la nave a mano, resuelve el problema con una sola tirada: si el Oficial Médico acierta, su paciente se habrá curado o, en el caso de los agentes NBQ, se habrá estabilizado el tiempo suficiente para su traslado al departamento médico de la División.

11.5. NBQ Y OTRAS AGRESIONES

Como hemos comentado anteriormente, los agentes NBQ se dividen en tres categorías, según su peligrosidad: **Leves**, **Moderados** y **Graves**



11.5.1. NIVEL DE PELIGROSIDAD

El nivel de peligrosidad de una sustancia depende del nivel de la medicina destinado a combatirlo. Las agresiones que serían mortales para un humano del siglo XXI, serían sencillas de tratar para un médico Umanu.

En general, se puede establecer este criterio:

Nivel 1: Son sustancias o microorganismos que, salvo en circunstancias excepcionales, no causan la muerte. Suelen desaparecer sin necesidad de tratamiento, y no dejan secuelas. En esta categoría podemos incluir las microorganismos responsables de las enfermedades más comunes, el arsenal de armas químicas no letales empleadas para dispersar a las multitudes, o pequeñas dosis de radiación, menor de 7 Sv (para un humano no protegido por sus nanobióticos, las dosis superiores a los 6 Sv son mortales de necesidad)

Nivel 2: Son enfermedades o agresiones que pueden producir la muerte o dejar secuelas si no son tratados rápida y adecuadamente. Aquí podríamos englobar las enfermedades más serias o el arsenal químico empleado por civilizaciones de nivel 4 o inferior. También la radiación comprendida entre los 7 y los 25 Sv

Nivel 3: Estos agentes son tan peligrosos o desconocidos que la medicina no es capaz de combatirlos adecuadamente. Se debe limitar a

atenuar los síntomas y a confiar en la capacidad de recuperación del paciente. Aquí se encuadrarían todas los raros microorganismos que no responden a los patrones conocidos, las armas químicas diseñadas por tecnologías superiores a los de la Alianza, o exponerse a dosis de radiación superiores a los 26 Sv)

11.5.2. EFECTOS GENERALES DE LOS AGENTES NBQ

En vez de plantar aquí una enciclopédica relación de sustancias o microorganismos, vamos a establecer el daño que hacen según su nivel de peligrosidad:

Leves: Causan 1D4 - 1 de daño

Moderados: Causan 1D6 + 2 de daño

Graves: Causan 1D10 + 2 de daño

Además, cada uno de ellos puede tener los siguientes **efectos adicionales:**

Persistente: Los daños se irán produciendo a un ritmo constante (tendrás que tirar dado una vez por cada hora de juego). Sin tratamiento, los agentes de nivel 1 dejan de actuar al cabo de 24 horas. Los de nivel 2, al cabo de 7 días. Los de nivel 3, son incurables por sí solos.

Incapacitante parcial: Interfieren en los sentidos o en el sistema nervioso del sujeto. Hasta que los síntomas no sean tratados, todas sus Características y Habilidades se reducen a la mitad.

Incapacitante total: El sujeto pierde la conciencia o se encuentra en un estado tan deplorable que no puede realizar ninguna acción. Sus PVs se reducen a cero. Aunque recupere salud (con un kit, por ejemplo), seguirá incapacitado hasta que los síntomas no sean tratados.

Agresivo: La sustancia causa un daño extremo a los tejidos del paciente. Por ejemplo, los productos químicos vesicantes. Todos los daños que vaya causando se multiplican por dos.

Inocuo: Al margen de los síntomas físicos o psicológicos que pueda causar la sustancia, no agrede el cuerpo de su víctima. No se aplican las tiradas para calcular el daño.

Contagioso: Este efecto se aplica a los microorganismos patógenos. Cualquiera que se acerque desprotegido al paciente, tiene posibilidades de ser infectado. Las sustancias de nivel 1 tienen un 20% de posibilidad, las de nivel 2 un 40% y las de nivel 3 un 60% (tira un D100). Si resulta infectado, el personaje tiene derecho a una tirada bajo Resistencia. De acertarla, no sufrirá ningún efecto ni será portador del germen. Si falla, sufrirá los efectos de la enfermedad en el plazo de una hora.

Es el DJ el que debe determinar el grado de peligrosidad de un agente NBQ y sus efectos adicionales. Como orientación, vamos a proponer algunos ejemplos:

Gas antidisturbios: Esta sustancia se dispersa en el aire mediante granadas de humo. Están diseñadas para controlar a las masas sin provocarles daños. Por lo tanto, sería un agente del tipo *Leve*, con los efectos adicionales de *Incapacitante Parcial* e *Inocuo*. Los efectos pueden ser eliminados con una inyección neutralizadora. Si no hay ninguna disponible, desaparecen por sí solos al cabo de una hora.

Síndrome de Ferson: La Alianza no ha descubierto una cura definitiva para esta enfermedad, sólo puede aliviar los síntomas. Ataca el sistema nervioso central del paciente y con el tiempo puede llegar a paralizar músculos como los pulmones o el corazón. Afortunadamente, sólo se transmite por vía sanguínea. Este agente tendría la categoría de *Grave*, y efecto *Persistente* e *Incapacitante Parcial*. Como los daños que provoca son a muy largo plazo, también tiene la consideración de *Inocua*.

Arma química vesicante: Este tipo de sustancias están diseñadas para dañar la piel y las vías respiratorias. Aunque los nanobióticos, en el caso de los Umanu, proporcionan una razonable protección, no dejan de ser peligrosas. Serían del tipo *Moderado*, con efecto *Persistente*, *Incapacitante Parcial* y *Agresivo*.

Explosión o fuga nuclear: Los efectos causados por la radioactividad dependen del tiempo de exposición y de la cercanía a dicha fuente radioactiva.

Si se sobrevive a los efectos del calor o la onda de choque, encontrarse a menos de

diez kilómetros del estallido de un artefacto de 1 megatón se considera una amenaza *Grave*.

Exponerse directamente a una fuga radioactiva, por un periodo inferior a media hora, un riesgo *Moderado*.

La lluvia radioactiva (si no se bebe) o los efectos residuales de una explosión reciente, se consideran *Leves*.

En todos los casos, los efectos son persistentes y, en el caso de los Moderados o Graves, Incapacitantes Parciales.

11.5.3. OTRAS AGRESIONES

Además de las heridas o los agentes NBQ, hay otro tipo de cosas capaces de acabar con la vida de un personaje:

El frío y el calor extremos: Para Umanus, Thrynns y Velox, el rango de temperaturas tolerables está entre los 50 y los -25° . Los Elowan resisten el doble, entre 100° y -50° . Más allá de esos límites, pueden sufrir daños si no están protegidos por prendas diseñadas para resistir el calor o el frío, como pueda ser un traje espacial.

El calor y el frío extremos siguen las mismas reglas que los agentes NBQ. Se catalogan también según su peligrosidad, y tienen asociados los mismos efectos adicionales.

En concreto:

Nivel 1: Temperaturas superiores a 60° y -35° (entre 120° y -70° para los Elowan). Provoca daños *Leves*

Nivel 2: Entre 75° y -50° (150° - 100° para los Elowan). Daños *Moderados*

Nivel 3: Temperaturas superiores a los 90° o inferiores a los -75° (180° - 150° en el caso de los Elowan). Daños *Graves*

Mientras el sujeto esté expuesto a esas temperaturas extremas, sufrirá daños, y también el efecto *Incapacidad Parcial*.

La falta de oxígeno: En realidad, es muy difícil agotar el oxígeno de un espacio cerrado tan grande como una nave.

Lo que realmente mata, es la concentración de dióxido de carbono.

Si los sistemas de soporte vital fallan por completo, aplica la siguiente regla: divide los Puntos de Carga totales de la nave por el número de tripulantes. Redondeando hacia arriba el resultado será las horas disponibles antes de que el ambiente se vuelva tóxico.

Por ejemplo, una nave que disponga de 100 puntos de carga y cinco tripulantes, podrá mantenerlos con vida durante 20 horas.

Los Elowan son un caso especial, ya que consumen dióxido de carbono y producen oxígeno (más o menos, al mismo ritmo que un adulto de otra raza efectúa el proceso inverso).

Cuando quieras calcular el número de tripulante, los Elowan no cuentan, y restan -1 al total.

Volviendo al ejemplo: una nave con 100 PCs y cinco tripulantes. Como uno de ellos es un Elowan, que no cuenta y además resta uno, nos quedaría tres. La nave tendría oxígeno para 33 horas.

Si el resultado de la fórmula fuera cero, porque hay el mismo número de Elowans que de otras criaturas, podrían funcionar indefinidamente sin soporte vital, suponiendo que puedan mantener la estanqueidad de la nave. Más de una tripulación se ha salvado así.

¿Pero qué ocurre si sale un número de tripulantes negativo, porque en la nave hay mayoría Elowan?

Tenemos una nave de 100 PCs, tripulada por 5 Elowans y un humano. Nos saldría: $1 - 5 = -4$ tripulantes.

Pasa el número a positivo y aplica la fórmula: $100 / 4 = 20$ horas.

¿Qué ha cambiado? Pues que ese es el tiempo antes de que el ambiente se vuelva tóxico para los Elowans, ya que están provocando un exceso de oxígeno y un defecto de dióxido de carbono.

Cuando un personaje se enfrenta a un ambiente que no puede respirar (se está ahogando, las bombonas de su traje se han quedado vacías o se ha superado el tiempo límite en una nave sin soporte vital), los efectos son los siguientes:

-Cada minuto, se pierden 1D6 + 2 PVs

-A partir del primer minuto, en un número de turnos igual a la Resistencia del personaje (cinco turnos si la Resistencia es 5, por ejemplo) queda *Incapacitado Parcial*.

-Que vuelva a transcurrir el mismo número de turnos calculado anteriormente, queda *Incapacitado Total*.

Más o menos, cada minuto cuenta con veinte turnos. Si mi Resistencia es igual a 6, pasaré por el siguiente proceso:

-En el primer minuto, no sufro daños.

-A los sesenta segundos, sufro una pérdida de 1D6 + 2 PVs.

-A los 78 segundos (mi R es 6, por lo tanto puedo aguantar 6 turnos de 3 segundos = 18 segundos), queda *Incapacitado Parcial*. A la hora de realizar cualquier acción, mis Características y Habilidades se reducen a la mitad.

-A los 96 segundos (78 + 18 = 96), quedo *Incapacitado Total*. Mis PVs caen a cero y pierdo la conciencia. No soy capaz de realizar ninguna acción.

-A los 120 segundos, vuelvo a sufrir un daño de 1D6 + 2 PVs.

-A partir de ahí, cada 60 segundos, iré sufriendo daños hasta que muera o sea rescatado.

Si el personaje es salvado, se recuperará en un número de turnos igual a su Resistencia.

Recuerda que hay casos especiales. Por ejemplo, los nanobióticos de los Umanu colocan a su portador en animación suspendida cuando sus PVs llegan a cero, y son capaces de protegerlo de la muerte por asfixia casi indefinidamente (el record experimental está en doce días. Se desconoce que sucedería si la situación se prolongara durante semanas o meses...)

11.5. BIS. NBQ Y OTRAS AGRESIONES (REGLAS ALTERNATIVAS)

Todas estas reglas están muy bien si te gusta tenerlo todo controlado al milímetro, pero quizá no sean muy prácticas en el desarrollo de una partida por foro.

Puedes resolverlo por la vía fácil: simplemente establece el plazo que se antoje antes de que los efectos nocivos de una sustancia se hagan presentes. Algo del estilo: "En tres turnos quedarás inconsciente" o bien "Los efectos de la radiación te matarán a las 12 en punto si no recibes tratamiento" o tal vez "Estarás aturdido durante todo este combate. Tus Características y Habilidades se reducen a la mitad"

11.6. BIOLOGÍA GALÁCTICA



Esta es otra de las grandes tareas del Oficial Médico: identificar la flora y la fauna.

Vamos a estudiar primero la teoría, luego unas reglas sencillas para generar formas de vida y, por último, qué operaciones son necesarias para analizarlas.

La diversidad biológica

El 99% de la vida se origina de la misma forma y en parecidas condiciones. Surgen aminoácidos formados a partir de reactivos inorgánicos tales como el metano, el amoníaco, el agua, el sulfuro de hidrógeno, el dióxido de carbono y el anión fosfato.

Como se habló en el capítulo dedicado al Oficial Científico, si el planeta está muy cercano a su estrella, la atmósfera es pronto barrida por los vientos solares y los impactos de todos los cuerpos atraídos por el sol.

Si se encuentra en una órbita intermedia, el planeta mantendrá su atmósfera, pero el dióxido de carbono atraparé el calor de col, convirtiendo toda su superficie en un infierno ardiente.

Los planetas más lejanos son demasiado fríos para permitir la creación de aminoácidos y moléculas más complejas, como el ARN o el ADN.

En definitiva, el planeta debe estar a la distancia justa, y ofrecer cierta estabilidad para permitir el florecimiento de la vida.

Afortunadamente, las estadísticas son favorables. Existen cien mil millones de estrellas sólo en nuestra galaxia, y, según las estimaciones más pesimistas, al menos el 1% de ese total contienen planetas aptos para el desarrollo biológico. Eso sumaría unos mil millones de mundos.

¿Qué formas de vida pueden contener?

Los mecanismos biológicos son los mismos en cualquier parte del universo, porque se sostienen sobre las mismas reglas químicas. Sobre el papel, en todos los planetas deberían existir las mismas formas de vida: los aminoácidos crean cadenas de ARN y ADN, aquellas forman células,

estas desarrollan membrana, y terminan uniéndose en tejidos, que a su vez...

El problema es que las variables no son iguales en ninguna parte del universo. Una variación de temperatura de pocos grados, puede alterar completamente la flora y fauna de un planeta, no hablemos ya de variaciones más acusadas.

Sin embargo, es erróneo afirmar que la vida *evoluciona*. No se atiene a un plan de desarrollo prefijado. Cualquier cambio no debe ser visto como una mejora, sino como un accidente que puede o no conceder una ventaja.

Los Umanu la llaman *Teoría de la Ventaja Circunstancial*. Ese es el secreto de la mal llamada "evolución".

Lo explicaremos con un ejemplo. En la Tierra, en el periodo Cámbrico, los primeros cordados eran minúsculos carroñeros. No eran rivales para los gigantescos moluscos y artrópodos que gobernaban el mar. Según la obsoleta teoría evolutiva, eso les situaría en el peldaño más bajo.

Sin embargo, la situación cambió. El clima de la Tierra iba cambiando, y los grandes reyes del océano tuvieron problemas para encontrar alimento. A costa de su desgracia, los minúsculos y carroñeros cordados, prosperaron más allá de todo lo predecible.

En resumen, lo que parecía una ventaja (ser grande y fuerte), pasó a ser un problema cuando cambiaron las circunstancias. Y al revés, ser pequeño y resignarse a comer carne muerta, se convirtió en la clave de la supervivencia.

En eso consiste la *Ventaja Circunstancial*. Las criaturas cambian y el medio también. Y sobrevivir consiste en poner de acuerdo ambos conceptos.

Sin embargo, incluso las variables que puede sufrir el medio no son ilimitadas. Por ejemplo, en un planeta primitivo donde abunde el dióxido de carbono, tarde o temprano alguna criatura sufrirá una mutación que le permitirá aprovecharlo.

Si las condiciones se mantienen, y no ocurren catástrofes, encontraremos los mismos esquemas, como plantas y animales. Lo que cambia es el momento concreto de desarrollo, o las pequeñas variaciones que determinan un rumbo u otro.

Por ejemplo, hay planetas donde nunca se ha favorecido la aparición de los cordados y por lo tanto, jamás surgieron las criaturas vertebradas, desde anfibios a mamíferos. Ese fue el caso del

planeta Votiputox, origen de los Velox, donde las criaturas más complejas son los artrópodos.

¿Y qué hay de la vida inteligente?

En general, es una ventaja que conceden las mutaciones genéticas a capricho, como cualquier otra. Puede aparecer en cualquier tipo de forma de vida vegetal o animal. A veces, las circunstancias favorecen su desarrollo, hasta niveles comparables a la nuestra.

Sin embargo, se ha descubierto que las circunstancias suelen premiar a los mamíferos. Su sangre caliente, o proteger a la cría en el interior del cuerpo en sus primeras fases, les otorga unas garantías de supervivencia que suelen tener otras criaturas.

Y dentro de los mamíferos, los animales capaces de utilizar otros apéndices además de la boca, consiguen cierta ventaja extra. Los primates, que suelen usar sus manos para colgarse de los árboles, pertenecen a esa categoría. Pueden usar esas manos para alcanzar más fácilmente los alimentos o utilizar herramientas sencillas.

Y el uso de manos, junto a una inteligencia que puede ganar en complejidad, es la semilla perfecta para una futura civilización.

Por eso, las razas de tipo humano suelen ser bastante frecuentes. Sin embargo, como demuestra la propia composición de la Alianza, no eliminan en absoluto otras posibilidades: reptiles, insectos o incluso plantas.

Y como remate, ejemplos como el del Endurio han demostrado la existencia de otras formas de vida que nada tienen que ver con lo que entendemos como tal. Así que, ahí fuera, es posible encontrar cualquier cosa...

11.7. GENERANDO FORMAS DE VIDA

Cualquier ser vivo dispone de Características, Habilidades y Aptitudes Especiales, como en el caso de los personajes.

Y como ocurre en el caso de los PJs, las Características pueden tener valores del 1 al 9, y se tiran con 1D10. Las Habilidades se expresan en porcentajes, y se resuelven tirando 1D100

Lo que si varía, en algunos casos es la *definición* que pueden tener esas Características y Habilidades. Por eso vamos a listar algunas consideraciones:

Fuerza: Como referencia, la media humana se sitúa en 4. Esa sería la Fuerza de criaturas similares, de entre cincuenta y cien kilos, como los cánidos o los felinos de tamaño medio, por ejemplo. Las criaturas más grandes alcanzan los 8 o los 9 de Fuerza. Las más diminutas, como los microorganismos, y también las plantas que carecen de movimientos perceptibles, tienen una fuerza igual a 0.

Agilidad: De nuevo, la media humana se sitúa en 4. Los mamíferos más ágiles, como los felinos, rondan el 6. Algunos reptiles e insectos pueden alcanzar el 7. La Agilidad de microorganismos y plantas es insignificante, y tiene valor cero.

Destreza: La destreza se refiere a la habilidad manual, por lo tanto sólo se aplica a criaturas que manipulen el medio con sus miembros superiores, como los primates. Los seres humanos se cuentan entre los más diestros por razones evidentes. Su Destreza es igual a 5 de media, aunque no son raros los individuos que alcanzan el 8 o el 9.

Resistencia: Para la mayor parte de las criaturas, este valor representa su capacidad de aguante frente a agresiones como la enfermedad. Para los microorganismos puede representar lo contrario: su capacidad para resistir las defensas de un organismo al que pretendan infectar. Los humanos son razonablemente resistentes, su media es de 5.

Carisma: En general, plantas y animales de escasa inteligencia, tienen Carisma cero. Los animales más evolucionados, como los mamíferos, si disponen de cierto Carisma, que utilizan para imponerse o intimidar a otros animales, como miembros de su propia manada. Si un PJ necesita ahuyentar o ganarse la confianza de un animal, se puede utilizar el Carisma de éste último para evaluar como se resiste a esos intentos. Mamíferos como el lobo tienen un Carisma de 3. El de los seres humanos, de media, es algo más del doble.

Inteligencia: Todos los animales tienen una inteligencia igual a 3 o inferior. A partir de 4, hablaríamos de seres inteligentes, con la capacidad de desarrollar una civilización. Los humanos tienen un intelecto bastante avanzado, un 6 como media.

Habilidades Atléticas: Salvo que la criatura emplee armas, emplearemos este Campo para determinar sus capacidades de ataque o defensa.

Habilidades Manuales: Se aplica a las criaturas capaces de emplear armas de cualquier tipo, desde la piedra o el garrote utilizado por un simio, a las armas de fuego de una criatura inteligente.

Habilidades de Comunicación: Sólo los animales superiores, como los mamíferos, suelen tener algún porcentaje significativo, ya que son capaces de expresar con sonidos o movimientos corporales ciertos estados de ánimo, y entender hasta cierto punto el de otras criaturas, como las órdenes dadas por un ser humano. Las criaturas más inteligentes suelen tener una capacidad de Comunicación por encima del 50%.

Habilidades Científicas: En general, plantas y animales no desarrollan este Campo, salvo tareas muy concretas, como la capacidad de orientación de algunas aves.

Daño: Es el daño que provoca la criatura en cada ataque. A veces, puede darse el caso de criaturas incapaces de provocar daño por sí mismas, como los microorganismos, pero sí a través de sus Aptitudes Especiales, por ejemplo, infectando otro ser vivo.

Ese daño depende mucho del tamaño de la criatura:

Diminutas: Criaturas de un peso inferior al kilo, como la mayor parte de los insectos: 1D4 -1

Pequeñas: Con peso inferior a los 50 kilos, como las aves o muchos mamíferos: 1D6

Medianas: De la escala aproximada de un hombre, de entre 50 y 150 kilos: 1D6 + 2

Grandes: Entre 150 kilos y una tonelada, como los felinos más grandes o los bóvidos: 1D10 + 2

Muy grandes: Seres comprendido entre 1 y 10 toneladas, como los mayores mamíferos terrestres: 1D10 + 5

Gigantescos: Seres por encima de las diez toneladas, como algunos saurios y algunos mamíferos marinos: 2D10 + 10

PVs: Igualmente, los Puntos de Vida van en proporción al tamaño:

Diminutas: 1D4 + 4

Pequeñas: 1D10 + 10

Medianas: 2D10 + 20

Grandes: 2D10 + 60

Muy grandes: 1D100 + 100

Gigantescos: 2D100 + 200

Las tablas genéricas de creación son las siguientes:

11.7.1. CREACION DE CRIATURAS					
FU	AG	DE	RE	CA	IN
2D4 + 1	2D4 + 1	2D4 + 1	2D4 + 1	2D4 + 1	2D4 + 1

CAMPOS DE HABILIDAD			
ATL	TEC	COM	CIE
2D4 * 10 + 1D10	2D4 * 10 + 1D10	2D4 * 10 + 1D10	2D4 * 10 + 1D10

DAÑO *	PVs
Diminutas: 1D4 -1 Pequeñas: 1D6 + 2 Medianas: 1D10 + 5 Grandes: 1D20 + 5 Muy grandes: 1D20 + 10 Gigantescos: 1D20 + 1D10 + 20	Diminutas: 1D4 + 4 Pequeñas: 1D10 + 10 Medianas: 2D10 + 20 Grandes: 2D10 + 60 Muy grandes: 1D100 + 100 Gigantescos: 2D100 + 200

*Tendrás que repetir estas tiradas cada vez que la criatura realice un ataque.

La criatura mide unos dos metros de largo, por otros tanto de ancho, y tiene una altura de unos cuarenta centímetros. Su cuerpo tiene forma cúbica y está segmentado en tres partes longitudinales. Recuerda vagamente a un emparedado, de ahí que los chicos la apoden "Sándwich de carne".

De la sección central, cuelgan una decena de filamentos de tejido muscular, que probablemente utiliza para manipular su entorno. A simple vista, no se distinguen otros órganos.

Voy a proceder a cortar.

Lista de Aptitudes Especiales

Las criaturas de aspecto más inofensivo pueden esconder talentos que la hagan especialmente interesantes o peligrosas. Eres muy libre de asignarles las Aptitudes Especiales que quieras. Aquí proponemos una lista de posibilidades pero, seguramente, se te ocurrirán algunas más:

Infección: Al margen del daño que pueda provocar con un ataque convencional, la criatura *infecta* a su víctima.

Esa infección puede transmitirse a un sólo personaje (el que recibe el ataque) o todo el grupo. Todos los afectados deberán tirar bajo Resistencia para combatir al microorganismo o toxina.

Puedes guiarte por la sección 11.5. NBQ Y OTRAS AGRESIONES para especificar el tipo de infección y sus efectos.

Parásito: Esta es una variante de la Aptitud anterior. Si la criatura infecta a su objetivo, le transmite un parásito (el jugador afectado no tiene porqué enterarse: puedes hacer las tiradas en secreto).

A partir de aquí, usa tu imaginación: quizá el parásito pase a controlar el cuerpo del anfitrión pasado un tiempo, y busque la manera de parasitar a otros seres vivos. O tal vez salga del cuerpo, ya convertido en una criatura adulta y autosuficiente, bien de manera que no lo note su huésped, o bien de manera explosiva.

Regeneración: El organismo de la criatura repara los daños con suma velocidad.

Puedes establecer ese ritmo en 1D4, 1D6 o 1D10 PVs por turno o incluso más.

Enjambre: Las criaturas actúan a la vez, como accionadas por una misma mente. En algunos casos, se unen físicamente para componer un organismo mayor.

A efectos prácticos, trata a todas las criaturas como si fuera una sola. Todas atacarán o recibirán el mismo daño a la vez.

Para los jugadores puede ser una excelente sorpresa estar rodeados de inofensivos insectos del tamaño de una mosca, y descubrir que todos forman de repente una criatura *Muy Grande* o *Gigantesca*...

Mitosis: Cuando la criatura sufre una determinada cantidad de daño (por ejemplo, pierde la mitad de sus PVs) se divide en varias criaturas más pequeñas (entre 2 y 1D10, por ejemplo)

Y esas criaturas, a su vez, también pueden dividirse en otras aún más diminutas.

Mimetismo: La criatura puede adoptar el aspecto físico de otra criatura (o liberar una toxina alucinógena que afecta las percepciones de su víctima).

En principio, conserva todas sus Características y Habilidades originales. Pero si quieres ponérselo realmente difícil a tus jugadores, puedes permitir que también imite el comportamiento de criaturas más inteligentes, incluyendo el habla.

Hiperespacial: La criatura vive a caballo entre nuestro universo y el hiperespacio.

Por ejemplo, cada vez que reciba un ataque con éxito, tira bajo su Campo ATL. Si lo consigue, se habrá desmaterializado en el momento justo para evitar el impacto, y no sufrirá daños.

Acorazado: La resistencia de los mamíferos a los ataques físicos es, de media, igual a 1D4. Ese valor se resta al daño provocado. Pero otras criaturas disponen de armaduras naturales capaces de neutralizar más daño aún.

La gruesa piel de un bovino, por ejemplo, equivaldría a 1D6. Ciertos saurios, que disponen de placas de piel endurecida de varios centímetros de espesor, tendrían una armadura equivalente a 1D10 + 10.

11.8. ECOSISTEMAS Y FORMAS DE VIDA: EJEMPLOS

Un DJ exigente no se conformará con generar criaturas más o menos exóticas al buen tuntún. Querrá presentar un ecosistema más o menos coherente, donde la existencia de cada criatura tenga su razón de ser.

La mejor fuente de inspiración son ejemplos reales, tanto contemporáneos como históricos. En la Tierra existen y han existido ecosistemas que poco tienen que envidiar a los propuestos por la Ciencia Ficción.

Un ejemplo:

El **Silúrico** es un periodo de la era Paleozoica, que empezó hace 443 millones de años. En él aparecieron las plantas más primitivas, mezcla de algas, briofitas y pteridofitas. Las especies dominantes son los artrópodos, mientras que los peces primitivos, antecesores de todos los animales vertebrados, asumen el papel de presas.

PTERYGOTUS		
	FU: 5	ATL: 50
	AG: 5	TEC: -
	DE: -	COM: -
	RE: 6	CIE: -
	CA: -	PVs: 75
	IN: 1	
	DAÑO: 1D20 + 5	
Acorazado: Defensa igual a 1D10 + 5		


El Pterygotus es un artrópodo gigante, que mide entre 2,5 y 3 metros de longitud, y con una anatomía acorazada. Es el depredador más grande y voraz de los mares del Silúrico. Se alimenta de cazadores más pequeños, como el Brontoscorpio y de peces como el Cefalaspis, pero son capaces de alimentarse de miembros de su propia especie

*Sugerencia: ¿Qué tal un Pterygotus gigante, de más de treinta metros? Haría diez veces más daño, (1D20 + 5) * 2, y tendría unos 750 PVs.*

BRONTOSCORPIO		
	FU: 3	ATL: 60
	AG: 4	TEC: -
	DE: -	COM: -
	RE: 5	CIE: -
	CA: -	PVs: 50
	IN: 1	
DAÑO: 1D10 + 5		
Acorazado: Defensa igual a 1D6 + 2		
Infección: Su cola inyecta un veneno aturridor. Durante tres turnos, provoca <i>Incapacidad Parcial</i>		

El Brontoscorpio también es un artrópodo gigante, de aproximadamente 1 metro de longitud, muy similar a los escorpiones modernos. Vive en el mar, cazando Cefalaspis, aunque dispone de unos pulmones primitivos, capaces de captar el oxígeno del aire. Es frecuente verlos en la costa, comiéndose todo aquello arrojado por el océano.

Sugerencia: ciertos Brontoscorpios pueden haber desarrollado un nivel aceptable de inteligencia, que les permita realizar tácticas coordinadas de ataque. Una manada de media docena de estos animales puede suponer un verdadero problema.

CEFALASPIS		
	FU: 2	ATL: 60
	AG: 3	TEC: -
	DE: -	COM: -
	RE: 3	CIE: -
	CA: -	PVs: 15
	IN: 2	
	DAÑO: 1D6	
Acorazado: Defensa igual a 1D10 + 2		

El Cefalaspis es la presa natural de Pterygotus y Brontoscorpio. Para defenderse, dispone de una impresionante coraza, sobre todo en la zona de la cabeza. Es el antecesor directo de todos los vertebrados.

Lo anterior constituye un ejemplo básico de ecosistema. Si quieres generar los tuyos propios desde cero, simplemente ten en cuenta que todo ecosistema tiene:

-Un depredador supremo: Es el bicho más grande y peligroso de los existentes. Tiene pocos enemigos naturales o ninguno. Generalmente, se convierten en víctimas de su propio tamaño: tienen problemas para conseguir todo el alimento que necesitan, o bien sufren un ritmo de crecimiento o reproducción muy lento, que les convierte en víctimas de criaturas más ágiles y pequeñas.

-Un depredador habitual: Es el cazador más característico de su medio, caso de los grandes felinos África. Aunque no tan impresionantes o poderosos como los depredadores supremos, son bastante eficientes.

-Una presa: Un animal, normalmente herbívoro o insectívoro, que asume el triste papel de alimentar a los depredadores. Un ejemplo serían las manadas de bovinos.

-Una vegetación: Las plantas sirven de alimento a las presas. Pero también pueden tener sus propios depredadores supremos o habituales y ser, en definitiva, tan peligrosas o interesantes como los animales.

-Carroñeros: Seres dedicados a limpiar el entorno de los cuerpos muertos de otros seres. Algunos de estos carroñeros pueden actuar ocasionalmente como depredadores o presas.

Además, para ser originales, recuerda: las reglas están diseñadas *para ser ignoradas*. Son una mera guía y sólo conseguirás criaturas realmente espectaculares cuando aprendas a saltártelas. Algunos consejos:

-Juega con el tamaño: En un entorno donde abunde el alimento y escaseen los enemigos naturales, los seres vivos tienden a crecer. Un bicho que no sería notable, puede ganarse el respeto de una tripulación si ha multiplicado su escala por diez o por cien (o incluso por mil: ¿qué tal una criatura de tamaño planetario, como la descrita por Lem en *Solaris*?) O a la inversa: reducir el tamaño de criaturas más grandes.

-Juega con la inteligencia: En Starflight se asume que la inteligencia es una característica al alcance de cualquier ser vivo. Asignando (o quitando) inteligencia puedes crear criaturas bastante desconcertantes (un ejemplo extremo: imagínate una colonia de bacterias... inteligentes)

-Juega con las proporciones: Toda criatura debe adaptarse al medio. Y cuando las características de este se vuelven extremas, también debe hacerlo algún aspecto de la criatura. Por ejemplo, un entorno de oscuridad (quizá un sistema de enana roja) puede generar criaturas con los órganos visuales desproporcionadamente grandes. Un aire denso, donde abunde el helio, puede inspirar seres gigantescos y poco pesados rellenos de ese volátil gas.

-Juega con los extremos: En la Tierra, muchísimos experimentos evolutivos acaban en fracaso. Eso no tiene porque ocurrir en otras partes del universo. El humilde trilobites puede haber evolucionado dentro y fuera de los mares, por ejemplo, alcanzando tamaños y grados de inteligencia descomunales. Ciertos animales típicos del océano, como el pulpo, podrían adaptarse a la vida fuera de él, desarrollando pulmones.

Al final de este capítulo se incluyen algunas criaturas más como ejemplo, así como una plantilla vacía que puedes fotocopiar y usar para crear las tuyas.

11.9. RECOGIDA Y ANALISIS DE FORMAS DE VIDA

La División aprecia la recogida de muestras biológicas completas.

Simplemente, mata o arranca cualquier criatura interesante, e introdúcela en una de las secciones de carga de la nave, para su posterior entrega.

Sin embargo, la División aprecia más las criaturas vivas. Puedes comprar munición tranquilizante para tus armas, y cámaras de estasis donde transportar cualquier ser vivo neutralizado.

En cualquier caso, no se te permite capturar o matar a un número desproporcionado de seres vivos. Ese tipo de actos se considera delictivo y puede suponer tu ingreso en prisión. El límite es una planta o animal, si están muertos, o de una pareja, si los capturas vivos.

Si lo deseas, puedes realizar un análisis previo de cualquier forma de vida.

Para ello, necesitarás tener acondicionado un laboratorio médico dentro de la nave. Y dedicar al menos una hora a diseccionar la criatura y analizar todos sus órganos.

Después de esa hora, tira dados bajo tu Campo de Habilidades Científicas: si fallas, tendrás que invertir una hora más para hacer un nuevo intento. Si aciertas, conseguirás averiguar los niveles de todas las Características de la criatura.

Si continúas el proceso una hora más, y aciertas una nueva tirada, averiguarás los niveles de Habilidad, el Daño y los PVs de la criatura.

Si insistes otra hora, y consigues superar una nueva tirada, también obtendrás un desglose de sus Aptitudes Especiales.

Resumiendo, para ver la ficha de Características, Campos de Habilidad y Aptitudes Especiales de una criatura, necesitarás invertir tres horas y superar tres tiradas.

Analizador de sustancias

El equipo médico usado en la autopsia de cualquier criatura, incluye un analizador de sustancias. Puedes emplearlo por separado, para identificar las propiedades de cualquier agente NBQ (a efectos prácticos, te dice cuanto daño y que Efectos Adicionales puede causar, según lo visto en la sección 11.5)


El análisis se completa en una hora, y para interpretarlo correctamente, tendrás que resolver una tirada bajo tu Campo de Habilidades Científicas.

El analizador de sustancias puede trabajar con una sola molécula del agente NBQ, y no lo destruye ni altera al analizarlo.


11.9. CRIATURAS: EJEMPLOS ADICIONALES

ALLOSAURUS		
	FU: 8	ATL: 45
	AG: 5	TEC: -
	DE: -	COM: -
	RE: 5	CIE: -
	CA: -	PVs: 200
	IN: 1	
	DAÑO: 1D20 + 10	
Acorazado: Defensa igual a 1D6 + 2		

El Allosaurus podría considerarse un sauro depredador típico. Tiene una longitud de 12 metros, y un cuerpo muy musculoso. En algunos ecosistemas, forma grupos de hasta cuatro individuos, que se coordinan para cazar grandes presas herbívoras.


MEGANEURA		
	FU: 2	ATL: 60
	AG: 6	TEC: -
	DE: -	COM: -
	RE: 3	CIE: -
	CA: -	PVs: 15
	IN: 1	
	DAÑO: 1D6 + 2	
Infección: Veneno: su picadura causa 1D6 de daño adicional durante 3 turnos		

Este insecto es una libélula gigante, que puede alcanzar el metro de envergadura. Se alimenta de insectos y pequeños vertebrados. En algunos casos, ha desarrollado un aguijón que usa para envenenar a sus presas.

ARTHROPLEURA		
	FU: 5	ATL: 50
	AG: 5	TEC: -
	DE: -	COM: -
	RE: 6	CIE: -
	CA: -	PVs: 40
	IN: 1	
	DAÑO: 1D10 + 5	
Acorazado: Defensa igual a 1D10 + 5		

Este animal es un ciempiés gigante, de unos dos metros de largo, típico del periodo carbonífero. Su alimentación es herbívora, pero tiene la fuerza suficiente para combatir cualquier tipo de amenaza. Además, está protegido por una gruesa capa de placas.


CYNODONT

	FU: 2	ATL: 60
	AG: 6	TEC: -
	DE: -	COM: 20%
	RE: 4	CIE: -
	CA: 2	PVs: 20
	IN: 2	
	DAÑO: 1D6 + 1	

*Sugerencia: Esta criatura puede volverse muy interesante con la Aptitud **Hiperespacial***

Los Cynodont vivieron a finales del Paleozoico, hace unos trescientos millones de años. Son reptiles del tamaño de un gato, aunque presentan escamas filiformes muy similares a los mamíferos (es de hecho, su más antiguo antecesor). Esta criatura es un ejemplo típico de “eslabón” entre clases de animales que no parecen estar relacionados, como los reptiles y los mamíferos.

AMBOLUCETUS

	FU: 7	ATL: 60
	AG: 6	TEC: -
	DE: -	COM: 15%
	RE: 6	CIE: -
	CA: 1	PVs: 80
	IN: 2	
	DAÑO: 1D20 + 5	

*Sugerencia: ¿y si la criatura pudiera **Regenerarse** a un ritmo de 1D6 PVs por turno?*

Este hábil cazador vivió en el Eoceno, hace 40 millones de años. Con un peso de más de 300 kilos, prefiere mantenerse en el medio acuático, aunque también es bastante eficaz en tierra. Es el antecesor de los cetáceos modernos, como las ballenas.


ANDREWSARCHUS

	FU: 8	ATL: 60 %
	AG: 7	TEC: -
	DE: -	COM: 30%
	RE: 5	CIE: -
	CA: 3	PVs: 180
	IN: 3	
	DAÑO: 1D20 + 20	

Sugerencia: Un Andrewsarchus inteligente, pacífico e incluso civilizado puede dar lugar a situaciones muy jugosas.... sobre todo, si la tripulación suele atacar primero y preguntar después.

Este es uno de los mamíferos carnívoros más grandes de todos los tiempos. Mide unos cinco metros de largo, con unos dos metros de altura. Es un buen ejemplo de *depredador supremo*, con pocos o ningún enemigo natural.

GASTORNIS

	FU: 7	ATL: 65
	AG: 7	TEC: -
	DE: -	COM: 15%
	RE: 5	CIE: -
	CA: 1	PVs: 60
	IN: 1	
	DAÑO: 1D20 + 2	

*Sugerencia: ¿Y si el Gastornis necesitara **Parasitar** a otros seres vivos con sus huevos?*

Es una ave que vivió en el Paleoceno, hace unos 65 millones de años. Medía más de dos metros y era un cazador feroz. Aunque incapaz de volar, su fuerza y velocidad la convertían en uno de los depredadores más eficaces de su ecosistema.

Los animales vistos hasta ahora son reales, y su existencia y aspecto han sido deducidos a través de restos fósiles. Los que siguen a continuación, están basados en las series *The Future is Wild* y *The Alien Planet*, producidos por la BBC, donde un grupo de científicos especula sobre la vida en el futuro y en otros planetas.


BUITRELAGO

	FU: 4	ATL: 50%
	AG: 5	TEC: -
	DE: -	COM: 20%
	RE: 4	CIE: -
	CA: 2	PVs: 40
	IN: 2	
DAÑO: 1D10 + 5		

*Sugerencia: la capacidad de **Infectar** o **Parasitar** puede convertir este rival en un auténtico problema*

Este animal ha sido visto en planetas donde la biología está unos 5 millones por delante de la Tierra. Es un predador gigante, de unos seis metros de envergadura, que evolucionó a partir de los murciélagos.

SWAMPUS


	FU: 4	ATL: 45%
	AG: 4	TEC: -
	DE: -	COM: 20%
	RE: 4	CIE: -
	CA: 2	PVs: 25
	IN: 2	
DAÑO: 1D6 + 3		

*Sugerencia: imagina un Swampus que pudiera camuflarse o incluso tener **Mimetismo**.*

Los Swampus son pulpos que han terminado adaptándose al medio terrestre. Algunos ejemplares son enormes, de más de 200 kilos de peso, aunque la mayor parte de los individuos son mucho más pequeños, de apenas unos dos kilos (los datos propuestos corresponden a este último caso). Son cazadores y muy agresivos.

Los Swampus conservan cierta relación con el mar: suelen adentrarse allí para cazar y depositan sus huevos en el agua. Utilizan a los Carabelusas como "base de operaciones". Estos le proporcionan una plataforma móvil desde el cual es mas sencillo acceder a los bancos de peces. A cambio, defienden al Carabelusa de cualquier enemigo.

CARABELUSA

	FU: -	ATL: -
	AG: -	TEC: -
	DE: -	COM: -
	RE: 6	CIE: -
	CA: -	PVs: 200
	IN: -	
DAÑO: -		

Infección: Lanza una toxina que provoca una enfermedad de tipo *Moderado* y *Persistente* (1D6 + 2 de daño por hora). Afecta a todos los objetivos presentes en un área de 30 metros, si no superan una tirada de Resistencia.

Esta criatura pertenece a ecosistemas unos 100 millones de años adelantados al de la Tierra. Mide unos veinte metros de largo por unos diez de alto, y flota sobre la superficie del mar, recogiendo pequeños microorganismos de la superficie. En realidad, no se trata de una criatura individual, sino de una colonia de organismos donde cada uno ha asumido una función especializada.

El Carabelusa se defiende de dos maneras: una, mediante los Swampus instalados en su lomo. Si los Swampus no rechazan el ataque, lanza un gas tóxico.

TORATON

	FU: 9	ATL: 40%
	AG: 3	TEC: -
	DE: -	COM: 15%
	RE: 7	CIE: -
	CA: 1	PVs: 400
	IN: 2	
DAÑO: 1D20 + 20		

Acorazado: Defensa igual a 1D10 + 2

Este gigantesco animal, de más de 20 metros de altura, es un descendiente lejano de las tortugas, que ha desarrollado el cuerpo en perjuicio de su caparazón. Aunque herbívoro, por su fuerza y tamaño, carece de enemigos naturales.


CALAFANTE

	FU: 9	ATL: 40%
	AG: 4	TEC: -
	DE: -	COM: 20%
	RE: 6	CIE: -
	CA: 1	PVs: 250
	IN: 2	
	DAÑO: 1D20 + 10	

Acorazado: Defensa igual a 1D6 + 2

El Calafante es un monstruo de diez toneladas, que se alimenta de plantas y de pequeñas presas. Es un lejano descendiente del calamar, adaptado a vivir en tierra. Se mueve sobre ocho musculosas patas y dispone de dos tentáculos adicionales, tan rápidos y ligeros como látigos, que utiliza para cazar.


ARBOL CARNICERO

	FU: 5	ATL: 50%
	AG: 5	TEC: -
	DE: -	COM: -
	RE: 4	CIE: -
	CA: 1	PVs:
	IN: 1	
	DAÑO: 1D20+30	

Infección: todos los objetivos en un área de 50 metros, deberán superar una tirada de Resistencia, o serán irremediamente atraídos. En ese estado, no podrán hacer otra cosa que correr hacia la planta. El efecto se mantiene mientras la víctima permanezca en el área o reciba una Inyección Neutralizadora.

Esta planta carnívora mide unos cinco metros de altura. En un área de unos 50 metros, proyecta una sustancia alucinógena que atrae a cualquier ser vivo. Cuando lo tiene al alcance de sus garras, lo mata de un golpe certero y lo transporta al interior de su cuerpo, para digerirlo.


CAMINANTE

	FU: 5	ATL: 30%
	AG: 2	TEC: -
	DE: -	COM: -
	RE: 3	CIE: -
	CA: 1	PVs: 150
	IN: 1	
	DAÑO: 1D10 + 2	

Sugerencia: ¿un Caminante que fuera más ágil, eficaz y agresivo?

Estos pacíficos gigantes miden unos 20 metros de altura, aunque se ha informado de ejemplares diez veces mayores. A pesar de su tamaño, tienen un cuerpo muy ligero, relleno de bolsas de helio (se encuentran en planetas donde abunda ese gas). De hecho, flotan sobre la superficie del océano, que patrullan recogiendo microorganismos de la superficie a través de las patas. Descienden de las plantas, aunque han desarrollado características propias de los animales, como el movimiento o la alimentación heterótrofa.

LENGUA DE FLECHA

	FU: 7	ATL: 60%
	AG: 6	TEC: -
	DE: -	COM: 35%
	RE: 5	CIE: -
	CA: 2	PVs: 150
	IN: 3	
	DAÑO: 1D20+5	

Ácido: Escupe una sustancia corrosiva a una distancia de unos diez metros, que causa 1D20+10 de daño.

Este es un depredador terrestre, lejanamente emparentado con los artrópodos. De unos tres metros de longitud, es un corredor tremendamente veloz, que suele cazar en manadas de unos diez individuos. Cuando ha abatido su presa, le inyecta un líquido digestivo para licuar sus tejidos, que luego absorbe. En algunos casos, puede emplear ese líquido como arma defensiva.



REGISTROS DEL OFICIAL MEDICO
CONTROL DE ESPECIMENES

Página _____ de _____

NOMBRE DEL ESPECIMEN¹:											
DESCRIPCION ANATOMICA²											
FU	AG	DE	RE	CA	IN	ATL	TEC	COM	CIE	DAÑO	PVs
APTITUDES ESPECIALES Y OBSERVACIONES											

NOMBRE DEL ESPECIMEN:											
DESCRIPCION ANATOMICA											
FU	AG	DE	RE	CA	IN	ATL	TEC	COM	CIE	DAÑO	PVs
APTITUDES ESPECIALES Y OBSERVACIONES											

NOMBRE DEL ESPECIMEN:											
DESCRIPCION ANATOMICA											
FU	AG	DE	RE	CA	IN	ATL	TEC	COM	CIE	DAÑO	PVs
APTITUDES ESPECIALES Y OBSERVACIONES											



¹ Si no tuviera nombre oficial, sería necesario adjudicarle uno

² Incluir datos relacionados con la longitud y el peso del espécimen



REGISTROS DEL OFICIAL MEDICO
CUESTIONARIO DE CONTROL DE MATERIAL



- ¿Se ha habilitado un PC de la nave para Enfermería? Sí___ No___
- ¿Se dispone de Unidad Nanobiótica? Sí___ No___
- ¿Se dispone de Analizador de Sustancias? Sí___ No___
- Número de Kits de Primeros Auxilios _____
- Número de Inyecciones Neutralizadoras _____

- ¿Se ha habilitado un lugar para el cultivo de Shyneo? Sí___ No___
- Número de parejas habilitadas para cultivo¹ _____
- Número de plantas almacenadas _____

- ¿Se dispone de Laboratorio Médico? Sí___ No___
- Número de cámaras de estasis para especímenes² _____
- Indicar cantidad y tipo de especimen actualmente transportado:

- Notas y observaciones:

¹ Cada pareja necesita 1 Punto de Carga. Sin ese espacio, podrán almacenarse pero no podrán procrear.
² Los especímenes muertos pueden transportarse en cualquier sección de la nave (puede modularse la temperatura de cada una para convertirlas en cámaras frigoríficas). Los especímenes vivos, salvo que se quieran enjaular o dejar sueltos, necesitan viajar en *cámaras de estasis*