

# La docena del fraile

## Aries

Aries es el planeta más cercano a la estrella. El que más energía solar recibe, y el que hace de paraguas al resto de planetas que le siguen en la órbita alrededor del sol gracias a su gran campo magnético... o a la protección de la Emperatriz. También es un planeta geológicamente muy activo, aunque no llega a ser peligroso para la vida en la superficie. De hecho es como un vergel, similar a las zonas tropicales de la tierra original.

Esta posición privilegiada y todas las posibilidades energéticas asociadas le convirtieron en uno de los primeros objetivos a colonizar y, especialmente, a explotar. También le dotó de un marcado carácter religioso. Ambos hechos hacen que Aries sea el planeta más desarrollado y la capital del sistema. La Emperatriz tiene su palacio en **Hamal**, la luna de Aries y por eso muchas veces el planeta recibe el nombre de *Mundotrono*.

## Arianos

**Gravedad:** normal

**Clase social:** alta

-*Religioso*: Un personaje religioso tiene el favor de los kamis. Recibe un +1 a la tirada de *Invocar a los kamis*, y puede ignorar la primera pérdida de honor cada sesión al usar este movimiento.

## Tauro

Tauro es una roca tremendamente densa con las facilidades mínimas para la vida: luz atenuada por la atmósfera, lluvias torrenciales y tormentas eléctricas habituales, pocos animales o plantas.

Su principal atractivo, y el motivo por el que fué colonizado, es que es un filón de minerales.

Sus colonos viven en domos protegidos de los elementos o directamente bajo tierra. Son un pueblo especialmente resistentes que se alimentan sobre todo de los hongos que tanto abundan en el planeta.

Tauro es la reserva mineral del sistema, y destaca por su gran capacidad industrial. Los taurianos son reputados constructores e ingenieros. Ni sutiles ni delicados, pero eficaces.

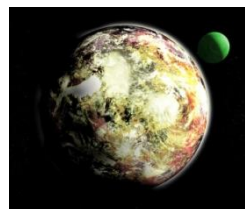
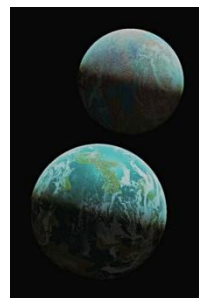
## Taurianos

**Gravedad:** muy alta

**Clase social:** baja

- *Fortaleza extraordinaria*: El personaje es más fuerte y resistente que la media del sistema. Añade +1 a todas las tiradas de fuerza y aguante fuera de combate.

- *Fortaleza tauriana*: +1 a su daño cuando usa la fuerza bruta. +1 protección contra daño contundente. Un nivel extra de heridas "Magullado".



## Géminis

Géminis tardó en ser colonizado. Los planetas gemelos (**Castor y Pollux**) levantaban suspicacias por su llamativa morfología, dos planetas tan cercanos que están ligeramente deformados, comparten atmósfera y ambos orbitan sobre un centro de gravedad a medio camino entre los dos.

Cuando se colonizó se estableció como puesto comercial. Como ya se sabía, su situación privilegiada era una ventaja, pero su baja gravedad y el peculiar entorno también favorecían las transmisiones. De hecho el ambiente era tan puro que apenas había enfermedades, la maquinaria aguantaba mucho más, y la comida se conservaba mucho más tiempo.

Ambos planetas están comunicados por un ascensor orbital que facilita el tránsito de uno a otro.

## Gemelos

**Gravedad:** baja

**Clase social:** media

- *Gemelos*: Un personaje de Géminis es en realidad 2 personajes que se controlan con la misma ficha. Estos personajes tienen completa comunicación telepática entre ellos, y pueden actuar de forma independiente.

Mientras ambos personajes estén colaborando para realizar la misma tarea siguen las reglas normales. Cuando actúan por separado tienen -1 a todas sus tiradas.

Comparten todo el daño, independientemente de quien lo reciba. Si reciben daño de la misma fuente simultáneamente solo se apunta ese daño una vez.

## Cancer

Cáncer es un enorme planeta acuático.

La mala noticia para los colonos es que todo el líquido que compone el planeta son elementos nocivos de todo tipo, lo bueno para el Imperio es que todos esos productos químicos son tan útiles como valiosos y la luna que orbita el planeta es habitable. Un gran bosque, lleno de plantas tóxicas y depredadores, pero habitable. La mayoría de los habitantes de Cáncer en realidad están en su luna, es por ello que en general se les llama luneros.

Estos productos son refinados en la luna, generando una gran industria química. Cáncer es famoso tanto por sus productos farmacéuticos como por sus drogas de combate.

## Luneros

**Gravedad:** normal

**Clase social:** media

- *Fortaleza lunera*: El metabolismo especial de los Luneros les hace especialmente resistente a cualquier tipo de venenos y toxinas. Solo aquellos más peligrosos les pueden llegar a afectar.

# La docena del fraile

## Leo

Leo fué el primer planeta en ser colonizado del sistema. Un buen motivo podría ser que es el planeta más parecido a la tierra, pero en realidad fue porque era el que primero se veía en cualquier tipo de lector y el que con más claridad aparecía. De hecho Leo es el planeta que mejor se puede ver desde cualquier punto, y destaca tanto en el cielo de cada planeta como el propio sol, de ahí su sobrenombre de La Joya.

Leo es un planeta similar a la tierra original pero todo más. Montañas más altas, árboles más grandes, campos más fértiles... y también más peligros, pero los habitantes de Leo suelen obviar eso.

Debido a su parecido con al planeta que dió origen a la humanidad, y para recalcar su importancia, los Leoneses suelen referirse a su planeta como Novaterra. Leo ocupa un lugar privilegiado en el sistema, y aunque oficialmente no es la capital es el planeta más poblado y con mayor actividad económica, siendo el centro del sistema a efectos prácticos.

## Leoneses

**Gravedad:** normal

**Clase social:** alta

**-Riqueza:** Un personaje Leonés comenzará con acceso a una pieza de equipo Inquisitorial (de gran calidad) adicional. Esto refleja los grandes recursos disponibles para la mayoría de los Leoneses.

## Virgo

Virgo es un planeta extremadamente fértil, y buena prueba de ello son los árboles gigantes o sus grandes herbívoros. Evidentemente esto también va acompañado de grandes depredadores, o manadas de cazadores acostumbrados a enfrentarse a estas criaturas.

La economía de Virgo se basa en la exportación de alimentos al resto de planetas del sistema.

Todos los satélites de Virgo son habitables y aunque similares tienen diferencias notables, lo que permite su utilización para diferentes cultivos especializados.

## Amazonas (y Musas)

**Gravedad:** alta (media para las Musas)

**Clase social:** baja

**- Fortaleza extraordinaria (solo Amazonas):** El personaje es más fuerte y resistente que la media del sistema. Añade +1 a todas las tiradas de fuerza y aguante fuera de combate.

**-Tradición guerrera:** Virgo es un pueblo valiente y directo en el trato. Las Amazonas ajustan su ficha con +1CO y -1SU, siempre que esto no implique que una puntuación supere +2 o sea inferior a -1. Si no se pueden aplicar ambos modificadores no se aplica ninguno.



## Libra

Libra es un planeta gaseoso que siempre muestra la misma cara al sol debido a su peculiar rotación. Su pequeño tamaño hace que apenas tenga una atmósfera habitable protectora. Esto implica que las temperaturas en Libra son muy bajas y la radiación elevada.

Para sobrevivir en un planeta donde hay que escoger entre radiación mortal u oscuridad permanente los librianos se han visto a adoptar soluciones de compromiso. Han establecido su sociedad en la zona oscura más cercana al ecuador. Protegidos de lo peor de la radiación, y con un mínimo de luz. Un crepúsculo permanente.

## Librianos

**Gravedad:** baja

**Clase social:** media

**- Leer intenciones:** Los personajes de Libra obtienen +1 en todas sus tiradas relacionadas con detectar mentiras o leer las intenciones de otras personas.

**- Sociedad disciplinada:** La sociedad de Libra conoce las ventajas del esfuerzo y el equilibrio, así como los peligros del caos y el desorden. Los Librianos ajustan su ficha con +1DI y -1PO, siempre que esto no implique que una puntuación supere +2 o sea inferior a -1. Si no se pueden aplicar ambos modificadores no se aplica ninguno.

## Escorpio

Escorpio está cubierto por agua en la totalidad de su superficie. Sus habitantes viven en grandes ciudades que flotan sobre el océano, donde realizan toda su vida. Solo algunos procesos industriales y laboratorios de investigación se trasladan a alguna de las dos grandes lunas que orbitan el planeta: Antares o Graffias. Junto a estos dos grandes satélites hay una tercera luna, apenas visible, que ha causado más de un susto a algún navegante despistado. Lesath orbita muy rápidamente alrededor de Escorpio, en una órbita aparentemente aleatoria. Además, su composición hace difícil detectarlo con los sensores habituales, sin embargo su campo gravitacional es capaz de dar disgustos a las naves. Tradicionalmente Antares y Graffias son denominadas las pinzas de Escorpio, mientras Lesath es el aguijón.

## Escorpiones

**Gravedad:** normal

**Clase social:** media

**- Sentido de la orientación:** Un Escorpión no puede perderse en un entorno natural. Siempre sabe donde está el norte y puede encontrar pistas que le indiquen la dirección a tomar. También puede recorrer sin problemas el camino de vuelta, desandando sus propios pasos a partir de puntos de referencia que para otros pasarían desapercibidos.

Solo entornos especialmente creados para despistar o situaciones antinaturales pueden hacer que un Escorpión se pierda.

# La docena del fraile

## Sagitario

Sagitario es una copia a gran escala de la tierra en algún punto de su prehistoria. Con sus volcanes, sus junglas y sus dinosaurios. Por si fuera poco el planeta parece un imán para los meteoritos, que golpean su superficie con demasiada frecuencia. Esto en parte se debe a su gran tamaño, que sin embargo no parece afectar a la gravedad en superficie, pero también al hecho de compartir órbita con el cinturón de asteroides y la mayoría de los elementos extra solares en su paso por las cercanías de Atenea.

Desde hace tiempo una de sus lunas sirve de defensa contra meteoros: la Saeta. Sin embargo solo destruye aquellos que van a causar estragos en ciudades importantes.

## Centauros

**Gravedad:** normal

**Clase social:** baja

- *Preparado:* Cuando examinas un entorno natural tira +PO:

Con 7+ sabes cómo evitar los peligros de la zona (animales salvajes, caudales que se pueden desbordar, tormentas eléctricas...).

Con 10+ además puedes sacar provecho de tus conocimientos para encontrar provisiones o detectar el mejor lugar para cazar.

- *Sociedad tribal:* Sagitario es un pueblo de supervivientes con unas costumbres salvajes para el resto del sistema. Los Centauros ajustan su ficha con +1CO y -1HO, siempre que esto no implique que una puntuación supere +2 o sea inferior a -1. Si no se pueden aplicar ambos modificadores no se aplica ninguno.

## Capricornio

Capricornio es un planeta similar a la tierra regado por lluvia ácida y un entorno adaptado a este clima, lo que les vuelve extremadamente peligrosos.

Sobrevivir en Capricornio pasa un peaje. Es muy fácil que los Unicornios hayan perdido partes de su cuerpo, principalmente dedos, orejas, o incluso nervios ópticos y aparato respiratorio dañados. Los trabajadores de las minas deben enfrentarse a hojas afiladas como cuchillas, lo que puede añadir miembros amputados. Y eso sin empezar a hablar de la flora y la fauna.

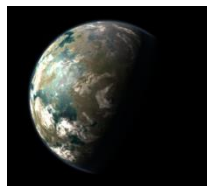
Esta carnicería obliga a los Unicornios a tomar medidas, y basando su riqueza como hacen en la minería, de ahí se han enfocado en la construcción de mejores domos, vehículos resistentes, armaduras y reemplazos cibernéticos.

## Unicornios

**Gravedad:** alta

**Clase social:** media

Los personajes Unicornio pueden tener todas las modificaciones corporales estéticas que deseen. Además comenzarán con una mejora biónica.



## Acuario

Acuario, además de tener una órbita irregular, es un planeta a medio camino entre el reino físico y el reino psíquico. Esto causa todo tipo de fenómenos psíquicos, como que todo el paisaje aparezca difuminado con un aire onírico, pero sobre todo permite que los espíritus de los muertos permanezcan más tiempo en el mundo real. Otro efecto colateral es que los nativos Acuarianos nacen con una sensibilidad psíquica innata. Son famosos sus videntes y sus artistas.

Acuario es un gran planeta gaseoso lo que ha obligado a sus habitantes a vivir en ciudadelas flotantes en las capas más habitables. Además, su órbita irregular produce bruscos y peligrosos cambios climáticos, lo que obliga a que las ciudades tengan que realizar movimientos migratorios.

Por si fuera poco, el campo gravitatorio de Acuario es inestable. Los visitantes perciben pequeños cambios que asocian al movimiento de las ciudades flotantes, pero que en realidad es la gravedad de Acuario haciendo de las suyas.

## Acuarianos

**Gravedad:** baja

**Clase social:** media

- *Talento psi:* Los personajes de Acuario comienzan con un poder psíquico menor a escoger entre: telekinesis, telepatía, biomancia, pyrokinesis, cryokinesis, electrokinesis, empatía.

Esto implica que pueden obtener puntos de Paradoja.

- *Tradición mística:* La sociedad de Acuario está acostumbrada a tratar con los ancestros y los kamis, además de ser comunes todo tipo de talentos psíquicos. Los Acuarianos ajustan su ficha con +1PO y -1CO, siempre que esto no implique que una puntuación supere +2 o sea inferior a -1. Si no se pueden aplicar ambos modificadores no se aplica ninguno.

## Piscis

La atmósfera superior de Piscis es tan densa que parece un bloque de hielo. Esta capa además impide escanear el interior del planeta.

Pasada esta capa superior se descubre un planeta paradisíaco. La capa de falso hielo protege del exterior y mantiene el planeta a una temperatura constante tropical. Este efecto invernadero permite que Piscis sea habitable pese a estar tan lejos de Atenea y lo ha convertido en un planeta de recreo y retiro.

Su entorno controlado ejerce una poderosa influencia tranquilizadora en todos sus visitantes.

## Piscitas

**Gravedad:** normal

**Clase social:** media

- *Sociable:* Todos los Piscitas se desenvuelven con facilidad en entornos sociales y obtienen +1 en todas las tiradas relacionadas con mentir o convencer.