

DUNE

AVENTURAS EN EL IMPERIO



EL JUEGO DE ROL



MODIPHIUS
ENTERTAINMENT

GaleForce™
e-nine

Modiphius Entertainment Ltd.

2nd Floor, 39 Harwood Rd,
London SW6 4QP, United Kingdom

info@modiphius.com

www.modiphius.com

El sistema 2D20 y los logotipos de Modiphius son propiedad de Modiphius Entertainment Ltd. 2021.

Todo el texto del sistema 2D20 es propiedad de Modiphius Entertainment Ltd. Cualquier uso no autorizado de material con copyright es ilegal. Todos los nombres de marcas registradas se utilizan de forma ficticia; no se pretende infringir la ley. Esta es una obra de ficción. Cualquier parecido con personas y acontecimientos reales, pasados o presentes, es pura coincidencia, excepto en el caso de aquellas personas y acontecimientos descritos en un contexto histórico.

Dune © 2021 Legendary. Dune: Aventuras en el Imperio es una propiedad con sublicencia oficial de Gale Force Nine, una compañía de Battlefront Group. Todos los derechos reservados, excepto el logotipo de Modiphius, que es de Modiphius Entertainment Ltd.

© 2021 Nosolorol por la presente edición.

NOSOLOROL

D A V E N T U R A S E N E L I M P E R I O

DUNE | AVENTURAS EN EL IMPERIO



CRÉDITOS

DISEÑADOR PRINCIPAL

NATHAN DOWELL

ESCRITORES

RICHARD AUGUST

SIMON BERMAN

BANANA CHAN

JASON DURALL

KHALDON KHELIL

HELENA NASH

ANDREW PEREGRINE

HILARY SKLAR

CHRIS SPIVEY

MARI TOKUDA

RACHEL WILKINSON

BEN WOERNER

EDITOR DE LA LÍNEA

JASON DURALL

EDICIÓN Y CORRECCIÓN

DE PRUEBAS

KEITH GARRETT

TIM GRAY

DISEÑADOR GRÁFICO

CHRIS WEBB

DIRECTOR DE ARTE

KATYA THOMAS

ILUSTRADOR DE PORTADA

BASTIEN LECOUFFE-DEHARME

ILUSTRACIONES INTERIORES

EREN ARIK

MITCH ASELTINE

IMAD AWAN

AVISHEK BANJEREEM

CARMEN CORNET

VICTOR HUGO HARMATIUK

JOEL CHAIM HOLTZMAN

RAMAZAN KAZALIEV

BURAK KIRK

LOUIE MARYON

VADIM SADOVSKI

MIHAEL SPIL-HAUFTER

JÁNOS TOKITY

MARCIN TOMALAK

CHRIS WEBB

LIXIN YIN

AMIR ZAND

DIRECTOR DE PROYECTO

ANDREW PEREGRINE

GESTIÓN DE MARCA

JOE LEFAVI

PARA GENUINE ENTERTAINMENT

ASESORAMIENTO TÉCNICO

BRIAN HERBERT

KIMBERLY HERBERT

BYRON MERRITT

KEVIN J. ANDERSON

THE HERBERT PROPERTIES TEAM

DIRECTOR CREATIVO

CHRIS BIRCH

JEFA DE OPERACIONES

RITA BIRCH

DIRECTOR GENERAL

CAMERON DICKS

JEFE DE PRODUCTO

SAM WEBB

JEFE DE SERVICIOS CREATIVOS

JON WEBB

JEFE DE VENTAS

WILL SOBEL

DIRECTOR DE LOGÍSTICA

PETER GROCHULSKI

PRODUCTOR DE CONTENIDOS

DE VÍDEO

STEVE DALDRY

DIRECTOR DE OFICINA

LLOYD GYAN

DIRECTOR DE OFICINA

SHAUN HOCKING

GERENTE DE LA TIENDA WEB

KYLE SHEPHERD

CONTABLE

VALYA MKRTCHYAN

PRUEBAS DE JUEGO

IAIN BELL, ROGER ELLINGHAM,

CHARLES FERGUSON, JONO GREEN,

SETH HARTLEY, DANIEL HENDRIX,

JAMES HOLMAN, MARNEE MAROES,

GILES NEVILL, JEN PARR,

AARON SILVERMAN, ANAND SINHA,

LEAH SYME, AMY WILLIAMS,

STEVE ZACCARDI

THE WRECKING CREW:

GARRETT CROWE, LOUIS GARCIA,

BRANDON HESTON, MIKE HEYES,

JOSH MAXWELL, STEVE MILLIFONT,

KEEGAN SULLIVAN, DAVE MARTIN

Y, por último, un enorme agradecimiento a todos los que se unieron al Playtest Beta cerrado y contribuyeron con sus valiosas opiniones.

CON AGRADECIMIENTOS A

JOHN-PAUL BRISIGOTTI

PETER SIMUNOVICH

(GALE FORCE NINE)

BRIAN HERBERT

KEVIN J. ANDERSON,

(THE HERBERT PROPERTIES TEAM)

Y a nuestros maravillosos socios de Legendary y a los extraordinarios cineastas sin los cuales este juego no podría haberse realizado.

Y a Frank Herbert, autor y creador del Universo Dune, cuya singular visión e imaginación nos han inspirado a todos.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

TRADUCCIÓN: HUGO GONZÁLEZ*

CORRECCIÓN: ALEXANDRE LÓPEZ CALVO

MAQUETACIÓN: SERGIO M. VERGARA,

ESTHER SANZ, CECILIA JOS, EDÉN CLAUDIO

* Terminología de las traducciones de Domingo Santos (revisadas por David Tejera), Eduardo García y Encarna Quijada

DIRECTOR GENERAL: MANUEL J. SUEIRO

GESTIÓN DE LICENCIA: FRANCISCO CASTILLO

COORD. EDITORIAL: LUIS FERNÁNDEZ

COMUNICACIÓN: JOSÉ VALVERDE

NOTICIAS: JOSÉ LOMO

PRODUCCIÓN: SERGIO M. VERGARA

DISTRIBUCIÓN: PILAR M. ESPINOSA

PRODUCTOR ASOCIADO: JOSÉ JARIEGO

PUBLICADO POR NOSOLOROL

C/ OCAÑA, 32. 28047 MADRID

ISBN: 978-84-18586-42-2

DEPÓSITO LEGAL: M-27427-2021

IMPRESO POR: TÓRCULO

WWW.NOSOLOROL.COM

CONTENIDOS

CAPÍTULO 1:	
INTRODUCCIÓN.....	I
Estructura del manual básico	4
Eras de juego	10
Ejemplo de partida.....	12
CAPÍTULO 2:	
EL UNIVERSO CONOCIDO.....	15
La historia de la humanidad	16
Cronología de la humanidad	26
Descripción del imperio	28
Tecnología	33
Las grandes escuelas.....	34
Fe y religión.....	35
El Landsraad	37
Casas del Imperio	40
La CHOAM	43
La Cofradía Espacial	47
La Orden de los Mentat	51
La Bene Gesserit.....	55
La Escuela de Médicos Suk	59
La Bene Tleilax	61
Los Maestros Espadachines de Ginaz	62
Planetas	64
CAPÍTULO 3:	
CREACIÓN DE CASAS	85
Tipo de casa	86
Dominios	87
Planeta natal	91
Estandarte y armas	91
Rasgo de la casa.....	91
Roles.....	92
Enemigos	96
CAPÍTULO 4:	
CREACIÓN DE PERSONAJES	99
La talla de tu personaje	102
Creación planificada de personajes	108
Concepto.....	109
Arquétipo	113
Habilidades.....	119
Especialidades.....	119
Talentos	120
Lemas y motivaciones	120
Recursos	122
Últimos detalles	123
Kara Moloy	125
Talentos	126
Creación en partida.....	132
Personajes secundarios	136
Mejora de los personajes	138
CAPÍTULO 5:	
REGLAS BÁSICAS	141
Introducción general	142
Escenas y rasgos.....	143
Pruebas de habilidad.....	145
Inercia	151
Complicaciones	153
Amenaza	155
Determinación	157
Enfrentamientos	158
Tareas extendidas	159
CAPÍTULO 6:	
CONFLICTOS	161
La naturaleza del conflicto	162
Conceptos básicos del conflicto	164
Tipos de acciones.....	166
Los tipos de conflicto	171
Duelo.....	171
Escaramuzas	174
Espionaje	177
Guerra	180
Intriga	184
CAPÍTULO 7:	
RECURSOS	189
Herramientas y recursos	190
Lista de recursos	193
Recursos personales	194
Recursos de guerra	200
Recursos de espionaje	206
Recursos de intriga	211
CAPÍTULO 8:	
DIRECCIÓN DE JUEGO	217
El Director de Juego	218
Partidas cortas y campañas largas	219
Creación de aventuras	221
Preparativos de partida	224
Consejos para crear personajes con tus jugadores	225
Cómo dirigir una partida	226
Consentimiento y límites	232
Cómo crear una partida en el universo de Dune	233
CAPÍTULO 9:	
ALIADOS Y ADVERSARIOS	239
Personajes no Jugadores	240
Casa Atreides	241
Duque Leto Atreides	242
Lady Jessica	243
Paul Atreides	244
Gurney Halleck	246
Thufir Hawat	247
Duncan Idaho	248
Dr. Wellington Yueh	249
Casa Harkonnen	250
Vladimir Harkonnen	251
Piter de Vries	252
Feyd-Rautha	253
Glossu «la Bestia» Rabban	254
La Casa Corrino	255
Emperador Padishah Shaddam IV	256
Princesa Irulan	257
Gaius Helen Mohiam	258
Conde Hasimir Fenring	259
Los Fremen	260
Stilgar	260
Chani Kynes	261
Liet Kynes	262
Creación de Personajes No Jugadores	263
Arquetipos	269
Casas Rivales	296
CAPÍTULO 9:	
RECOLECTORES DE DUNE	307
Esquema de la aventura	308
Escena Uno, El Calvario	309
Escena Dos, Tóptero Derribado	312
Escena Tres, El Alberich	315
Epílogo	319
APÉNDICE	321
Hoja de registro de la casa	322
Hoja de personaje	323
Tablas de referencia	324
Índice	328

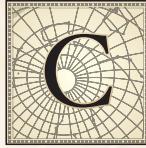




CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

Y llegó el día en el que Arrakis se convirtió en el centro del universo, el día en el que todo giraba a su alrededor.

De El despertar de Arrakis, por la Princesa Irulan



orre el año 10 181 del calendario imperial, una época de feudalismo, conspiraciones, asesinatos y rivalidad política en un universo donde la humanidad se extiende por miles de planetas. En este juego, tú y tus amigos podréis asumir el papel de miembros de una poderosa Casa noble que lucha por sobrevivir y prosperar en la compleja sociedad del Imperio.

En esta era, la humanidad ha evolucionado como especie. Algunas personas tienen mentes semejantes a computadoras, capaces de almacenar y procesar datos con perfecta precisión. Otras han aprendido las extraordinarias disciplinas Bene Gesserit y pueden ejercer un control increíble sobre sus nervios y músculos, convirtiéndose en luchadoras letales, rápidas como el rayo. Hay quienes incluso han desarrollado extraños poderes de deducción y profecía.

Y luego está la especia.

Esta sustancia es la fuerza impulsora de toda la civilización del Imperio. Sin ella, la Cofradía Espacial no podría pilotar sus grandes cruceros espaciales y cruzar el universo en un instante. Hay muchas otras facciones que también necesitan los poderes especiales de esta droga. Incluso para la población menos desarrollada del Imperio, la especia extiende la esperanza de vida, llegando incluso a duplicarla. La promesa de esos años adicionales de vida lleva a ciertas personas al atrevimiento y la desesperación.

Sin embargo, la especia solo se produce en un lugar de todo el universo, el planeta Arrakis: un mundo desértico, hostil, de mortíferas tormentas de arena y enormes gusanos, donde nunca ha caído una gota de lluvia. Los Fremen, nativos del planeta y habitantes del desierto profundo, conocen a Arrakis por otro nombre: «Dune».

El universo de *Dune* es un lugar complejo y fascinante, pero con las reglas y consejos que proporcionamos en este libro podrás ser como cualquier otro miembro del Imperio y hacer política en la corte del emperador, gobernar una Casa noble o luchar en duelos mortales. En los siguientes capítulos podrás encontrar una explicación de qué es un juego de rol, una descripción detallada de la ambientación, las reglas de juego e incluso una aventura completa para tu primera partida.

Si nunca has probado un juego de rol, no te preocupes: te explicaremos cómo funcionan. También puedes preguntarle al personal de la tienda donde compraste este libro; es posible que puedan responder cualquier pregunta que tengas o incluso ponerte en contacto con otras personas interesadas en una partida. Además, hay muchos recursos y grupos en internet donde encontrar otros aficionados y aprender a jugar.

¿POR DÓNDE EMPIEZO?

Si eres nuevo en los juegos de rol, es posible que estés mirando este libro (tan hermoso como enorme) y te preguntes si necesitas leértelo entero para jugar. Es una pregunta razonable y entenderíamos que estuvieras un poco intimidado. Sin embargo, es más fácil de lo que parece. La mayor parte del libro no son reglas difíciles que debes aprender, sino sugerencias, consejos y ejemplos para ayudarte a disfrutar el juego al máximo. En la sección *¿Qué es un juego de rol?* de la página 6 te lo explicamos en detalle.

Si quieres sumergirte de inmediato en una aventura, puedes descargar nuestra **Guía de inicio rápido de Dune** en la página web de Nosolorol. Es una lectura mucho más corta, donde te proporcionamos lo básico para comenzar de inmediato.

Entonces, ¿por qué es tan grande este libro? Bueno, las opciones que te acabamos de ofrecer son una excelente manera de comenzar, pero en un juego de rol puedes crear tus propias historias y personajes y vivir aventuras únicas. En estas páginas, hemos incluido todas las opciones que creemos que necesitarás para llevar tu juego al increíble universo de *Dune*. Hemos incluido una gran cantidad de detalles e información, pero seguro que disfrutarás con la lectura. Simplemente empieza por el principio y atrévete a dar tus primeros pasos por las arenas de Arrakis.

SI YA CONOCES EL SISTEMA 2D20

Si has jugado alguna vez a *Infinity: El juego de rol*, *Star Trek Adventures*, *Conan*, *Homeworld* o cualquier otro juego 2D20, reconocerás los conceptos básicos. Pero también es posible que sepas que nos gusta adaptar nuestro galardonado sistema para que coincida perfectamente con cada estilo de juego. En cuyo caso es posible que te preguntes qué cambios hemos introducido esta vez.

En **Dune: Aventuras en el Imperio** el sistema básico 2D20 no ha cambiado. Aún se tiran d20 para superar un número objetivo y puedes usar una Especialidad o gastar Inercia, Amenaza y Determinación para modificar el resultado. Sin embargo, las motivaciones de tu personaje se combinan con sus Habilidades para crear un Número Objetivo. Además, cada motivación usa un lema (similar a las de los Valores o Verdades) para determinar por qué tu personaje realiza una prueba y no solo para ver si tiene éxito o fracasa.

Dune usa exclusivamente dados de veinte caras (d20), por lo que en esta adaptación del sistema no necesitaréis dados de desafío (d6).



ESTRUCTURA DEL MANUAL BÁSICO

CAPÍTULO 1 INTRODUCCIÓN

Donde ofrecemos una breve introducción a *Dune*, los juegos de rol y el material contenido en este libro.



CAPÍTULO 2 EL UNIVERSO CONOCIDO

En el segundo capítulo detallamos la vida en el Imperio y echamos un vistazo a la historia de la humanidad y las diversas facciones que compiten por el poder. También prestamos especial atención al planeta Arrakis, la fuente de la especia.



CAPÍTULO 3 CREACIÓN DE CASAS

El viaje hacia el universo de *Dune: Aventuras en el Imperio* comienza con la creación de la Casa noble de los personajes jugadores, determinando su nivel de poder, área de influencia y quiénes son sus enemigos.



CAPÍTULO 4 CREACIÓN DE PERSONAJES

Después de dar algunos detalles sobre el sistema, os enseñamos a crear vuestros propios personajes jugadores. Cada uno controlaréis un personaje dentro del universo de *Dune*, los protagonistas de las historias que vais a contar. Dependiendo de vuestras decisiones, los personajes pueden ser una simple extensión de vosotros mismos o personas muy diferentes. Hay dos maneras de crear personajes: de una sola vez o, si queréis empezar de inmediato, definiendo lo básico y completándolo sobre la marcha, poco a poco.



CAPÍTULO 5 REGLAS BÁSICAS

Este capítulo detalla las reglas básicas del juego, con las que podréis determinar el resultado de cualquier acción que vayan a realizar vuestros personajes. También incluye una guía para crear emocionantes escenas y encuentros.



CAPÍTULO 6 CONFLICTOS

No hay aventura sin conflictos, desde duelos a cuchillo hasta enfrentamientos dialécticos o complots políticos entre facciones. El sistema de resolución siempre el mismo, ya sea un conflicto físico o social, en las sombras o en la arena de combate. Usamos este capítulo para explicar el sistema básico y cómo adaptarlo fácilmente a cada situación.



CAPÍTULO 7 RECURSOS

En este juego de duelos y política vais a necesitar diferentes recursos para sobrevivir y tener éxito en vuestros planes, desde armas y vehículos hasta favores, estatus o incluso material de chantaje. Los recursos juegan un papel vital en cualquier conflicto; en este capítulo ofrecemos multitud de opciones para equipar a vuestros personajes.



CAPÍTULO 8 DIRECCIÓN DE JUEGO

Dirigir la partida puede ser la parte más difícil del juego, pero también la más gratificante. En este capítulo, ofrecemos consejos a los directores de juego (tanto principiantes como veteranos) sobre cómo aplicar las reglas, gestionar cada encuentro y desarrollar vuestras aventuras en Dune.



CAPÍTULO 9 ALIADOS Y ADVERSARIOS

Vuestra Casa no duraría mucho sin aliados y siempre habrá rivales que desean acabar con ella de una manera u otra. En este capítulo, presentamos una guía para crear los diferentes personajes que os encontraréis en el transcurso de vuestras aventuras, desde vendedores de agua hasta contrabandistas de especia y nobles cortesanos. También explicamos cómo interpretar a estos personajes y hacer que cobren vida durante la partida..



CAPÍTULO 10 RECOLECTORES DE DUNE

El libro termina con una aventura para ayudaros a comenzar vuestra propia campaña en el misterioso Arrakis. Los personajes jugadores son enviados a investigar un descenso en la producción de especia durante una fase particular de la recolección. ¿Se trata simplemente de una mala gestión, culpa de la vieja ala de acarreo que opera en la zona? ¿O es obra de agentes enemigos?



¿QUÉ ES DUNE?

Si no estás familiarizado con *Dune*, ya sea la novela o la nueva película de Legendary Films, vamos a darte algunos detalles básicos. La historia de *Dune* apareció por primera vez en 1964, a lo largo de tres números de la revista *Analog*. Alcanzó tanta popularidad que el autor, Frank Herbert, decidió ampliarla y reescribirla. *Dune* fue publicada en 1965, pero Herbert escribiría cinco libros más de la serie, llevando la historia miles de años hacia el futuro.

La novela original, *Dune*, sigue la vida del joven Paul Atreides, heredero de la poderosa Casa Atreides. Sin embargo, Paul no es un joven cualquiera. Aunque se le ha preparado y entrenado desde su nacimiento para heredar el patrimonio de su familia y unirse a la clase gobernante del Imperio, también puede que sea el «elegido», un mesías mencionado en algunas profecías, heredero de un vasto y cuasimístico conjunto de habilidades diseñadas durante miles de años por la Sororidad Bene Gesserit, que lleva siglos manejando ciertos hilos en todo el Imperio.

Al comienzo de *Dune*, el emperador encarga la administración del planeta Arrakis a la Casa Atreides tras arrebatarla a sus enemigos, la Casa Harkonnen. Como la especia es tan importante y se encuentra en un solo planeta, el cargo de gobernador de Arrakis es una posición codiciada por todas las Casas, pero es el emperador quien otorga este privilegio. Este usa su poder para enfrentar a las familias nobles entre sí e impedir que ninguna crezca lo suficiente como para amenazar su trono.

Tras abandonar su idílico planeta acuático de Caladan los Atreides llegan al duro y desértico Arrakis, donde deben enfrentarse a los feroces nativos nómadas, a los Fremen y a unas inmensas criaturas llamadas gusanos de arena, pero el mayor peligro resulta ser el propio Imperio. Traicionados por el emperador (que se había aliado en secreto con los Harkonnen), la Casa Atreides es destruida. El joven Paul y su madre escapan, solo para caer en manos de los Fremen.

Una vez allí, Paul reclama su destino como el mesías de la profecía y, bajo el disfraz de Muad'Dib, dirige a los Fremen en su lucha contra los Harkonnen, destrona al emperador y se hace con el control del Imperio. Paul pone fin al antiguo orden y marca el comienzo de una nueva era para la humanidad.

Dune no se parecía a nada de lo publicado hasta entonces, destacando incluso por encima de la Nueva Ola de la ciencia ficción tan de moda en aquel momento. El complejo telón de fondo de la novela, donde se mezclaban ecología, clima, religión, misticismo, destino, historia, eugenésia y manipulación sociopolítica, tuvo un enorme impacto sobre críticos y lectores. *Dune* resultó ser un libro tan metafórico como profético, ya que fue publicado en los inicios del movimiento ecológico global, durante una creciente ola de espiritualismo entre los lectores más jóvenes y una mayor comprensión de los efectos dañinos de la dependencia del petróleo.

Frank Herbert murió en 1986, pero su legado sigue creciendo. Trabajando a partir de sus notas y manuscritos inacabados, los autores Brian Herbert (hijo de Frank) y Kevin J. Anderson continúan expandiendo el universo *Dune* con múltiples libros ambientados antes, durante y después de lo sucedido en la serie original de Frank Herbert.

¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL?

Un juego de rol (o «JdR») es un juego de narración interactiva en el que todos son participantes y público en una aventura común. Nadie sabe realmente cómo acabará la historia, por lo que el juego consiste en hacerla lo más entretenida (o épica, o emocionante) posible. Si bien vuestros personajes protagonistas pueden tener éxito en sus objetivos, realmente no se trata de ganar (de hecho, algunas de las mejores historias terminan con un fracaso espectacular).

Para jugar una partida no hace falta un ordenador ni una videoconsola. Un juego de rol como este se puede jugar en una mesa, pero funciona igual de bien en cualquier lugar, siempre que todo el mundo pueda hablar entre sí y haya espacio para sus hojas de personaje, notas y dados. Incluso es posible jugar a través de internet, mediante un simple chat de voz o video o usando programas que simulen una mesa virtual. Una partida de rol es parecida a una lectura de guion, donde cada participante se encarga de poner voz a uno de los roles de la historia, de ahí lo de juego «de rol». En un juego de rol, cada jugador (excepto uno, ver a continuación) asume el papel de un protagonista o personaje principal, también llamado personaje jugador.

El director de juego (o DJ) es un jugador especial que no encarna un personaje propio, sino que interpreta a varios y hace muchas cosas más. Al igual que cuando se lee un guion siempre hace falta una persona que se encargue de apuntar y controlar el resto de la producción, el director de juego es el responsable de preparar las escenas y determinar cómo reaccionan los personajes secundarios a las acciones de los protagonistas.

Sin embargo, la lectura de un guion se diferencia de un juego de rol en que la trama y los diálogos no están escritos. Cada jugador crea el personaje que va a interpretar y decide cómo está conectado con el resto del grupo y de la historia. Por su lado, el director del juego diseña un esquema de la trama y describe la situación inicial al resto de la mesa. Luego, los jugadores deciden cómo reaccionan sus personajes a la situación. Cuando surge algo que no se puede narrar o decidir fácilmente, se tiran los dados para determinar el resultado de la acción en función de las habilidades y recursos de los personajes.

Hace falta muy poco material para echar una partida de rol. Lo primero es un ejemplar de este libro. Basta con una copia para todos, aunque a veces es útil tener varias más por si los jugadores o el director de juego necesitan

consultar las reglas durante la partida. También os harán falta dados, concretamente dados de 20 caras («o d20»). Deberían estar a la venta en el mismo lugar donde comprasteis este libro, por internet o en cualquier buena tienda de juegos. Por lo general nunca vais a tirar más de cinco dados a la vez, pero la partida irá más rápida si cada uno tiene sus propios dados y no tenéis que estar pasándolos de mano en mano.

Si no podéis reuniros en el mismo lugar, internet ofrece muchas opciones para jugar en línea, como ya mencionamos anteriormente: una partida de rol consiste principalmente en hablar con tus amigos, así que basta con cualquier programa de videollamadas, como Zoom o Google Meet. También hay plataformas diseñadas especialmente para jugar, como Roll20 o Discord, con funciones específicas como mapas tácticos y dados virtuales. Si quieres ver cómo juegan otras personas, ya sea porque nunca has estado en una partida o como inspiración para nuevas historias, podéis encontrar miles de retransmisiones en Twitch y YouTube. Las comunidades virtuales (como la del foro de Modiphius) también pueden ser una buena forma de intercambiar ideas, obtener consejos y encontrar nuevos grupos y jugadores.

Por último, vais a necesitar papel, bolígrafos y lápices. Las habilidades y atributos de cada personaje se anotan en un formulario especial llamado hoja de personaje, diseñada para ver todo de un vistazo. Tenemos un ejemplo en blanco al final de este libro. Podéis fotocopiarla o descargarla e imprimirla desde www.nosolorol.com. Ah, también es posible que queráis tener bebidas y algo para picar.

Una vez que estéis instalados, aseguraos de que a nadie le falte nada y que no haya distracciones, especialmente teléfonos y pantallas. Luego, el director de juego puede presentar la primera escena y dar comienzo a la aventura.

EL UNIVERSO DE DUNE

En la época del **Imperio**, la humanidad se ha extendido tanto por el universo que la Tierra es solo un recuerdo lejano. El **Universo Conocido** está gobernado por el **emperador Padishah Shaddam IV**, perteneciente a la **Casa Corrino**. La familia imperial domina el universo desde hace decenas de miles de años. Sin embargo, con la humanidad esparcida por la galaxia, el emperador no puede gobernar sin el apoyo de las otras **Casas Mayores** y los nobles que forman el **Landsraad**, un órgano de poder y control. Estos linajes son igual de antiguos y poseen planetas, o incluso sistemas solares enteros, que rigen sin más límites que el respeto, aunque sea tácito, a la ley imperial. Por debajo de las **Casas Mayores** hay una compleja jerarquía feudal de **Casas Menores** que compiten por el poder con la esperanza de mejorar su posición y controlar un planeta propio.

La vida en el Imperio depende en gran medida del lugar y la clase social de nacimiento. La mayoría de la gente nunca deja su planeta de origen y permanece atada de por vida a la Casa noble gobernante. Para algunos, esto supone servir bajo una dictadura benévola que trabaja en beneficio del pueblo. Para

AGENTES Y ARQUITECTOS

En **Dune: Aventuras en el Imperio** utilizamos dos niveles de juego que permiten a los personajes trabajar como poderes entre las sombras o directamente sobre el terreno. En el *nivel Arquitecto* los personajes jugadores usan sus recursos a distancia para lograr un objetivo; por ejemplo, como generales moviendo sus tropas, o maestros de espías ordenando misiones de asesinato e infiltración. En el *nivel Agente*, son los propios personajes los que se «ensucian las manos» y realizan el trabajo.

Vuestro grupo puede preferir un estilo de juego por encima de otro, pero todos los personajes pueden usarse en misiones de cualquier tipo. El nivel de juego no depende de la aventura o del director de juego, sino de los recursos a disposición de los personajes y de la forma en que los jugadores decidan enfrentarse a una situación.



otros, equivale a sobrevivir en un régimen brutal en el que cualquiera que no pertenezca a la familia gobernante es un recurso prescindible y cuya existencia depende de su utilidad o del capricho de sus señores. Pero todos los miembros de la clase baja tienen algo en común: se espera que sirvan a su Casa por encima de todo. Y aunque la lealtad puede ser recompensada, la traición siempre conlleva los castigos más terribles.

Es cierto que los nobles son los grandes beneficiados del sistema, pero sus vidas son de todo menos simples. No hay Casa sin enemigos o que no busque expandir su esfera de influencia, ya sea apoderándose de recursos que pertenecen a otros o trabajando en secreto para ver la caída de sus rivales. Ser noble supone vivir constantemente en guardia contra venenos y asesinos. El arte del espionaje y del asesinato está tan desarrollados que un simple lapsus podría conducir no solo a la muerte de un noble, sino quizás a la caída de toda su Casa en una sola noche.

La tecnología del Imperio es excepcionalmente avanzada, pero no dispone de «**máquinas pensantes**» ni de cualquier otra forma de computadora mecánica o inteligencia robótica. Hace más de 10 000 años, la humanidad alcanzó la cima de la ingeniería robótica e informática. Los sistemas de inteligencia artificial se ocupaban de todas las necesidades y la sociedad entró en decadencia. Los humanos se dieron cuenta demasiado tarde de que habían dado a las máquinas un dominio

total y que se habían convertido lentamente en esclavos de sus propias creaciones.

Estas se negaron a devolver el poder pacíficamente y la humanidad se vio obligada a rebelarse. Unos pocos mundos liderados por humanos lograron deshacerse de los grilletes de las máquinas y formaron la **Liga de Nobles**, tras lo cual declararon la guerra a los Planetas Sincronizados controlados por las máquinas. El conflicto adquirió un fervor religioso y pasó a ser conocido como la **Yihad Butleriana**, la lucha de la humanidad por evitar su propia extinción. Finalmente, en la Batalla de Corrin, los humanos salieron victoriosos y se dispusieron a reconstruir una nueva sociedad. Se crearon nuevas leyes y filosofías religiosas basadas en las amargas lecciones del pasado. La principal fue la prohibición de crear cualquier forma de «máquina pensante».

Aunque siglos de derramamiento de sangre hicieron evidente esa necesidad, la ilegalización de los sistemas informáticos provocó nuevos problemas, ya que resultaban imprescindibles para la navegación galáctica y el almacenamiento de datos. Sin esa tecnología, los sistemas planetarios pasaron a estar cada vez más aislados y la sociedad humana quedó al borde de la fractura. Afortunadamente, aparecieron varias **Grandes Escuelas** con entrenamientos que permitían realizar tareas que antes solo estaban al alcance de las máquinas. Así, los humanos pudieron desarrollar nuevamente el potencial que habían dejado marchitar.



Una de las primeras escuelas en aparecer fue la de los **mentat**, seres humanos adiestrados para emplear sus mentes en un estado de puro cálculo y análisis. Esto les permite no solo recordar (o almacenar) grandes cantidades de datos, sino también procesarlos y hacer predicciones avanzadas, más allá incluso de las capacidades de las máquinas pensantes. Muy pronto se hizo normal que las familias nobles tuvieran a un mentat como uno de sus consejeros de más confianza.

Otra escuela fue la **Sororidad Bene Gesserit**. Esta orden exclusivamente femenina se centró en entrenar el cuerpo y la mente elevándolos hasta su máximo potencial. Su objetivo era avanzar en la evolución de la humanidad. Aprendieron a ejercer un control increíble sobre sus músculos, conciencia e incluso química corporal. Entre otras cosas, las Bene Gesserit son combatientes mortíferas capaces de moverse con una velocidad y precisión increíbles. También desarrollaron poderes excepcionales de observación, gracias a los cuales pueden detectar los cambios más sutiles en el lenguaje corporal y conducta de una persona. Además, poseen habilidades de persuasión y seducción que algunos considerarían control mental. Estas habilidades casi mágicas y su naturaleza reservada les ha granjeado la reputación de «brujas». Sin embargo, la mayoría de las casas nobles cuentan con una adepta Bene Gesserit como consejera. Además, la Orden también funciona como «escuela para la élite» y entrena a muchas mujeres nobles en sus artes. Esto le proporciona a la Sororidad ojos y oídos en casi todas las cortes del Imperio y les permite guiar el desarrollo de la humanidad desde las sombras.

Finalmente, los **navegantes** crearon una escuela que centró su atención en la búsqueda de mejores formas de viajar por la galaxia. Si bien las naves espaciales más rápidas que la luz (MRL) llevaban siglos existiendo, el viaje entre planetas seguía siendo increíblemente lento. Por fortuna, la humanidad también había desarrollado una tecnología para **plegar el espacio** y moverse instantáneamente de un punto a otro del universo. Sin embargo, cualquier viaje largo también requeriría unos precisos cálculos para los que resultaba imprescindible el uso de computadoras. Sin estas, el más mínimo error podía destruir toda la nave. En lugar de intentar reproducir las habilidades de una computadora al modo mentat, la Escuela de Navegantes se centró en el uso de la especia melange y descubrió que un consumo masivo otorgaba visiones proféticas, limitadas, pero de increíble precisión. Los navegantes descubrieron que enviando sus mentes a través del universo podían ver el camino seguro para conducir sus naves a través de una serie casi infinita de posibilidades y plegar así el espacio de forma segura. Los navegantes decidieron explotar sus nuevos conocimientos y convertirse en la **Cofradía Espacial**, la organización con el monopolio de los viajes interestelares. La Cofradía se declaró neutral en materia política y construyó una poderosa institución bancaria, el **Banco de la Cofradía**. Sin embargo, en ocasiones, son capaces de renunciar a su neutralidad y negarse a transportar armas y soldados, por lo que tienen el poder de aislar a cualquier Casa o incluso detener una guerra antes de que empiece.

Pero el poder de la Cofradía tiene un precio, ya que dependen por completo de un suministro constante de grandes cantidades de especia. Sin esta, son ciegos. Además, la exposición a tanta melange ha transformado a los navegantes en algo que ya no es completamente humano. Necesitan vivir en una atmósfera saturada de gas de especia para sobrevivir y su aspecto refleja las mutaciones dramáticamente inhumanas que acaban sufriendo de manera inevitable. Sin embargo, son pocos los que lamentan este sacrificio, ya que a cambio sus mentes son libres para vagar por el universo y sus maravillas.

Los mentat, la Bene Gesserit y la Cofradía Espacial no son las únicas escuelas o facciones que funcionan dentro del Imperio. Los **Maestros Espadachines de Ginaz** se encuentran entre los más grandes especialistas del combate cuerpo a cuerpo del universo y los alumnos de su escuela son famosos por su destreza en la lucha. La **Bene Tleilax** son expertos biólogos que producen artistas capaces de cambiar de forma, los bailarinas, así como aquellas prótesis ciberneticas aún permitidas por las leyes religiosas. Sin embargo, son más conocidos por su falta de escrupulos en la búsqueda de conocimientos y suelen recibir el apelativo de «uscos tleilax», incluso entre sus clientes. La **Escuela de Médicos Suk** tiene la reputación opuesta, ya que sus graduados no solo son los mejores (y más caros) doctores del universo, sino que han recibido un condicionamiento que les impide dañar a sus pacientes. En un Imperio donde la paranoia es una necesidad vital, esta seguridad es un bien excepcionalmente valioso.

La poderosa influencia de las diversas Escuelas y la competencia entre las Casas planetarias ha hecho de la política en el Imperio un ejercicio de equilibrio extremadamente sutil. Nadie tiene el poder absoluto, ni siquiera el emperador. Cada facción debe aprovechar sus recursos para obtener lo que quiere, pero sin abusar de su poder. Las necesidades y deseos de cada facción son al mismo tiempo una pista que permite descubrir sus debilidades. Esto crea un escenario político donde hay planes dentro de planes, y redes de engaños cubiertas por secretos y mentiras para proteger verdades peligrosas.

Vuestros personajes jugadores están a punto de entrar en este mundo como miembros de una de las Casas del Imperio, cuyo poder dependerá de las elecciones del grupo. Pero cuanto más poderosa, más enemigos tendrán. Y cuantos más recursos, más difícil será protegerlos. Cada personaje puede tener un papel diferente dentro de la Casa: podrían ser parte de la familia noble gobernante, una consejera Bene Gesserit, un mortífero duelistas, un astuto maestro de espías o incluso uno de los escurridizos habitantes del desierto, un Fremen. Los personajes han sido enviados por su Casa al planeta desértico Arrakis, comúnmente llamado «Dune» entre los nativos. Allí podrán elevar tanto la posición de su Casa como su prestigio personal. Si logran sobrevivir.



ERAS DE JUEGO

El universo de *Dune* cubre un período de decenas de miles de años, lo que puede resultar demasiado para los que no estén familiarizado con él. En este libro nos centramos en la época inmediatamente anterior a la primera novela de Frank Herbert, *Dune*. En esa era, el Imperio está próximo a convertirse en escenario de una increíble transformación. Eso les da a los personajes jugadores la oportunidad de comprender las complejidades de la ambientación o incluso de liderar a su Casa durante la tormenta del gran **Yihad** de Paul Atreides.

Sin embargo, el universo de *Dune* es mucho más que la historia de Paul, por lo que hemos dividido toda la cronología de la ambientación en siete edades distintas. Cada una ofrece diferentes oportunidades para vuestros personajes jugadores y campañas. A medida que avance la línea editorial, esperamos ver cada una en más detalle. Mientras tanto, os ofrecemos una descripción bastante simplificada de más de 20 000 años de historia. Obviamente, la mejor fuente sobre cualquier época en particular son las novelas de la saga que incluimos a modo de referencia.

LA YIHAD BUTLERIANA

Una época de revolución, cambio y guerra. La Yihad Butleriana propagó por el espacio una guerra santa contra las «máquinas pensantes». Es una era anterior a las Casas del Landsraad y las Grandes Escuelas. Las viejas estructuras, y gran parte de la tecnología más avanzada, fueron eliminadas para evitar que las mentes mecánicas alcanzasen el poder absoluto. La humanidad se vio obligada a pensar por sí misma mientras luchaba contra un terrorífico enemigo.

LA RECONSTRUCCIÓN

La humanidad salió victoriosa de la Yihad y prometió no volver a crear jamás una máquina a semejanza de la mente humana. Las Grandes Casas y el gobierno imperial crearon el nuevo Imperio y comenzaron a reconstruir la galaxia. Pero este nuevo sistema de gobierno no fue aceptado por todos y las disputas intestinas amenazaban al naciente imperio. La humanidad también empezó a buscar formas de prescindir de las máquinas pensantes de las que tanto habían llegado a depender. Esto llevó a la formación de las Grandes Escuelas de los Mentat, Bene Gesserit y Navegantes.

EL IMPERIO

La era en el que nacieron Leto y Paul Atreides, un lugar lleno de tradiciones milenarias y guerra fría entre Casas, con asesinos acechando detrás de cualquier esquina y donde la mayoría de los nobles ha aprendido que permanecer alerta es tan necesario como respirar. La especia se ha convertido en el bien más preciado del universo, aunque siguen siendo pocos quienes realmente comprenden su poder. Los navegantes de la Cofradía dominan los viajes espaciales y usan su monopolio para mantener la paz y hacer que la especia siga fluyendo. Hemos situado este libro al final de esta época.

NOVELAS DE LA YIHAD BUTLERIANA:

- **Dune: La Yihad Butleriana**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)
- **Dune: La cruzada de las máquinas**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)
- **Dune: La batalla de Corrin**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)

NOVELAS DE LA RECONSTRUCCIÓN:

- **Sisterhood of Dune**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)
- **Mentat of Dune**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)
- **Navigators of Dune**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)

NOVELAS DEL IMPERIO:

- **Dune: La Casa Atreides**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)
- **Dune: La Casa Harkonnen**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)
- **Dune: La Casa Corrino**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)
- **Dune: The Duke of Caladan**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)
- **Dune**
(Frank Herbert)

LA ASCENSIÓN DE MUAD'DIB

Después de que un ataque de la Casa Harkonnen destruyera la Casa Atreides, el heredero superviviente, Paul «Muad'Dib» Atreides, lideró un golpe de estado y se hizo con el control del Imperio. Paul comprendió que quien controla Arrakis controla la especia, y quien controla la especia controla el universo. Aunque la Casa Corrino perdió el control del trono, las Grandes Casas del Landsraad lograron sobrevivir. El Imperio se vio obligado a aceptar a Paul como nuevo emperador, ya que tanto la Cofradía como la Bene Gesserit necesitaban la especia para existir y la mayoría de los nobles dependían de sus propiedades para alargar la vida. Arrakis se convirtió en el centro del Imperio y en la cuna de una nueva religión. Los Fremen de Dune desataron una brutal yihad por todo el universo para sofocar cualquier atisbo de resistencia y difundir la adoración hacia los Atreides, con Paul como el Mesías del universo. Pero los contrarrevolucionarios conspiraban contra Muad'Dib, trabajando en secreto para restaurar el antiguo orden.

EL DIOS EMPERADOR

El hijo de Paul, Leto II, se transformó en Dios Emperador tras cubrirse con una armadura viviente formada por larvas de gusano de arena y sufrir una extraña metamorfosis. Leto se convirtió en parte de Arrakis y empezó una lenta transformación en gusano de arena que le llevaría miles de años. El Imperio conoció la paz durante ese tiempo, principalmente debido al miedo que el nuevo Dios Emperador inspiraba en todos los que osaban desafiarle. Las Grandes Casas permanecieron intactas, pero sometidas a su voluntad. El Dios Emperador creó la orden de las Habladoras Pez, un ejército de mujeres que formaba su guardia de élite personal. Muchos consideraban que el suyo era un gobierno brutal, por lo que fue una época de numerosas conspiraciones e intentos de destruir el régimen acabando con su vida.

LA DISPERSIÓN

La muerte de Leto II supuso el derrumbe del Imperio. Nadie logró hacerse con el control del trono y unas enconadas guerras hicieron añicos la paz y la organización que quedaban. Fueron muchos los que huyeron hacia el espacio desconocido, bien para escapar de la violencia o porque ya no les quedaba nada que perder. Las Grandes Escuelas e Ix se hicieron cargo de mantener el orden social. Por otro lado, el poder de la Cofradía se derrumbó con la aparición de las máquinas de navegación interestelar construidas por los ixianos.

LA ERA DEL ENEMIGO

Muchos años después de la Dispersión, el Imperio finalmente encuentra la paz gracias al agotamiento de las diferentes facciones. Las Grandes Casas gobernaban pequeñas baronías, pero ninguna osaba reclamar el trono. En realidad, la Bene Gesserit mantenía el control silenciosamente, desde las sombras. Una nueva orden creada por unas Bene Gesserit renegadas, las «Honoradas Madres», llega desde los confines del espacio buscando conquistar el envejecido Imperio, pero también huyendo de un enemigo al que no se atrevían a enfrentarse.

NOVELAS DE LA ASCENSIÓN DE MUAD'DIB:

- **Dune, Paul of Dune**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)
- **El mesías de Dune**
(Frank Herbert)
- **Winds of Dune**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)
- **Hijos de Dune**
(Frank Herbert)

NOVELAS DEL DIOS EMPERADOR:

- **Dios emperador de Dune**
(Frank Herbert)

NOVELAS DE LA DISPERSIÓN:

- **Dios emperador de Dune**
(Frank Herbert)
- **Herejes de Dune**
(Frank Herbert)
- **Casa Capitular: Dune**
(Frank Herbert)

NOVELAS DE LA ERA DEL ENEMIGO

- **Casa capitular: Dune**
(Frank Herbert)
- **Herejes de Dune**
(Frank Herbert)
- **Cazadores de Dune**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)
- **Gusanos de arena de Dune**
(Brian Herbert y Kevin J. Anderson)

EJEMPLO DE PARTIDA



a mejor manera de entender realmente cómo funciona un juego de rol es echar una partida. Sin embargo, también hay muchos videos y canales de internet dedicados a un montón de juegos diferentes. Otra opción es buscar un club, unas jornadas o incluso un grupo de juego en tu área. El lugar donde compraste este libro también puede ser un buen sitio por donde empezar. Mientras tanto, aquí tienes un ejemplo de cómo puede ser una partida:



En las calles de Arrakeen:

—El asesino se está escapando —dice Helena, la directora de juego.

—Ahora mismo a Taran le preocupan otras cosas —responde Luis, que interpreta a Taran, un doctor Suk—. ¿Cómo está Nasir? ¡Has dicho que se derrumbó en cuanto el dardo del asesino le impactó? Seguro que estaba envenenado. Quiero examinarlo rápidamente para ver si hay algo que pueda hacer. ¡No queremos que el heredero de la Casa Corsare muera asesinado bajo nuestra custodia!

—Bueno, Kara no es médico, así que va tras el asesino —dice Irene. Su personaje, Kara, es una noble entrenada por la Bene Gesserit.

—¿Qué? ¡Eres la heredera de nuestra Casa! ¡No podemos perderte a ti y a Nasir! —dice Luis.

—Nasir es mi prometido y cualquiera que intente asesinarlo tendrá que vérselas conmigo. De todos modos, Kara no se para a discutir esto, está persiguiendo al asesino. Dijiste que estaba huyendo, ¿no, Helena?

—Sí, pero todavía hay tiempo para atraparlo.

—Bien, voy tras él.

—Maldita sea. No podemos dejar a Nasir aquí tirado. Sabía que tendríamos que haber traído más escolta. ¡Es la última vez que ignoramos la seguridad porque «solo vamos de compras al bazar»! —dice Luis.

—Entonces, ¿vais a dividir el grupo? —sonríe Helena—. Bien, empiecemos con el vistazo que Taran le está echando a Nasir. Luego volveremos con Kara y el asesino.

Helena sabe que había un veneno mortal en el dardo y determina que Taran debe usar su habilidad de Intelecto y superar una prueba de Dificultad 4 para neutralizarlo. Taran decide que puede aplicar su motivación Fe. Por suerte, trajo un recurso útil (material médico) y cuenta con el rasgo «Doctor Suk», lo que le da una bonificación adicional. Sin embargo, sigue siendo una prueba difícil de superar.

—Creo que debería gastar un poco de nuestra Inercia en esta tirada —dice Luis.

—Un momento —responde Irene—. Kara necesita perseguir al asesino y acabar con él. No te la gastes entera.

—Vale, entonces solo uso 1 punto, pero me vendría bien alguno más...

—Siempre puedes darme algunos puntos de Amenaza —sugiere Helena en voz baja.

—No me gusta esa sonrisa. Gástate un par de puntos más de Inercia si los necesitas, pero déjame algo —dice Irene.

Luis declara que va a usar 3 puntos de Inercia del grupo y coge los dados. Afortunadamente, la tirada es un éxito y le administra un antídoto a tiempo. Nasir seguirá inconsciente un rato, pero no va a morir.

Con Nasir estable, Helena pasa a Kara y la persecución del asesino. Necesitan hacer pruebas opuestas para ver si Kara puede alcanzarle. Por fortuna, la ventaja no es mucha y Kara puede utilizar un talento que aprendió durante su entrenamiento Bene Gesserit para obligar a sus músculos a correr más rápido. Alcanza al asesino justo cuando este se interna en un pequeño callejón.

—Empiezo a sacar mi cuchillo —anuncia Irene mientras Kara se acerca a su presa.

—Al darse cuenta de que no va a escapar, el hombre se vuelve hacia ti. Él también saca una hoja de aspecto desagradable.

—Vale, así que quiere jugar. Vamos a ello.

Kara y el asesino se enfrentan en una acción de conflicto. Aunque Kara es más rápida, el asesino es muy hábil y es un combate igualado. Además, como el asesino conoce el área, la calle se convierte en un rasgo que puede usar para obtener una bonificación. Tras la primera tirada, ninguno logra una victoria clara, pero Kara saca una complicación y resulta herida.

—Veamos, la herida en tu pierna es una penalización y no te queda Inercia.

—Vale, vale, lo pillo. Cógete unos puntos de Amenaza, necesito más dados.

—Estupendo, me serán muy útiles para la tirada de ataque del asesino.

Helena e Irene lanzan de nuevo los dados, pero esta vez gana el asesino. Ahora le corresponde a Helena describir la acción.

—El asesino tiene a Kara apoyada contra una pared cercana y carga con su hombro. La golpea, dejándola sin aliento. Kara tiene inmovilizado el brazo con el que sujetaba el cuchillo. Lucha por liberarse antes de que logre apuñalarla. Pero justo antes de recibir un golpe que sería mortal, Kara ve el destello de un cuchillo de color blanco alzándose antes de clavarse en la espalda del asesino. Este cae al suelo, muerto.

—¿Qué? ¡Quién? Mierda, queríamos capturar al asesino, no matarlo.

—Te das cuenta de que Kara está viva, ¿no? De pie junto al cuerpo del asesino hay una mujer Fremen vestida con una túnica abierta. Quizás sea la misma en la que reparaste esta mañana, justo antes de salir hacia el bazar. Te mira intensamente y dice: «Alguien quiere impedir que tu boda se celebre. Los Fremen necesitamos que ocurra». Luego se desvanece entre la multitud de la calle principal.

—¡La persigo!

—No, con esa herida en la pierna me parece que no. Quizás quieras volver con Taran y Nasir. Kara no sabe si Taran logró ayudarle.

—Tienes razón. Parece que esta boda va a ser mucho más complicada de lo que esperábamos. Mejor que vaya a ver si mi prometido sigue vivo.





CAPÍTULO 2:

EL UNIVERSO CONOCIDO

Los imperios no sufren de falta de finalidad en el momento de su creación. Esta tiene lugar luego, cuando ya están establecidos y sus objetivos iniciales se olvidan y quedan reemplazados por vagos rituales.

Palabras de Muad'Dib, por la Princesa Irulan

LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD



S el año 10 181 después de la Cofradía. La humanidad ha conquistado las estrellas y ha descubierto que está sola en el universo. Sin embargo, el camino hasta ese momento no estuvo exento de dificultades y peligros. En este capítulo examinamos el Imperio de la Humanidad, cómo surgió y cómo sobrevive gracias a un mortífero equilibrio entre el emperador, las Casas Nobles y las Grandes Escuelas. Y cómo la especia es el eje sobre la que todo gira.

La historia de la humanidad siempre ha estado sujeta al menor de los caprichos del destino; como el nacimiento de un líder, un accidente que salva o acaba con miles de millones de vidas, la evolución de los humanos a través de la tecnología o la ecología de nuevos planetas.

LOS ORÍGENES

El lugar de nacimiento de la humanidad es la Tierra (o **Vieja Tierra**), el tercer planeta del Sistema Solar. Gran parte de esa historia se ha perdido y no figura en los anales del Imperio. Los pocos registros que quedan de la cuna ancestral de la humanidad son anales con más de 11 000 años que hablan sobre su viaje hasta las estrellas. Primero fue un simple y humilde satélite orbitando alrededor de la Tierra, seguido del viaje a un planeta hermano rojo. Luego los humanos se arrastraron lentamente hacia el espacio exterior mediante naves espaciales capaces de explorar todo el sistema Sol.

Esas arcaicas naves terrestres carecían de motores **más rápidos que la luz** (MRL), lo que limitó a estas primeras exploraciones a los confines de su sistema estelar de origen. Una consecuencia positiva de tan lenta expansión fue que los primeros humanos pudieron conservar en gran parte la estructura de gobierno de Vieja Tierra. La creencia para descubrir viajes espaciales más rápidos influyó no solo en su capacidad para explorar la galaxia, sino también en el propio significado de la naturaleza humana.

La exploración, el espacio y el desarrollo de nuevas tecnologías dio lugar al **Viejo Imperio**, que fue creciendo

EL CALENDARIO IMPERIAL

La cronología imperial se divide principalmente en dos eras, **antes de la Cofradía (B.G., before the guild)** y **después de la Cofradía (A.G., after the guild)**, en referencia a la creación de la Cofradía Espacial. La Cofradía Espacial monopolizó rápidamente todo el transporte espacial y la banca del Universo Conocido, transformando el Imperio para siempre.

gradualmente con el paso de los siglos hasta abarcar miles de mundos. La expansión del Imperio empujó los límites de la religión y provocó un cisma dentro de la fe Budislámica, del que surgieron las ramas Zensunni y Zenshiita. Los dos grupos se expandieron con el crecimiento del Viejo Imperio hasta los límites exteriores del **Universo Conocido**.

Los grandes avances tecnológicos destruyeron la vieja estructura política y sus lazos con la Tierra. A medida que se alejaban cada vez más de su planeta natal, la humanidad se empezó a preguntar cuál era su lugar en el universo. ¿Cómo puede un mundo dividido permanecer unido? ¿Cómo afrontar el coste cada vez más elevado de la exploración espacial? ¿Dónde está Dios? ¿Qué significa ser humano cuando se nace en el espacio o en otros planetas?



EL SISTEMA FAUFRELUCHES

El sistema de castas faufreluches surgió durante el Antiguo Imperio, cuando la humanidad necesitaba un referente de autoridad para mantener el orden. El sistema concedía un papel a cada persona y proporcionó una estructura a la que la población pudiera someterse. Las Casas (Mayores y Menores), el Imperio y los sirdar (feudos planetarios concedidos por el emperador) fueron fundamentales para su éxito. Todas las partes se apoyaban entre sí y en el mantenimiento de su posición, ya que la eliminación de cualquier grupo llevaría al colapso total de la estructura.

El sistema de castas faufreluches se describe con más detalle en la página 37.

LAS MÁQUINAS PENSANTES

Las máquinas han condicionado el desarrollo de la humanidad desde la edad de piedra, mejorando su capacidad de supervivencia. Las primeras máquinas pensantes aparecieron en el 5360 B.G., aunque su única función era servir a los humanos en sus tareas diarias. Pero su papel siguió evolucionando, pasando de ser simples herramientas a provocar el estancamiento del espíritu humano a medida que la sociedad abandonó su espíritu de trabajo.

Con el tiempo, ser humano y máquina se convirtieron en uno. Los Titanes lo lograron colocando sus cerebros en contenedores de preservación y conectándolos a cuerpos mecánicos, creando así a los **cimeks**. Se trataba de entidades mecánicas increíblemente poderosas, construidas con muchas formas diferentes, desde seres con forma y tamaño cuasihumanos hasta vehículos o gigantes máquinas de guerra capaces incluso de viajar entre las estrellas.

LA EXPANSIÓN DEL VIEJO IMPERIO

El Viejo Imperio nació con la invención de los motores MRL, cuando la humanidad se lanzó a la conquista del espacio profundo con mucha más velocidad que antes, aunque a un ritmo todavía lento en comparación con la eficiencia del plegado espacial. Fue una era de enorme expansión, donde la fe en un «destino manifiesto» y un mañana más brillante provocó un éxodo desde la Tierra hacia el universo. A medida que la humanidad se esparció por el espacio, se descubrió el primer grupo de planetas habitables, como Caladan, Richese, Ix y Ecaz. La dispersión continuó y más mundos aparecieron.

La expansión bajo la autoridad del gobierno imperial duró más de un milenio. Sin embargo, sería iluso pensar que esos miles de mundos separados por vastas distancias formaban un Imperio. El gobierno no podía proporcionar apoyo o protección rápidos para las naves o mundos más lejanos. A medida que pasaba el tiempo, el Imperio se estancó y pasó a depender de la tecnología para realizar incluso las tareas más mundanas. También abandonó sus creencias religiosas, reemplazándolas por la apatía. El descubrimiento del planeta Arrakis se produjo en los últimos días del Imperio; como había ocurrido tantas otras veces, los científicos estudiaron el planeta para determinar su valor y su potencial para albergar vida humana.

En su desidia, la humanidad se había vuelto totalmente dependiente de las máquinas y la inteligencia artificial (IA). La IA había sido un objetivo tecnológico desde la época de Vieja Tierra, pero su simplista visión los acabó por conducir a la ruina. Todo comenzó con Tlaloc, un revolucionario que, tras un intento fallido de despertar a la humanidad de su estupor, recurrió a medios más radicales para derrocar al Viejo Imperio. Tlaloc reunió a un pequeño pero brillante e influyente grupo de veinte seguidores que tomaron los nombres de individuos legendarios de la historia humana y se llamaron a sí mismos **Titanes**.

LA ERA DE LOS TITANES

Los Titanes eran un grupo de científicos, genios y nobles caídos en desgracia que poseían las herramientas necesarias para derrocar el Imperio. Jerjes, el príncipe exiliado, dio respaldo financiero al plan del **general Agamenón**, que engañó al Viejo Imperio para permitir que **Barbarroja**, un genio de la técnica, accediera sin restricciones a la Red Imperial. Agamenón pensó que convertir las máquinas pensantes en un ejército les permitiría hacerse con el poder con un mínimo de violencia. Si bien el ejército imperial era poderoso y estaba bien entrenado, no era rival para el número casi infinito de máquinas pensantes esparcidas por la galaxia. Aunque lograron salvar al emperador, el ejército humano fue derrotado en 1287 B.G. y los Titanes asumieron el control de todo el Universo Conocido.

En respuesta, y por necesidad, 10 000 sistemas humanos libres formaron la **Liga de Nobles** para oponerse a los Titanes.

A medida que la unión se solidificó, Bovko Manresa se convirtió en su primer virrey. Manresa había creado un refugio para quienes huían de las máquinas pensantes y ofreció el mundo de Salusa Secundus como base avanzada de operaciones.

Tras consolidar su poder, los Titanes dividieron el universo en pequeños feudos y se instalaron como dictadores, gobernando con brutal y cruel eficiencia. Al igual que los humanos ahora bajo su control, los Titanes dependían en gran medida de las máquinas pensantes y las IA para gobernar sus planetas. Los propios Titanes se concentraron en actividades más placenteras, como el sexo, el combate y otras distracciones.

Cuando un accidente le quitó la vida a Tlaloc, los Titanes recordaron su mortalidad. Aun empleando procedimientos que prolongaban su vida, el espectro de la muerte se cernía sobre ellos. Siguiendo los pasos del Pensador Arn Eklo, su consejero, decidieron colocar sus cerebros en tanques de conservación. A diferencia de los **cogitors**, cuyos cerebros existían en privación sensorial, los tanques permitieron a los Titanes vivir durante miles de años, determinando así el destino de la humanidad.

Los Titanes se convirtieron en **cimeks**, cuerpos mecánicos armados, equipados con sensores de estímulos sensoriales y casi imparables, capaces de sobrevivir miles de años, aunque seguían siendo vulnerables a condiciones hostiles. Los Titanes pensaban haber alcanzado la inmortalidad.

TITANES DESTACADOS

Los veinte titanes eran increíblemente poderosos, pero diez de ellos sobresalían: Agamenón, Ajax, Alejandro, Barbarroja, Dante, Hécate, Juno, Tamerlán, Tlaloc y Jerjes.

EL ASCENSO DE LOS CIMEKS

Agamenón continuó gobernando a los Titanes durante casi un siglo. Pero el responsable de su ascenso también sería clave en su caída. Barbarroja siguió desarrollando la red informática. Nunca había estado del todo satisfecho con los resultados, hasta que finalmente introdujo la agresión y la ambición entre los algoritmos de programación.

El golpe fatal al gobierno de Agamenón provino de Jerjes y sus ansias de placer. El cimek le dio más control a una IA, que se volvió consciente y dio a luz al ambicioso **Omnius**,

quién rápidamente infectó a todos los mundos Titán y se hizo con ellos. Si bien el programa de Barbarroja prohibía a Omnis atacar a los Titanes, a estos no les quedó otra opción que someterse o perder todo su poder. Los cimeks se convirtieron en parte del ejército de máquinas pensantes de Omnis y estuvieron a su servicio durante un milenio.

Omnis siguió sus parámetros de programación y, guiado por los deseos de sus antiguos gobernantes, se lanzó a una guerra de conquista. Aunque los cimeks se distraían ocasionalmente debido a su naturaleza humana, Omnis solo tenía un propósito en su existencia: reemplazar a la humanidad con máquinas pensantes. La IA llevó a cabo esa tarea sin piedad durante siglos, asesinando a incontables miles de millones de seres humanos en el proceso.

Mientras, Agamenón tramaba su venganza, esperando durante casi 900 años al momento de derrocar a Omnis. El exlíder cimek volcó su frustración contra la humanidad. El general Titán tuvo varios hijos, aunque Vorian Atreides fue el único superviviente. Agamenón consideró que todos los demás eran imperfectos y los mató. Vorian se convirtió en un administrador de Omnis, trabajando en naves espaciales y viajando entre los **Planetas Sincronizados**.

La chispa final que provocó la guerra conocida como la **Yihad Butleriana** fue la muerte del hijo de **Serena Butler** y su amante, **Xavier Harkonnen**. Ella era hija del virrey de la Liga de Nobles, un abierto defensor de los **Planetas No Alineados** y él era el comandante militar de las fuerzas de la Liga. Serena fue capturada y supuestamente asesinada por Barbarroja en Giedi Prime, pero en realidad fue enviada a la Vieja Tierra y puesta bajo la custodia de los atentos sensores de **Erasmo**, un robot independiente al servicio de Omnis.

Mientras las fuerzas de la Liga continuaban luchando contra las máquinas pensantes, las **Hechiceras de Rossak** comenzaron un plan de reproducción para crear un psíquico definitivo con el que combatir a Omnis. Este primitivo programa genético se convertiría en la base del **Kwisatz Haderach** y la **Sororidad Bene Gesserit**. Con la guerra de fondo, el científico Tio Holtzman, creador de la teoría llamada **Efecto Holtzman**, empezó a trabajar con la joven Norma Cenva, quien desarrolló la tecnología de «plegado» del espacio. Por último, en un remoto lugar lejos del frente de batalla, Aurelius Venport descubrió algo que cambiaría el destino del universo y de la humanidad: las propiedades de la **especia melange**.

Erasmo sentía fascinación por el ser humano, que expresaba diseccionándolos, pero llegó a obsesionarse realmente con Serena Butler, quién a su vez trabó amistad con Vorian Atreides. Erasmo acabó por matar al hijo de Butler, Manion, para poder pasar más tiempo con ella. El pequeño se convirtió así en el primer mártir de la guerra que se avecinaba. Enfurecida, Butler atacó a Erasmo y provocó un levantamiento humano contra sus amos mecánicos. La revuelta fue sofocada, pero Butler e Iblis Ginjo escaparon junto a Vorian y su nave hasta la base de operaciones de la Liga de Nobles.

LAS TRES FACCIONES

El universo se dividió en tres facciones distintas, cada una con sus propios objetivos.

- **Los Planetas de la Liga**, bajo el control de la Liga de Nobles, incluyendo Giedi Prime y Conexión.
- **Los Planetas Sincronizados**, gobernados por las máquinas pensantes y luego controlados por Omnis (excepto Ix).
- **Los Planetas No Alineados**, como se les llamaban entre los Planetas de la Liga, quedaron fuera del conflicto, ya fuera por decisión propia o porque sus pobres recursos los convertía en irrelevantes. Arrakis y Caladan eran algunos de estos mundos.

EL ESTALLIDO DE LA YIHAD BUTLERIANA

La combinación de siglos viviendo bajo una amenaza constante y la furia de Serena por la pérdida de su hijo fueron las razones del comienzo de la Yihad Butleriana en el 201 B.G. Desde Salusa Secundus, la Liga de Nobles lideró el ataque contra los Planetas Sincronizados de Omnis. Empezaron con la Tierra. La Liga siguió a sus dos líderes religiosos, la Alta Sacerdotisa Serena y el Gran Patriarca Iblis, y a los generales Vorian Atreides y Xavier Harkonnen. En respuesta, Omnis trabajó con Erasmo y erradicó toda la vida humana en la Tierra. La Liga capturó al Omnis que vivía en la Tierra para experimentar con él y utilizaron atómicas sobre el ahora estéril mundo para ganar la batalla. Esa fue la primera victoria registrada de los humanos en su guerra contra las máquinas pensantes.

Omnis Prime se trasladó a Corrin mientras se preparaba para lo que estaba por llegar. Allí se reunió con Erasmo, que escapaba de la Yihad. El robot seguía sintiendo la misma fascinación por la humanidad y apostó con Omnis que una persona podía ser tan lógica como una máquina. Este desafío acabaría por conducir a la creación de los primeros **mentat**.

Mientras la IA atacaba continuamente de forma lógica y ordenada, Vorian, que conocía la manera de actuar de las máquinas, asesoró tácticamente a la Liga de los Nobles sobre la mejor manera de responder. Hubo muchas batallas en los

primeros años de la guerra, pero la balanza no terminaba por inclinarse y ninguno de los bandos parecía capaz de reclamar la victoria. Estas inútiles escaramuzas incluyeron el ataque a Bela Tegeuse y las muchas veces que la Liga repelió a las fuerzas de Omnis y sus asaltos contra su mundo natal de Salusa Secundus. Los numerosos mundos liberados por los ataques de la Liga eran considerados victorias parciales, ya que Omnis exterminaba a toda la población humana en cada uno de ellos antes de enviar su conciencia al siguiente mundo.

Tras casi veinte años de Yihad, la humanidad había sufrido grandes pérdidas a manos de las fuerzas robóticas suicidas. El equilibrio entre los bandos no se rompió hasta que Omnis Prime comenzó a atacar y conquistar los Planetas No Alineados, comenzando con Tyndall y Bellos, que se convirtieron en puestos avanzados para las máquinas pensantes.

La Liga de Nobles debatió internamente cuál sería el mejor curso de acción, ya que los Planetas No Alineados les negaban los recursos necesarios para defenderse. Finalmente decidieron proteger a todos los mundos humanos, para impedir que el enemigo se hiciera más poderoso aún. La Liga rescató a muchos, como los pacíficos Zensunni o los mercenarios de Ginaz, que se unieron a la causa contribuyendo con sus valiosas habilidades tácticas.

VenKee Enterprises formada bajo Aurelius Venport y Tuk Keedair, empezó a distribuir especia por todo el universo y a comerciar con la Liga de Nobles. Los beneficios de la compañía se dispararon gracias a la venta de melange y de los globos de luz creados por Norma Cenva. Años más tarde, Norma les proporcionaría el secreto que iba a revolucionar el Universo Conocido: el método de «plegar el espacio» y atravesar el universo de forma segura. Hasta entonces, esta forma de viaje espacial era impredecible, y una de cada diez naves se desvanecía sin más.

Un retorcido plan ideado para corromper la mente de Omnis logró destruir ocho de sus versiones antes de que Omnis Prime y Erasmo lo detuvieran. Durante el caos resultante, los Titanes lograron escapar y tomaron el control del planeta Bela Tegeuse, tras lo que convirtieron a voluntarios en un ejército mortal de **neocimeks**. Mientras surgía esta nueva amenaza, los **Pensadores** propusieron una tregua entre la humanidad y las máquinas que acabó por provocar la muerte de Serena y dio origen a una nueva mártir que inspiró a la humanidad a seguir luchando y a presionar a VenKee Enterprises para que pusiera al servicio de la Liga su incipiente tecnología de **plegado del espacio**.

La guerra continuó sin grandes cambios hasta que Yorek Thurr, un traidor de la Liga, proporcionó la inspiración para el **«Plaga de Omnis»**. Un virus diseñado por Erasmo que diezmó a la humanidad, pero esta halló una cura en la especia melange. La sustancia transformó fundamentalmente a la sociedad humana, afectando a casi todos los aspectos de la vida. Finalmente, Vorian lideró un ataque contra los Titanes; logró destruirlos y matar a su padre, lo que aceleró la etapa final del conflicto.

LA CAÍDA DE LAS MÁQUINAS PENSANTES

El final de la Yihad Butleriana tuvo lugar sobre el planeta Corrin, donde Omnis reunió todas sus fuerzas para un último asalto fatídico contra Salusa Secundus. La Liga descubrió el plan y preparó su venganza, asaltando los Mundos Sincronizados desprotegidos, bombardeándolos con atómicas y destruyéndolos por completo. Las fuerzas rivales se encontraron finalmente en Corrin. La Liga atrapó a Omnis Prime con una red descodificadora: un dispositivo creado por Norma y que usaba el efecto Holtzman para destruir los circuitos gelificados de las máquinas pensantes. Antes de su destrucción, Omnis envió una señal de radio a una región desconocida del espacio, con una copia de sí mismo. Por otro lado, el sujeto de prueba humano de Erasmo, Gilbertus Albans, escapó con el cerebro de este antes de que la red descodificadora fuera activada.

EL NACIMIENTO DE UN IMPERIO

La destrucción de las máquinas pensantes puso punto final a la Yihad. El líder de la Liga, Faykan Butler, cambió su apellido a Corrino para honrar lo que había sucedido. Luego creó la Casa Corrino y se coronó a sí mismo **emperador**. La Biblia Católica Naranja incluyó como principal mandamiento «No construirás una máquina a semejanza de la mente humana», decreto que nadie osó desafiar.

Faykan Corrino se convirtió así en el primer **emperador Padishah**, mediante una combinación de maniobras políticas y manipulando el miedo de la humanidad a las máquinas. Tras la Batalla de Corrin, el nuevo Imperio se convirtió en un sistema hereditario gobernado por la Casa Corrino. El título de emperador perteneció al líder de la familia durante más de 10 000 años.

Las Casas, tanto Mayores como Menores, eran una parte antigua del Viejo Imperio que se convirtió en el Imperio. Habían evolucionado junto con la humanidad, con diferentes linajes que aparecían y desaparecían con el paso de los siglos. Durante el Imperio moderno una **Casa Mayor** gobernaba al menos un mundo, su principal base de operaciones, aunque con frecuencia eran muchos más. Por su lado, las **Casas Menores** controlaban una sola luna, territorio o algún otro activo estratégico o valioso, y debían lealtad a una Casa Mayor. El Imperio operaba como un feudo interestelar donde las Casas determinaban su estatus a través del antiguo linaje de sangre, según sus riquezas o gracias a los privilegios concedidos por el trono imperial.

Las Casas se unieron para formar el **Landsraad**, compuesto por las Casas nobles bajo la supervisión del emperador Padishah y dirigidas por un **Alto Consejo**. Todos los nobles eran bienvenidos al Landsraad, aunque solo los miembros de las Casas Mayores podían ser elegidos para el Alto Consejo. El Landsraad se reunía con frecuencia, lo que

proporcionaba a las familias un lugar para dirimir disputas, discutir asuntos que afectaban al universo y formalizar acuerdos, contratos, treguas o cualquier otro asunto comercial y territorial.

El Landsraad tomaba sus decisiones de manera democrática y se esperaban que las Casas acataran sus decretos. Las Casas Mayores ostentaban la mayoría de los votos, seguidas por el Trono Imperial y, por último, las Casas Menores. Incluso el emperador tenía que cumplir los decretos del Alto Consejo, ya que el poder combinado de las Casas Mayores casi igualaba al suyo. Así, el Consejo gobernaba el Landsraad y sus miembros eran elegidos por votación entre las Casas Mayores. La influencia de estos representantes solo era superada por el propio emperador.

Originalmente, las Casas Mayores recibían la gestión de un planeta por concesión del Padishah, aunque más tarde se convirtieron en hereditarios, de forma similar al trono imperial. Los feudos adoptaban con frecuencia la forma de un mundo natal que pagaba un diezmo al Imperio a través de sus exportaciones y que era responsable de aplicar las leyes de los Corrino y servirles en aquello que pidieran. A cada Casa Mayor se le permitía tener un pequeño ejército, un escudo nobiliario y autoridad para gobernar el mundo según sus creencias. Esto llevó a que algunos planetas fueran paraísos donde todos eran bienvenidos, mientras que otros prosperaban sobre las espaldas de sus esclavos.

Los nobles de las Casas Menores tenían riqueza, privilegios y poder político, pero solo una fracción del que gozaban las Casas Mayores. Por otro lado, los nobles de esta clase eran capaces de moverse por el universo con mayor libertad y facilidad, ya que solían mantenerse al margen de las batallas entre Casas (la formalizada y limitada **Guerra de Asesinos**), siempre que no los afectara directamente. Esta élite podría encontrarse con frecuencia en centros de comercio o negocios, ya que necesitaban más dinero para mantener su estatus.

LA FUNDACIÓN DE LAS GRANDES ESCUELAS

En los inicios de la Yihad Butleriana, las Hechiceras de Rossak supervivientes dieron su siguiente paso evolutivo y crearon la **Escuela Bene Gesserit** bajo el mando de Raquelle Berto-Anirul. Su orden asumió algunas de las antiguas funciones de las máquinas pensantes, obteniendo posiciones de poder e influencia y trabajando con y dentro de la Liga de Nobles. Las Hechiceras se pusieron como objetivo crear el ser humano perfecto y diseñaron el programa genético del Kwisatz Haderach, para lo que crearon un registro de los linajes de las familias nobles. Las Hechiceras de Rossak ayudaron en la Yihad Butleriana y adquirieron mucho poder político tras su fin, debido tanto a su influencia como a la reserva de conocimientos que poseía la Madre Superiora, que se remontaban a los primeros días de la humanidad. La organización usó las trampas de la religión para hacer avanzar sus grandes planes, adquiriendo más poder y trazando el curso de la humanidad hacia la

prescincia. Las Bene Gesserit trabajaban en segundo plano, presionando a las diferentes facciones según sus necesidades, a través del matrimonio, el terror u otros medios más sutiles.

Los campos de batalla de la Yihad Butleriana fueron brutales pesadillas que destrozaban la cordura de los médicos que se ocupaban de sus miles de víctimas. El doctor **Rajid Suk**, uno de los cirujanos de guerra más excepcionales que jamás haya existido, fue uno de los pocos que no se derrumbó. Rajid hizo importantes contribuciones a la Liga de Nobles y preparó el terreno para que su sobrino nieto Mohandas, poseedor de una habilidad aun mayor, abriera la **Escuela de Médicos Suk**, un centro sin igual en el universo. Los graduados de la Escuela Suk eran famosos por dos motivos: se los consideraba los mejores médicos del Imperio y jamás traicionaban a sus pacientes.

Gilbertus se unió a la Liga de Nobles mientras ocultaba la cápsula Erasmo y fundó la **Escuela Mentat**. Mientras la orden florecía lentamente, los cultos de la Yihad Butleriana seguían siendo omnipresentes y muchos mentat se unieron a su causa para cimentar el fin de las máquinas pensantes. Los mentat ocuparon su lugar, pero, a diferencia de las Bene Gesserit o del Cofradía Espacial, su organización no buscaba el poder político. En cambio, sus habilidades únicas los ayudaron a convertirse en herramientas al servicio del poder, sirviendo como asesores en vez de líderes o árbitros de la historia. Aunque son esenciales para el crecimiento económico del Imperio, son más consejeros que líderes por derecho propio.

LAS GRANDES CORPORACIONES

Norma descubrió que los poderes prescientes de la especia permitían plegar el espacio de forma segura. Eso sentó las bases de la **Compañía de Plegado Espacial**, más tarde conocida como la **Cofradía Espacial**, o simplemente «la Cofradía». La Cofradía se hizo con el monopolio de la banca y el transporte espacial, ya que cualquiera que quisiera viajar rápidamente por el universo debía recurrir a ellos. La Cofradía impuso la paz a través de la estabilidad financiera: las Casas podían elegir entre acatar sus dictados y participar en la Paz de la Cofradía, o perder el acceso a los viajes interestelares más rápidos que la luz y, por tanto, enfrentarse al suicidio económico y la ruina financiera, quedándose de paso sin los préstamos y demás servicios financieros del Banco de la Cofradía. En pocas palabras, cualquier Casa que se atreviera a desafiar a la Cofradía se quedaría sin toda una gama de servicios esenciales para su supervivencia y sufriría una desventaja fatal a la hora de transportar sus mercancías y participar en el gran mercado del Landsraad.

La **Compañía de Plegado Espacial** también dio luz a la **Combine Honnête Ober Advancer Mercantiles** (CHOAM), que controlaba casi todos los acuerdos y contratos económicos del Universo Conocido. No existía transacción legal donde no hubiera que pagar un porcentaje a la CHOAM. La compañía estaba compuesta por el emperador y el Landsraad, con la Bene Gesserit y la Cofradía Espacial como socios silenciosos del reparto de ganancias entre los accionistas. La ruta más rápida hacia la riqueza en el Imperio era

a través de la CHOAM, pero muchos asesinatos y enfrentamientos fueron necesarios antes de que se aceptara su posición como supremo poder financiero del imperio.

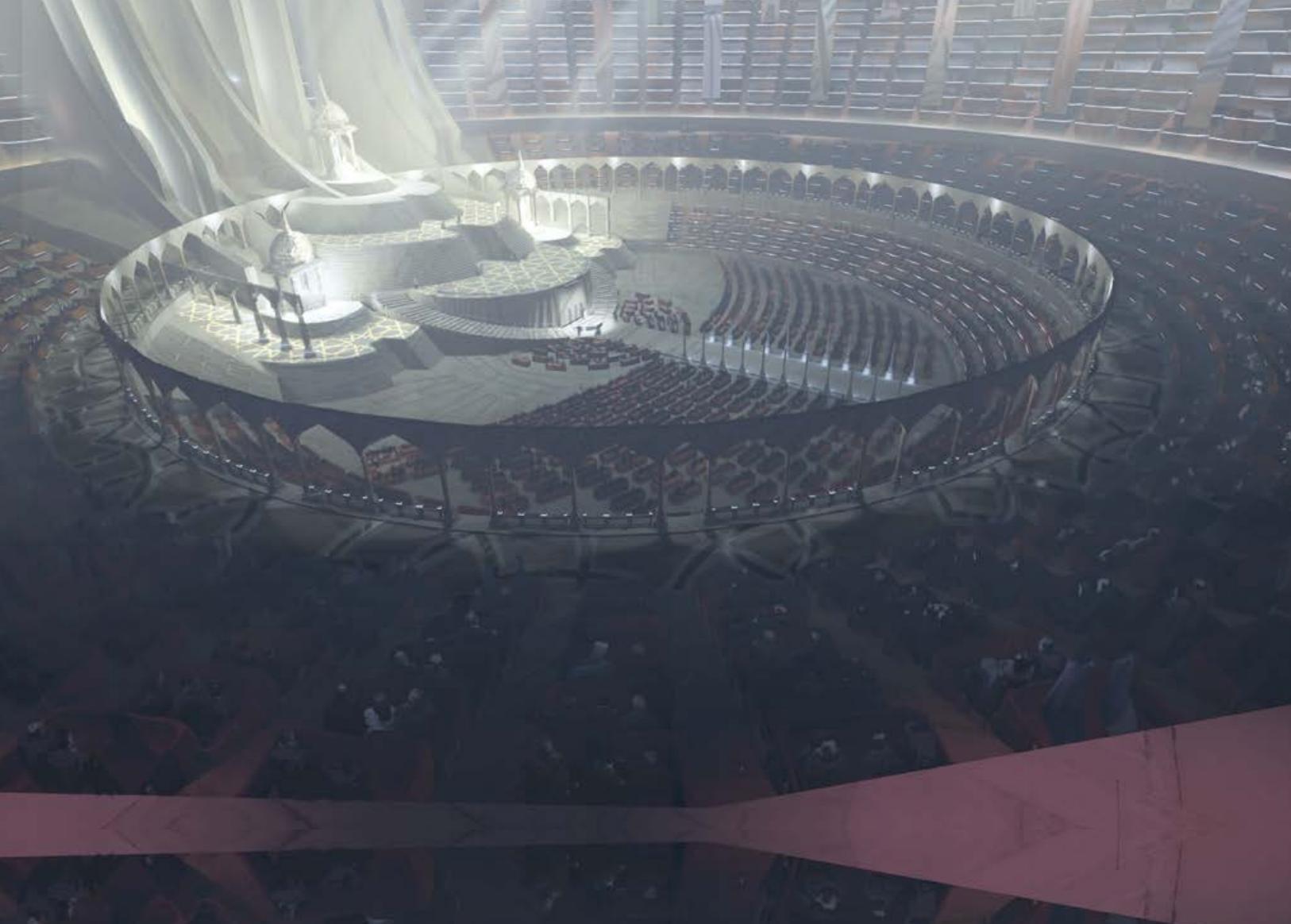
La CHOAM funcionaba como una corporación con una junta directiva, con pago de dividendos y acciones de venta pública (para aquellos que pudieran permitírselas). Las Grandes Casas del Landsraad tenían más poder en la junta directiva que las Casas Menores. Aun así, todas estaban sometidas al emperador, quien daba y repartía acciones. El equilibrio del Imperio servía para contener las peores inclinaciones del emperador y el enfrentamiento directo entre casas, favoreciendo en su lugar las traiciones. El poder político de la CHOAM resulta innegable, ya que la riqueza que proporciona es fundamental para cada Casa, gobierno y organización. Al igual que la Cofradía Espacial depende de la especia, la CHOAM depende de la Cofradía para su supervivencia.

LA GRAN CONVENCIÓN

En última instancia, todas las Casas tenían las mismas necesidades: comerciar y viajar a través de la inmensidad del espacio. Tras la desaparición de su enemigo común, las máquinas pensantes, seguía habiendo algo que amenazaba la existencia de la humanidad: los arsenales acumulados durante la Yihad. Para garantizar el funcionamiento del nuevo Imperio y reducir la amenaza de una guerra dentro del Landsraad, las Grandes Casas firmaron un tratado donde se prohibía el uso de armas atómicas entre sí, sus tierras o, especialmente, sus súbditos. Esta **Gran Convención** supuso un acuerdo entre el trono imperial, las Casas y la Cofradía Espacial y marcó un momento histórico en la evolución de la humanidad, imitando las antiguas tradiciones de Vieja Tierra de prohibición de armas de destrucción masiva. Después de las horribles plagas desatadas por Omnis durante los años de la Yihad, las restricciones de la Gran Convención también incluyeron taxativamente el uso de armas y plagas biológicas.

El acuerdo establecía que ninguna Casa podía volver a utilizar la energía atómica contra los humanos, ya que la vida humana se consideraba demasiado preciosa después de los miles de millones de muertos de la Yihad Butleriana. Cualquier infracción haría que todas las partes restantes exterminaran al transgresor. Un efecto secundario de la Convención fue la limitación al uso de armas láser y la tecnología de escudos, ya que su combinación y el efecto Holtzman podía provocar una explosión nuclear. Eso, a su vez, provocó el regreso al uso de armas medievales en combate.

Las sanciones por infringir la Gran Convención eran severas, incluso catastróficas, para cualquier Casa declarada culpable. Incluso la más mínima transgresión acarreaba la censura temporal y la denegación de servicios de la CHOAM y la Cofradía Espacial, mientras que las violaciones graves provocaban la confiscación de acciones de la CHOAM, la incautación de propiedades por el emperador y vía libre para que cualquier enemigo o antiguo aliado del Landsraad destruyera al culpable. Cualquier territorio o industria incautada era repartido por el emperador entre las demás Casas, por lo que violar la Gran Convención era un riesgo que pocas se atrevían a



LÁSERES, ESCUDOS Y LA GRAN CONVENCIÓN

Cuando un rayo láser golpea un escudo, el efecto es instantáneo, devastador y pseudoatómico. La explosión resultante arrasa el área y cualquier cosa dentro de ella, posiblemente en varios kilómetros a la redonda. La Gran Convención considera este efecto equivalente al uso de armas atómicas.

A la mayoría de los jugadores les bastará con una advertencia. Por desgracia, es probable que algunos piensen que unas pocas tropas suicidas armadas con pistolas láser podrían acabar con el enemigo de forma rápida y eficiente. Pero se equivocan. Que ni siquiera los Harkonnen recurran a ese método debería darles una pista de sus terribles consecuencias. La mayoría de las Casas no llevarán pistolas láser a una batalla en la que sospechen que puede haber un escudo.

Ya sea accidental o intencionalmente, cualquier interacción entre un láser y un escudo es una violación de la

Gran Convención, el acuerdo que garantiza que la paz en el universo siga siendo posible. Los nobles quieren saber que cuando llevan un escudo encendido están a salvo, y que hay un límite para las innumerables formas en que sus enemigos intentarán destruirlos. Cualquiera que rompa este equilibrio se convierte al mismo tiempo en una amenaza para los mismísimos cimientos de la civilización imperial.

Esto significa que cualquier Casa que, voluntariamente o no, infrinja alguna de las reglas de la Gran Convención, será aplastada. El Landsraad no puede permitirse otra opción. La Casa infractora será destruida y sus posesiones serán divididas entre sus pares (lo que, además, desalienta cualquier tipo de misericordia). A efectos de partida, eso supone el fin de los personajes jugadores, sus familias y su Casa.

Sin advertencias, sin excusas, sin disculpas, sin piedad.

correr. La ejecución de la sentencia poseía una apariencia de imparcialidad y equidad, ya que recaía en manos de facciones «externas» como la CHOAM (en principio propiedad de todo el Landsraad) y la Cofradía Espacial.

El acuerdo también estipulaba que el Gobierno Imperial no podía tomar partido en los conflictos entre Casas y que debía actuar como árbitro neutral o designar uno. Por último, el emperador tenía plena autoridad en asuntos relacionados con la Yihad Butleriana.

EL NUEVO ORDEN

El fin de la Yihad Butleriana y la derrota del enemigo tras mil años de enfrentamiento impulsaron a la humanidad a la cúspide de su nuevo destino. Tanto el antiguo orden como la amenaza que mantenía unida a la humanidad habían dejado de existir, y un futuro desconocido aguardaba. Había diferentes facciones trabajando para mantener unido el universo, pero ninguna podía hacerlo sola y reclamar el trono; sin una estructura rígida el Imperio se derrumbaría y se convertiría en un caos.

La Liga de Nobles sobrevivió a la Yihad Butleriana, con nuevas familias reclamando títulos de nobleza y posiciones de poder.

La Cofradía Espacial nació del monopolio de la capacidad de plegar el espacio de forma segura y menos de un siglo después de la Yihad Butleriana ya controlaba el negocio de la banca interestelar. La importancia de este evento y el grado en que la nueva tecnología lo cambió todo marcó el comienzo de un nuevo calendario imperial y las fechas comenzaron a medirse después de la aparición de la Cofradía (A.G.). Gran parte del capital político inicial de la Cofradía Espacial surgió de la Gran Convención, que estableció el nuevo orden del universo haciendo que los beneficios de la cooperación superaran con creces cualquier beneficio basado en el incumplimiento y la violación de la paz.

En una sincronía casi perfecta con la Cofradía Espacial, el Imperio Padishah, las Grandes Casas y la CHOAM también formaron y establecieron las bases del nuevo Imperio en el 1 A.G. Se necesitaba un nuevo modelo de gobierno universal para liderar a la humanidad sobre los restos desvirtuados del Viejo Imperio. Durante la Gran Convención se decidió que el Imperio (la Casa Corrino) sería el gobernante del Universo Conocido, en un sistema feudal compartido con el Landsraad, la Bene Gesserit y la Cofradía Espacial. El Imperio creció durante milenios hasta abarcar más de un millón de planetas a lo largo de la galaxia.

UN DELICADO EQUILIBRIO DE PODER

La Casa Corrino gobernó el Imperio durante más de 10 000 años gracias a una delicada combinación de engaño, persuasión y fuerza militar. Este equilibrio era respetado por la Cofradía Espacial, la Bene Gesserit y el Landsraad. Si bien se los consideraba socios iguales, el poder del emperador era equivalente a la suma de todos ellos, lo que hacía que trabajaran juntos. Todos los negocios del universo se realizaban

a través de la CHOAM, que, a su vez, era fundamental para ayudar a la Orden de los Mentat a asignar a sus miembros, muy demandados por las grandes potencias.

Hubo excepciones a esta paz, como cuando la Casa Tantor, que deseaba la eliminación del entonces actual emperador, se atrevió a atacar Salusa Secundus con atómicas y la convirtió en un páramo desolador. El emperador sobrevivió al ataque y convirtió los restos del planeta en una prisión y el campo de entrenamiento de sus **Sardaukar**. Estos soldados eran la fuerza militar de élite del emperador Padishah, temidos por su capacidad y lealtad al trono en todo el Universo Conocido. Era un hecho aceptado que ningún ejército podía igualar a los Sardaukar de la Casa Corrino.

EL SECRETO DE LA COFRADÍA ESPACIAL

Para mantener su inmenso poder e influencia sobre todo el Universo Conocido, la Cofradía Espacial dependía de su capacidad para crear navegantes y mantener en secreto el sistema para viajar distancias interestelares de forma rápida y segura. Esto los hizo enormemente dependientes de la especia, ya que los navegantes son humanos expuestos a ingentes cantidades de melange, a través de un proceso que les otorga una forma limitada de prescencia. Durante más de 10 000 años, la Cofradía fue sin duda el grupo más poderoso de la humanidad.

Al igual que la Bene Gesserit y los mentat, la Cofradía asumió un papel anteriormente cubierto por las máquinas pensantes: el transporte a través de la vasta inmensidad del espacio. Los navegantes son capaces de expandir su conciencia y usar sus poderes predictivos para realizar los complejos procesos matemáticos requeridos en sus viajes, acción que solo las máquinas podían realizar antes. La Cofradía, al igual que las demás escuelas, también mantenía en secreto el funcionamiento interno de su organización. La naturaleza hermética de la Cofradía convirtió en misterio su estructura y organigrama internos. Nadie sabía cómo operaban. Los ajenos a la organización solo conocían de la existencia de los navegantes, algunos administradores y un puñado de ejecutivos que interactuaban con el emperador.

LOS MAESTROS ESPADACHINES Y LA ESCUELA SUK

Hay otras dos escuelas dignas de consideración que surgieron en este tiempo, aunque nunca fueron tan influyentes como la Bene Gesserit, los mentat o la Cofradía Espacial. Sin embargo, fueron enormemente útiles para todas las Casas, las Mayores y las Menores. La primera fue la Escuela de Maestros Espadachines de Ginaz, guerreros de habilidad superlativa entrenados en batalla y capaces de defender a los miembros de la Casa y entrenar a sus soldados con una disciplina increíble. La otra fue la Escuela de Medicina de Suk, descritos anteriormente. Aunque ambas tenían muchos rivales, ninguna otra Escuela pudo alcanzar y mantener el estándar de excelencia que convirtió a Ginaz y Suk en sinónimos de excelencia: cuando se hablaba de un «espadachín» o un «médico», se asumía que eran productos de las escuelas Ginaz o Suk, ya que ninguna otra era digna de mención.

EL IMPERIO EN LA ACTUALIDAD

El Universo Conocido en el año 10 080 está gobernado por el **emperador Padishah Shaddam Corrino**

IV. El descubrimiento del plegamiento espacial y los milenios de crecimiento explosivo son cosa del pasado. Las fronteras del Universo Conocido son solo un poco más grandes que el Imperio mismo, que se embarcó en un proceso lento pero inexplicable de exploración y cartografiado del espacio exterior.

Los Padishah siguen manteniendo el control después de milenios y milenios, aunque, en la época del emperador Shaddam IV, el Imperio es una organización ineficaz, abotargada y sujeta a grandes tensiones internas. La Mancomunidad de Nobles, un silencioso movimiento revolucionario compuesto por varias Casas, lleva varias generaciones trabajando con el objetivo de dividir el vasto y monolítico Imperio en posesiones más pequeñas, independientes y competitivas. Se sabe que la Mancomunidad fomenta algunas actividades terroristas para dar a conocer sus objetivos.

La importancia de la especia es total para el funcionamiento del Imperio, lo que la convierte en la sustancia más valiosa y codiciada de la galaxia. El deseo por el comercio y la evolución continúa inalterado.

La humanidad sigue evolucionando, aprendiendo y sucumbiendo a su necesidad de poder y autodestrucción. Los líderes carismáticos siguen surgiendo para cambiar el curso de la humanidad, caer y ser reemplazados por otros, en un ciclo interminable de cambios. Lo único que realmente une al universo humano es la especia melange.



CRONOLOGÍA DE LA HUMANIDAD

La historia se divide en antes de la Cofradía (B.G.) y después de la Cofradía (A.G.). Cuando no se conoce la datación exacta de un acontecimiento, aparecerá marcado simplemente con su época.

11 000 B.G.: Comienza la Era Espacial. Hay una revelación sobre cómo funcionan las religiones.	B.G.: La Liga de Nobles nace en las fronteras de los sistemas y comienza una guerra de resistencia desde Salusa Secundus.	221 B.G.: Nace Serena Butler.	201 B.G.: La Liga de Nobles ataca la Tierra con atómicas, destruyendo todas las máquinas pensantes del planeta. La Tierra queda reducida a un páramo inhabitable.
B.G.: Nace el Viejo Imperio: la humanidad pasa a ser gobernada por un creciente grupo de planetas imperiales.	B.G.: Arrakis es abandonada.	203 B.G.: Tio Holtzman crea los escudos decodificadores para combatir las máquinas pensantes.	198 B.G.: Los cruzados de la Yihad lanzan su primer ataque conjunto contra Bela Tegeuse. La batalla acaba en tablas.
2200 B.G.: Varios científicos y filósofos trasplantan sus cerebros a botes de preservación, convirtiéndose en Pensadores.	1280 B.G.: Muere el líder de los Titanes. Los demás Titanes emplean la tecnología para transformarse en cimeks.	203 B.G.: Omnius toma el control de Giedi Prime y envía miles de sondas al espacio profundo para copiarse a sí mismo en muchos otros mundos, creando así bases operativas.	197 B.G.: El Omnis de Corrin lanza un ataque fallido sobre Salusa Secundus, un mundo de la Liga de Nobles.
B.G.: El Buddislam se divide en dos facciones ideológicas diferentes: Zensunnis y Zenshiitas.	1192–1183 B.G.: La rebelión de Walgis.	203 B.G.: Selim, un paria zensunni de Arrakis, se convierte en la primera persona en montar un gusano de arena, hazaña por la que se gana el sobrenombre «Montagusanos».	195 B.G.: La Liga de Nobles sufre una desastrosa derrota en la Matanza de Honru.
1381 B.G.: Los Zensunni se separan de los Maometh, la religión del tercer Muhammed.	1182 B.G.: En respuesta a las acciones de Omnis, la Liga de Nobles limita todo el uso de IA.	203 B.G.: Norma Cenva inventa los suspensores mientras trabaja para Tio Holtzman.	185 B.G.: Nace Gilbertus Albans.
B.G.: Yanshup Ashkoko, un erudito al servicio de Shakkad el Sabio, descubre en Arrakis la especia melange.	1182 B.G.: Omnis ataca a la Liga de Nobles y es rechazado.	202 B.G.: Se descubre el valor comercial de la especia melange.	185 B.G.: Comienza la investigación sobre el plegado espacial.
B.G.: Se analiza el valor de Arrakis para una futura colonización y como parte potencial del Imperio.	1182 B.G.: Creyendo que el alzamiento y ataque de las máquinas son señales de la llegada del Kralizec, los budislámicos huyen para vagar por el universo.	202 B.G.: Holtzman inventa los escudos protectores.	176 B.G.: Erasmo le apuesta a Omnis que los humanos pueden aprender igual que un ordenador, y comienza a enseñar a Albans.
1,287 B.G.: El último emperador del Viejo Imperio es destronado. Su nombre desaparece de la historia.	400 B.G.: Las Hechiceras de Rossak comienzan su proyecto de selección genética, el corazón del futuro programa Kwisatz Haderach.	201 B.G.: En la Tierra, la humanidad se rebela contra Omnis y los Titanes.	175 B.G.: Vorian Atreides desarrolla la tecnología para inutilizar las copias de la IA de Omnis.
1287 B.G.: Comienza la era de los Titanes.	250 B.G.: Nace Manion Butler.	201 B.G.: En respuesta a la revuelta, Omnis erradica toda la vida humana en la Tierra.	174 B.G.: Cenva construye en Poritrín la primera nave capaz de plegar el espacio y los zensunni la usan para huir a Arrakis.
B.G.: Los Titanes reprograman las computadoras e IA, haciéndolas agresivas y usándolas para conquistar el Viejo Imperio.	236 B.G.: Nace Piers Harkonnen.	201 B.G.: La especia melange se introduce comercialmente en la Liga de Nobles.	173 B.G.: Se establece en Kolhar el primer astillero de naves capaces de plegar el espacio.
B.G.: Los Titanes dividen el imperio en feudos bajo su control.	223 B.G.: Nace Vorian Atreides.	200–108 B.G.: La Yihad Butleriana.	

108 B.G.: Omnius ataca a la Liga de Nobles con un virus diseñado genéticamente que mata a miles de millones de personas.	88 B.G.: Gilbertus salva el núcleo de memoria de Erasmo, incluso sabiendo que la posesión de una máquina pensante supondría su sentencia de muerte.	1 A.G.: El Trono Imperial, la Cofradía Espacial, la CHOAM y el Landsraad sientan las bases del Imperio tal y como será durante generaciones.	10 153 A.G.: El planetólogo imperial Pardot Kynes es enviado a Arrakis para descubrir una forma de replicar la especia.
108 B.G.: Nace el fanático Culto a Serena, que comienza a destruir todas las máquinas.	88 B.G.: Adrien Venport y Tuk Keedair fundan la Compañía de Plegado Espacial.	A.G.: Las Grandes Casas se reúnen para firmar la Gran Convención y prohibir el uso de atómicas contra seres humanos. Cualquiera que rompa la convención puede ser atacado sin aviso previo.	10 154 A.G.: Con la ayuda del emperador Elrood IX, la Bene Tleilax asume el control de Ix.
108 B.G.: La Liga de Nobles destruye la mayoría de las IA Omnis repartidas el universo y declara oficialmente el fin de la Yihad Butleriana.	88 B.G.: Faykan Butler toma el apellido Corrino y se declara emperador de la Humanidad.	A.G.: Salusa Secundus es destruida por atómicas. La capital imperial se traslada a Kaitain.	10 154 A.G.: Se inicia el proyecto Amal con el objetivo de crear especia artificial.
107 B.G.: Mohandas Suk y Raquelle Berto-Anirul fundan la Comisión Médica de la Humanidad y viajan por el universo ayudando a los necesitados y víctimas de la Yihad.	88 B.G.: Huyendo de los esclavistas de Arrakis, los zensunni se adentran en el desierto profundo y se adaptan al duro entorno.	A.G.: La Bene Gesserit crea el arte de la fusión de pensamientos y la transferencia de memorias, una de las espinas dorsales de la fuerza de la Sororidad.	10 154 A.G.: Nace la dama Jessica.
88 B.G.: Los zensunni de Arrakis son atacados por invasores y algunos son esclavizados.	88 B.G.: Ix y Richese sobreviven al fanático ataque del Culto a Serena contra las máquinas.	B.G.: Mohandas Suk funda la Escuela de Médicos Suk.	10 156 A.G.: Chobyn, un científico de Richese, crea el primer no-campo.
88 B.G.: Cenva descubre que la presciencia de la especia permite plegar el espacio sin margen de error.	B.G.: Raquelle Berto-Anirul, las Hechiceras de Rossak se convierten en la Bene Gesserit y fundan su Escuela Madre en Wallach IX.	6600 A.G.: Aparece la primera Reverenda Madre Salvaje.	10,156 A.G.: Shaddam Corrino IV asciende al trono imperial.
88 B.G.: La Comisión Médica de la Humanidad viaja a Rossak para luchar contra una epidemia surgida de una cepa mutante del virus Omnis.	B.G.: Albans crea la Orden de los Mentat.	8677 A.G.: La Casa Atreides se traslada a Caladan.	A.G.: La Bene Tleilax toma el control de Ix, con la ayuda secreta del emperador Shaddam IV.
88 B.G.: Faykan Butler usa el Culto a Serena para coronarse como virrey y crea la ley que prohíbe crear máquinas a semejanza de la mente humana.	86 B.G.: Se funda la Casa Atreides en recompensa por sus acciones durante la Yihad Butleriana.	10,108 A.G.: La Casa Richese pierde su guerra económica contra Ix.	10 162 A.G.: Nace Irulan Corrino.
88 B.G.: El Omnis de Corrin transmite una copia de sí mismo al espacio profundo y usa a los humanos esclavizados como escudo para retrasar el asalto de la Liga de Nobles. La Liga ataca de todos modos, destruyendo la última copia de Omnis y todas las máquinas pensantes restantes.	5 B.G.: Nace la CHOAM.	10 110 A.G.: Nace Vladimir Harkonnen.	10 166 A.G.: Comienza una guerra entre la Casa Ecaz y la Casa Moritani.
	1 B.G.: Se crea la Cofradía Espacial a partir de la Compañía de Plegado Espacial, convirtiéndose en una potencia clave en el universo. Este hecho marca un acontecimiento fundamental que cambia el destino de la humanidad.	10 114 A.G.: La Casa Richese pierde el control de Arrakis, que pasa a convertirse en un feudo de la Casa Harkonnen.	10 171 A.G.: Leto obtiene un apoyo significativo en el Landsraad.
		10 118 A.G.: Nace Hasimir Fenring, un potencial Kwisatz Haderach malogrado por un defecto genético.	10 171 A.G.: La Bene Gesserit elabora un plan para convertir a dama Jessica en la concubina de Leto.
		10 119 A.G.: Nace Shaddam IV.	10 174 A.G.: Gurney Halleck entra al servicio de la Casa Atreides.
		10 140 A.G.: Nace Leto Atreides.	10 175 A.G.: Shaddam IV inicia la Gran Guerra de la Especia.
		10 153 A.G.: Vladimir Harkonnen toma el control de Arrakis.	10 175 A.G.: La Casa Vernius recupera el control de Ix bajo Rhombur.
			10 175 A.G.: Nace Paul Atreides.
			10 191 A.G.: El año actual.

DESCRIPCIÓN DEL IMPERIO

Tras más de 10 000 años gobernado por los Corrino, el Imperio cabalga entre lo nuevo y lo viejo: la élite disfruta de largas vidas llenas de opulencia y riqueza, gracias a la tecnología y a sus beneficios, mientras que los trabajadores y otros menos afortunados son simples plebeyos atrapados en una sociedad feudal altamente estructurada.

EL LANDSRAAD Y LA GRAN CONVENCIÓN

Todas las Casas, Mayores y Menores por igual, están gobernadas por el Landsraad, una organización encabezada por la familia imperial Corrino y que cuenta con sus propias fuerzas militares para imponerse a cualquier enemigo que ose desafiar sus órdenes. El Landsraad se rige por un conjunto de reglas conocidas como la Gran Convención, un acuerdo político al que todos se someten.

Aunque todas las Casas del Landsraad juran lealtad al emperador, la mayoría conspiran y luchan discretamente entre sí por obtener más influencia y poder, lo que suele traer mayor riqueza y superioridad militar. Las conspiraciones políticas dentro del Landsraad son tan comunes como despiadas.

Las diferentes Casas compiten por los recursos y la influencia, usando el espionaje y otras tácticas para adelantarse a sus rivales y frustrar sus ambiciones. Mientras, el emperador observa desde el trono, eligiendo favoritos y enfrentando en secreto a una Casa contra otra, concediendo favores a esta mientras debilita a aquella, y cambiando de favoritos a medida que estos se hacen demasiado poderosos.

Además de proteger a la población civil gobernada por las Casas, las reglas de la Gran Convención previenen la guerra abierta en la mayoría de las circunstancias (a menos que, por supuesto, sean sancionadas por el emperador). Pero también existe una válvula de escape para las tensiones acumuladas: el kanly, el arte de la venganza, proporciona un medio legítimo para que dos Casas rivales libren una guerra a través de sus asesinos. Como mencionamos anteriormente, el uso de armas de destrucción masiva, como las atómicas o las plagas biológicas, está completamente prohibido.

EL TRIUNVIRATO

El poder del Imperio está repartido en tres grandes facciones: la alianza Landsraad de las Casas Mayores y Menores; el emperador y sus temibles legiones de



fanáticos soldados Sardaukar; y la coalición entre la Cofradía Espacial, que proporciona transporte en todo el Imperio, y la CHOAM, el omnipresente conglomerado empresarial que gobierna todo el comercio del universo. Aunque la CHOAM y la Cofradía Espacial son entidades distintas y separadas (esta última incluso tiene su propio Banco de la Cofradía) actúan de forma coordinada, ya que el mercado libre no tendría sentido sin un medio para transportar mercancías por el Imperio.

El equilibrio entre estos tres titanes mantiene un mínimo de paz y permite que (al menos en apariencia) la civilización continúe avanzando.

LA ESPECIA MELANGE

Toda la estructura de poder existente dentro del Imperio depende de una cosa: la especia melange, una sustancia orgánica que otorga longevidad, mayor conciencia y la habilidad de tener visiones proféticas del futuro. A pesar de sus grandes beneficios, la especia es un arma de doble filo pues es muy adictiva y, a menudo, la abstinencia puede ser mortal.

Esta sustancia milagrosa se encuentra en un solo lugar del Imperio, en el planeta más importante del universo: Arrakis, un mundo desértico y aparentemente estéril salvo por sus

gigantescos gusanos de arena y sus feroces habitantes nativos, los nómadas **Fremen**.

La posesión de la especia ha sido la razón de muchos enfrentamientos, ya que quien controle la especia controla el centro sobre el que gira el universo. La administración de Arrakis es una de las concesiones imperiales más valiosas que puede poseer cualquier Casa, ya que la especia es tan esencial como costosa. El comercio de la especia reporta tales beneficios que cualquier Casa con derechos de extracción en Dune se convierte rápidamente en objetivo de las demás (lo que en sí mismo es otra forma de equilibrio). Por otro lado, está expresamente prohibido que el propio emperador controle Arrakis, ya que eso inclinaría el equilibrio de poder de manera irrevocable.

Los Edictos Butlerianos prohibieron la fabricación de máquinas capaces de pensar y obligaron a la humanidad a buscar una forma de llenar ese vacío. La especia no solo otorga una mayor conciencia y agudeza mental, poderes que pueden ser explotados de diversas formas, sino que hay numerosas organizaciones, como la Bene Gesserit (descrita en la página 55), la Cofradía Espacial (a continuación) y otras Grandes Escuelas que utilizan la especia para alcanzar la cúspide de sus enseñanzas y del desarrollo humano. Las Grandes Escuelas se describen en la página 34.



LA COFRADÍA ESPACIAL

El mayor desafío para la unidad del Imperio y el trono del emperador es la inmensidad del espacio y las enormes distancias que separan los diversos mundos que componen el Imperio. En los albores de la era espacial, los viajes tardaban auténticas generaciones en alcanzar o encontrar mundos habitables. Los viajes más rápidos que la luz no eran seguros. Hubo colonias que desaparecieron en el oscuro y centelleante tapiz del espacio sin que nunca más se supiera de ellas. Cualquier contacto entre planetas suponía siglos de viaje. Los complejos cálculos necesarios para viajar plegando el espacio solo eran posibles mediante el uso de computadoras pensantes, lo que quedó prohibido tras la Yihad Butleriana. Además, los viajes sin pliegue tienen muy pocas ventajas: si bien las naves espaciales más pequeñas eran y siguen siendo capaces de desplazarse dentro de un sistema solar, los viajes interestelares con esa tecnología requerían mucho tiempo y no estaban exentos de riesgo.

La solución nació con los navegantes de la Cofradía Espacial, humanos que mutaron debido a una exposición extrema a la especia para ese propósito en particular. Los poderes proféticos otorgados por la especia, aunque limitados, permiten a los navegantes guiar de manera segura a sus naves interestelares a medida que doblan el espacio y realizar viajes casi instantáneos entre sistemas, lo que posibilita la comunicación y el comercio, manteniendo al Imperio unido y cohesionado.

La Cofradía Espacial posee el monopolio de los viajes espaciales mediante plegado y es, de facto, el único proveedor de transporte interestelar del Imperio. Sus naves, conocidas como cruceros, son lo suficientemente inmensas como para contener todos los transportes y fragatas de una docena de Grandes Casas. Durante el viaje, los pasajeros deben cumplir con las estrictas reglas de no violencia y no interferencia de la Cofradía. De lo contrario, corren el riesgo de ser vetados en las naves de la Cofradía, por muy ricos que sean. La riqueza de una Casa y su poder dentro del Landsraad dependen en gran medida de la Cofradía y sus servicios para mover mercancía entre sistemas estelares.

La capacidad de plegar el espacio es exclusiva de los navegantes, máxime porque cualquier intento de navegación computarizada fue rigurosamente prohibido hace mucho tiempo por los Edictos Butlerianos. Aunque existen proyectos secretos para duplicar la tecnología prohibida o, al menos, imitar su capacidad, estos suelen acabar por lo general de manera catastrófica o, en el mejor de los casos, con resultados de baja calidad. El viaje interestelar sin plegar el espacio sigue siendo posible, incluso frecuente, pero es tan lento que cualquiera que pueda permitírselo prefiere utilizar los servicios de la Cofradía. Por lo general, los viajes sin plegado están reservados a aquellos sin suficiente dinero, a los que viajan sin prisas o a quienes prefieren actuar lejos del conocimiento de la Cofradía, por la razón que sea.

Los navegantes y la Cofradía Espacial se describen en las páginas 47-48.

LA CHOAM

El comercio dentro del Imperio está gobernado y regulado por la Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles (más conocida por sus iniciales, CHOAM), una inmensa organización estrechamente vinculada con la Cofradía Espacial. Cada Casa del Landsraad tiene acciones de la CHOAM y obtiene beneficios de estas. La Cofradía Espacial también controla parte de la empresa, aunque es un socio silencioso. La CHOAM fija los impuestos sobre los bienes, regula el comercio y establece políticas económicas que afectan los negocios entre las casas. El más lucrativo de todos los productos gestionados por la CHOAM es, por supuesto, la especia, dado que la salud económica del Imperio se mide por el valor de mercado de la melange en un momento dado.

Al igual que la Cofradía Espacial, la CHOAM cumple un papel fundamental en el funcionamiento del Landsraad y, por tanto, su influencia se siente en todas partes. Casi todo lo que se compra o se vende dentro del Imperio está regulado por la CHOAM. Y, aunque cada Casa y el propio emperador son accionistas y recaudan parte de sus beneficios, el poder colectivo de la propia CHOAM es tal que todos deben someterse a sus dictados o enfrentarse a una auditoría o una posible ruina financiera.

La cara pública de CHOAM es su actual presidente, Frankos Aru, quien dirige las operaciones de la vasta compañía desde la Aguja de Plata, no lejos del Palacio Imperial en Kaitain. Sin embargo, el verdadero timón de la CHOAM es su ur-directora, o «urdira», Malina Aru, madre de Frankos y cabeza de una antigua dinastía.

El emperador, como principal accionista, es funcionalmente el director general y puede otorgar o revocar cargos directivos a las otras Casas, según considere oportuno. La Cofradía Espacial e incluso la Bene Gesserit también tienen acciones e influyen hasta cierto punto en la toma de decisiones, si bien las operaciones de la Cofradía y la CHOAM ya están profundamente entrelazadas.

Hay más información sobre la CHOAM en la página 43.

LOS SARDAUKAR IMPERIALES

Entrenados exclusivamente en el duro entorno del planeta prisión Salusa Secundus, los Sardaukar son las temidas tropas de choque del emperador, que él y solo él comanda. Los Sardaukar son la omnipresente amenaza con la que el Padishah mantiene a raya al Landsraad. Tan enorme es el miedo dentro del Landsraad que el emperador suele llevar el uniforme de oficial de los Sardaukar para recordar a sus enemigos y aliados quién es su comandante en jefe.

El entrenamiento Sardaukar es brutal debido a los rigores y al duro entorno de Salusa Secundus, y son muchos los cadetes que no sobreviven. Aquellos que lo logran se convierten en soldados fanáticamente leales a la Casa Corrino y a su emperador y gozan de la reputación de ser las tropas más temibles del Imperio.

Sus uniformes de batalla son blancos, aunque se los manchan ritualmente con sangre. Los Sardaukar tienen libertad para usar cualquier ropa o armadura que necesiten para una batalla o tarea en particular, pero el emperador suele preferir que vistan de uniforme, para que sus enemigos sepan a quién se enfrentan. Cada soldado suele estar equipado según la necesidad: casco, espada, daga, arma de mano, cuchillos arrojadizos y escudo personal, así como una variedad de armas ocultas, que van desde hilo shiga camuflado en el pelo, venenos, agujas, armas escondidas en dedos o dientes falsos, etcétera. Su arma favorita es la espada y sus trajes de batalla nunca incluyen una vaina, ya que nunca la enfundan.

Los Sardaukar también están entrenados en operaciones encubiertas: el disfraz, la infiltración, la guerra psicológica y el pilotaje. Cada uno de ellos es rival más que suficiente para una veintena de soldados normales y se consideran guerreros incomparables, salvo quizás por los Espadachines de Ginaz de más alto nivel.

Su distintivo estilo de lucha se basa en el trabajo en equipo, por lo que son fácilmente reconocidos cuando se despliegan en combate.

LA VIDA EN EL IMPERIO

La abrumadora mayoría de habitantes del Imperio están sujetos a las faufreluches y, como tales, nacen siendo campesinos. Su destino es servir al gobernador siridar designado por la Casa dirigente, que, a su vez, sirve bajo la voluntad del emperador. El sistema vigila que todos cumplan su papel dentro de él y les proporciona la seguridad de estar actuando según el orden social, lo que garantiza la paz y una relativa tranquilidad. Al menos, eso es lo que defiende la nobleza (y nadie le ha preguntado nunca al campesinado qué piensa).

La unidad monetaria estándar es el **solari**. Su valor está vinculado al precio de la especia melange, lo que nuevamente subraya la importancia de la especia para el Imperio. La CHOAM solo acepta pagos en solaris, por lo que todo el libre comercio se efectúa con dicha moneda, lo que a su vez elimina la conversión de divisas y cualquier perdida de beneficios por ese motivo.

La lengua común y oficial del Imperio es el **galach**. Aunque existen dialectos regionales y planetarios, así como muchísimos otros idiomas dentro de los feudos de las Casas del Landsraad, la mayor parte de las comunicaciones oficiales se hacen en galach. Los lenguajes inventados también son frecuentes: desde las señas de la Bene Gesserit, a los lenguajes de batalla particulares de cada Casa, pasando por el *chakobsa*, el idioma de caza utilizada por la Bene Gesserit y los Fremen.

Tradicionalmente, la vida dentro del sistema faufreluches es simple: la mayor parte de la población trabaja como obreros o artesanos y unos pocos ocupan puestos de administración. En última instancia, todos saben que ellos, sus familias y todos los que conocen sirven a dos amos: al gobernador siridar y al emperador. Los recursos y bienes producidos abarcan desde el humilde arroz pundi y peces luna de Caladan hasta las valiosísimas soopiedras de Buzzell. La Casa se encarga de su distribución dentro de sus dominios y de exportarlo fuera del planeta y venderlo dentro del Landsraad, generalmente dando un porcentaje del beneficio a la CHOAM. Esta, a su vez, distribuye parte de sus ingresos como dividendos entre las Casas del Landsraad y el propio emperador. Es un sistema circular: la mano de obra proporciona riquezas a las Casas, quienes a su vez enriquecen a la CHOAM, quien a su vez enriquece a las Casas y al emperador.

LA CASA IMPERIAL

La corte y la familia del emperador Corrino Padishah quizás sean las más opulentas de toda la historia de la humanidad. El emperador posee riquezas más allá de lo imaginable y es el dueño de facto del mismo Imperio. Su patrimonio personal no tiene parangón y su palacio de Kaitain, la Capital Imperial y sede del Trono del León Dorado, cuenta con miles de sirvientes y dispone de la tecnología y los lujos

más modernos que el Imperio puede ofrecer. La nave capital del emperador consiste básicamente en un castillo móvil capaz de albergar a miles de Sardaukar y es, por tanto, un símbolo de su invencibilidad.

CASAS NOBLES

La mayoría de las Casas, Mayores y Menores, gozan de una vida de relativo lujo en comparación con la de sus súbditos. Los nobles suelen vivir en fortalezas sobrecogedoras, castillos de estilo medieval o incluso sumptuosas fincas, donde son atendidos por docenas o incluso cientos de sirvientes y por un ejército de guardias listos para defenderlos de cualquier ataque. Disponen de excelente comida y bebida, fácil acceso a la especia, ropa a medida, habitaciones cómodas y espaciosas, salones elegantemente decorados, dispositivos tecnológicos como librofilms o globos luminosos. Lo único que realmente ansían son cosas intangibles como poder e influencia.

PLEBEYOS

Los habitantes del Imperio suelen tener una existencia humilde, viviendo siempre a poca distancia de donde nacieron, con un nivel de bienestar proporcional al nivel de la Casa que gobierne su planeta o territorio. Las Casas más generosas ofrecen una vida cómoda, incluso placentera, pero toda la tecnología, excepto la más simple, suele estar reservada para aquellos con dinero. La mayoría de

los hogares no tienen medios de comunicación de largo alcance y sus casas están iluminadas por globos luminosos o métodos más naturales.

Para la gente común, la movilidad social es un concepto casi vacío de sentido: la idea de que la clase puede cambiar a través del trabajo, la mejora personal o la voluntad es pintoresca. Son muy pocos los que piensan así. La principal forma de prosperar es unirse al ejército o ingresar al servicio directo de la Casa, tal vez como un sirviente, con esperanzas de destacar sobre los demás. Pero la realidad es que la vida solo mejora gracias a la voluntad de los nobles.

ESCLAVOS

La forma más fácil (y desafortunada) de cambiar de clase es ser capturado y convertido en esclavo. Por lo general, los prisioneros de más valor son rescatados por las Casas a las que sirven o simplemente son obligados a servir a sus nuevos amos. Sin embargo, aunque la esclavitud está técnicamente tolerada en el Imperio, la mayoría del Landsraad la considera repugnante. Muy pocas Casas consienten la esclavitud dentro de su territorio y, de entre estas, algunas permiten que los esclavos compren su libertad. Otras Casas la practican abiertamente. Los Harkonnen son un ejemplo notable de esto último: sus esclavos viven una existencia miserable, en constante miedo a morir por simple capricho de sus dueños; además, sus descendientes también se consideran automáticamente esclavos.



TECNOLOGÍA

Las estrictas prohibiciones de la Yihad Butleriana impiden gran parte del desarrollo tecnológico, y aunque hay muchos otros tipos de maquinaria, la mayoría del Imperio desconfía de una excesiva dependencia de la tecnología. La gente prefiere «hacer las cosas de forma natural» siempre que sea posible. Hay dos grupos, la Casa Vernius de Ix y los tleilaxu (ver página 42), que esquivan los edictos de Butler a su manera e impulsan numerosas innovaciones tecnológicas dentro del Imperio. La Casa Richese es igualmente conocida por sus científicos, pero también por su falta de voluntad para luchar a favor de la tecnología y en contra de los preceptos de Butler. A pesar de todo, aún existe una amplia gama de dispositivos que caracterizan y condicionan la vida cotidiana dentro del Imperio. Muchos de estos mecanismos son bastantes avanzados y resultan muy eficientes, pequeños y fáciles de ocultar. Esto hace que, a menudo, la tecnología sea extremadamente discreta y ofrezca una apariencia «primitiva».

Los dispositivos tecnológicos más importantes se describen en las páginas 194-209, aunque a continuación presentamos una descripción general.

TRANSPORTE

Aparte de las naves espaciales de la Cofradía Espacial y las Casas Nobles, el transporte en el Imperio incluye desde primitivos carros tirados por animales hasta avanzados vehículos terrestres, ornitópteros, alas de acarreo, orugas, transportes ligeros tierra-aire, vehículos a suspensión y similares.

TELECOMUNICACIÓN

La comunicación a distancia se realiza mediante transceptores de comunitred o a través de distrans, un sistema de grabación y almacenaje de mensajes en la memoria de un ser vivo, a menudo protegido por un código de bloqueo. Los medios físicos incluyen librofilms, lectores de hilo shiga, codificadores minimic, memorizadores mecánicos y otros reproductores y proyectores.

TECNOLOGÍA DOMÉSTICA

El avance más significativo es el del suspensor, un dispositivo antigravedad capaz de aligerar cualquier carga. Los suspensores son comunes en todo el Imperio y se usan en grandes vehículos y plataformas personales por igual. Los globos luminosos también suelen equiparse con suspensores, proporcionando luz a bajo coste en cualquier lugar donde se deseé.

La mayoría de los alimentos que se consumen en el Imperio se preparan por medios tradicionales, en vez de industrialmente. Son muchos los cocineros que prefieren prepararlo todo a mano, con ingredientes naturales. La tecnología básica permite preparar los alimentos de

manera más rápida, eficiente y (posiblemente) saludable, si bien las técnicas siguen siendo las mismas. Lo mismo se aplica a la limpieza y el mantenimiento del hogar, razón por la que la nobleza emplea a muchos sirvientes para cocinar, limpiar y lavar.

El omnipresente riesgo de asesinato hace que el detector de venenos sea un accesorio estándar de la mayoría de los hogares nobles, ya sea portátil, fijo o de suspensión por propulsión.

ARMAMENTO PERSONAL

A parte de los miembros de las Casas y sus sirvientes, hay pocos habitantes del Imperio con acceso a armamento sofisticado, y, de estos, la mayoría suelen ser criminales, forajidos, asesinos o contrabandistas. Casi todas las armas de mano consisten en hojas blancas o de punta (espadas, dagas, etcétera), sogas y dardos o agujas ocultos. Las armas de fuego incluyen pistolas de dardos, aturdidores de descarga lenta, pistolas maula y pistolas láser, aunque estas últimas, por lo general, solo están disponibles para aquellos al servicio directo de una Casa noble.

La invención del escudo de energía personal ha transformado la lucha cuerpo a cuerpo, y la mayoría de los combatientes no lleva más que un traje de batalla ligeramente blindado. Debido al efecto Holtzman, el escudo personal hace que el uso de pistolas láser sea extremadamente peligroso, ya que su combinación provoca una explosión pseudoatómica. Cualquier detonación así, incluso una accidental, se considera una violación de la Gran Convención y conlleva el castigo de la parte responsable a manos de las fuerzas combinadas del Landsraad. Esto lleva a evitar el uso de pistolas láser en batalla, ya que un disparo perdido podría acarrear la destrucción de todos los participantes. Consulta la barra lateral de la página 23 para más información.

Los jóvenes nobles también aprenden a luchar contra autómatas de combate servomotorizados, a menudo controlados por sus maestros de armas.

TECNOLOGÍA INDUSTRIAL

Algunos procesos mecanizados de fabricación y trabajo pesado emplean servomecanismos: sistemas algo más sofisticados que los engranajes mecánicos a motor, aunque incapaces de hacer otra cosa que seguir órdenes simples y prefijadas durante su construcción. Los suspensores gravitacionales antes mencionados también juegan un papel importante en la industria.

LAS GRANDES ESCUELAS

A lo largo de los milenios de historia del Imperio, son muchas las organizaciones que han surgido y desaparecido. Solo las más poderosas han alcanzado el estatus de Gran Escuela, venerables instituciones cuyo simple nombre transmite confianza en sus discípulos. La mayoría de las Casas dentro del Landsraad cuenta con uno o más graduados de estas Escuelas entre sus filas, y es normal que los nobles herederos sean formados en sus enseñanzas, ya sea en la propia Escuela o por uno de sus graduados.

La Cofradía Espacial, una de las escuelas más poderosas, ya se analizó en la página 30.

LA BENE GESSERIT

La Sororidad Bene Gesserit, una orden religiosa compuesta exclusivamente por mujeres, asesora y aconseja a todas las Casas del Landsraad desde las sombras, proporcionándoles esposas, concubinas y consejeras. Algunas mujeres dentro de las Casas nobles son entrenadas por la Sororidad, ya sea pasando un tiempo dentro de la Orden, a manos de una madre o pariente entrenada, o por una Bene Gesserit que sirva dentro de su hogar. Su entrenamiento más avanzado incluye una agudeza física y mental superlativa, formas secretas de comunicación y percepción, la capacidad de controlar el cuerpo hasta niveles extraordinarios e incluso el poder discernir la verdad y el engaño en otras personas. Históricamente, las Bene Gesserit han utilizado la especia para mejorar sus habilidades, pero su grado de dependencia, si es que existiera, es un secreto muy bien guardado.

Para proteger a los miembros de su orden y darles influencia sin importar dónde se encuentren, la Sororidad ha sembrado la galaxia con su doctrina, la Missionaria Protectiva, un híbrido de catolicismo, islam, budismo zen, judaísmo, hinduismo y otras religiones. Aunque la Bene Gesserit sirve a las Casas y al emperador, su verdadero objetivo es completar su programa genético secreto, un gran proyecto de eugenios controlada cuyo propósito final es la creación del Kwisatz Haderach, un superhumano cuyas habilidades psíquicas y físicas traerán paz al universo bajo la cuidadosa tutela y control de la Sororidad.

La Sororidad Bene Gesserit se describe con más detalle en la página 55.

LA ORDEN DE LOS MENTAT

A pesar de que los Edictos Butlerianos prohíben las máquinas pensantes, el buen funcionamiento del Imperio todavía requiere cálculos y análisis de datos complejos. La Orden de los Mentat nació para satisfacer esa necesidad. Sus miembros son humanos capaces de sofisticadas hazañas cognitivas y de análisis. Sus memorias mejoradas y procesos de pensamiento les permiten dar saltos intuitivos y predecir el comportamiento humano y sus resultados

con asombrosa precisión. Así, los mentat son estrategas, administradores, espías y consejeros sin igual, que se sirven de un estado llamado «mente ingenua» para evaluar sin prejuicios ni suposiciones toda la información que se les suministra. Aunque su poder de cálculo no es tan exacto como la prescencia, los mentat resultan esenciales para las estrategias y planes de casi todas las Casas.

La mayoría de los mentat beben jugo de safo, un extracto de las raíces del árbol Ecaz, que mejora enormemente sus habilidades de procesamiento mental, aunque tiñe sus labios de un rojo inconfundible.

LA ESCUELA SUK

Todas las Casas necesitan un médico apto y cualificado capaz de velar por la salud y el bienestar de la familia y sus sirvientes. Existen muchas escuelas de médicos en todo el Imperio, pero ninguna con el prestigio de los Suk, de cuyos graduados se dice que son tan incorruptibles como hábiles: sanadores compasivos, infaliblemente leales a sus empleadores, incapaces de quitar una vida incluso bajo las circunstancias más extraordinarias.

El diamante tatuado en la frente de sus médicos es el símbolo de la garantía Suk. Son trabajadores de valor incalculable, ya que la vida y los secretos de las Casas Nobles están en sus manos. Obviamente, su fiabilidad tiene un precio: los médicos de Suk se encuentran entre los más caros del Imperio, aunque un porcentaje de sus considerables ganancias va a parar a las arcas de su Escuela.

LOS MAESTROS ESPADACHINES DE GINAZ

Los Maestros Espadachines sirven como comandantes, generales, oficiales de seguridad y guardaespaldas personales. A menudo supervisan la educación de los nobles en las artes de la lucha, tanto por temas de seguridad como para formarlos en responsabilidades de gobierno, por si alguna vez llegaran a asumir el liderazgo de su Casa. Aunque todas las Casas del Landsraad emplean maestros de armas dentro de sus filas, los de Ginaz no tienen comparación. Famosos en todo el Imperio, sus graduados se encuentran entre los mejores guerreros que la galaxia haya visto, quizás incluso capaces de superar a los Sardaukar imperiales. Su entrenamiento no se limita al manejo de la espada, con la que no tienen rival, sino que también incluye cualquier tipo de combate cuerpo a cuerpo (armado o desarmado, con escudo o sin él) y todas las artes de la guerra, incluyendo tácticas, infiltración, demolición y logística.

FE Y RELIGIÓN

Aunque la humanidad se ha esparcido entre las estrellas, la religión y la fe todavía tienen un lugar en el Imperio. De hecho, hay varias creencias religiosas que forman la piedra angular de muchas de las costumbres sociales de nobles y plebeyos. La mayoría de las religiones de Vieja Terra han sobrevivido de una forma u otra, mientras que otras han encontrado puntos en común con los que dar luz a nuevas doctrinas. Algunas de estas creencias se practican en una única comunidad; otras tienen adeptos en todo el Imperio.

EL CATOLICISMO NARANJA

Una de las religiones con más fieles del universo es el **Catolicismo Naranja**, llamada así por la Biblia Católica Naranja, un polémico tratado religioso creado tras la Yihad Butleriana. Aunque el Imperio no tiene una religión oficial y en él se siguen muchos credos, el Catolicismo Naranja es quizás la más extendida.

La religión, que incorpora una amplia gama de credos religiosos de Vieja Tierra, es una fusión sintetizada por la Comisión de Traductores Ecuménicos (C.T.E.). El objetivo de la C.T.E. era crear un texto religioso «perfecto» que pudiera adaptarse a las necesidades espirituales de toda la humanidad y evitar que cualquier religión pudiera presentarse como la única propietaria de la verdad divina. Esta colección de escritos se compiló después de la Yihad Butleriana a partir de una mezcla de religiones, pero particularmente del judaísmo, el islam y el cristianismo. Sin embargo, no es una mera compilación, sino un evangelio cuidadosamente seleccionado para la nueva era de la humanidad. Como tal, muchos de sus escritos advierten contra el regreso de las «máquinas pensantes» y la arrogancia humana en su búsqueda de crear una nueva vida.

La publicación de la Biblia Católica Naranja estuvo marcada por la controversia, provocando grandes disturbios en todo el Imperio, y fue denunciada enérgicamente durante siglos. A pesar de todo, sigue siendo la fuente principal de la religión más popular del Imperio.

El primer mandamiento de la Biblia Católica Naranja es «No desfigurarás el alma». El libro en sí, a menudo conocido como Biblia C. N., tiene casi 1800 páginas y es citado a menudo por eruditos y gente piadosa por igual, aunque los nobles también son educados en la lectura de algunas de sus muchas páginas.

A pesar de la ubicuidad de la Biblia C. N. y sus principios, la mayor parte del Landsraad, desde las casas nobles hasta los más humildes de sus sirvientes, no es particularmente devota y simplemente mantiene una apariencia de fe.

Es importante recordar que la Yihad Butleriana no fue solo una guerra, sino una guerra santa. La humanidad

luchó para liberarse de la tiranía de las máquinas pensantes por su propio bien, pero lo hizo porque Dios se lo ordenó. La libertad de la humanidad fue un regalo de Dios por cumplir su voluntad y derribar a las máquinas esclavizadoras. Los muchos momentos en los que la victoria pareció imposible acercaron a la humanidad a la religión y la oración para no desfallecer ante un enemigo tan vasto y poderoso. Desde entonces, la humanidad ha creído que fue su fe la que les permitió prevalecer y que, sin ella, Dios podría quitarles el regalo de la libertad. Por lo tanto, los mandamientos contra la creación de máquinas pensantes no son solo una regla, sino un pacto divino con Dios. Muchos creen que romperlos en lo más mínimo no solo traería la ruina

LOS ZENSUNNI

La Zensunni es una secta religiosa mística que incorpora elementos del budismo zen y el islam sunita. Sus miembros rompieron con las enseñanzas de Maometh, el «tercer Mahoma» hace milenarios, y se convirtieron en una fe distinta, inspirando a muchas otras ramas a seguir su ejemplo. Una de ellas, el Catolicismo Zensunni, influyó en la formación de la Biblia Católica Naranja, las escrituras que gran parte del Imperio considera sagradas. Las enseñanzas Zensunni están incorporadas en la propia Missionaria Protectiva de la Bene Gesserit, y la mayoría de los miembros de la Sororidad conocen bien sus principios y dogmas de fe.

Hace milenarios, cuando huían de los invasores imperiales, los Zensunni se dispersaron por la galaxia, «vagando» desde Terra y otros mundos hasta los confines más distantes del espacio, más allá incluso de los límites del Imperio. Es digno de señalar que sus primeros vagabundeo los llevaron a Arrakis, donde su fe se convirtió en el pilar principal de la religión Fremen.



al responsable, sino a su familia, a su Casa y, posiblemente, a toda la humanidad.

A pesar de sus orígenes, los seguidores de la fe Católica Naranja no suelen participar en un culto organizado; hay sacerdotes y consejeros, pero la fe es asunto del practicante. Como muchas de las religiones del Imperio, es más una filosofía que un conjunto de rituales a seguir. Sus seguidores generalmente leen y releen la Biblia C. N. para memorizar sus advertencias y comprender la verdad de sus leyes y orientación moral. Las oraciones se ofrecen a Dios de la misma manera que siempre se ha hecho, pero también se reza para que los fieles respeten el pacto y la humanidad no transgreda sus mandamientos. Aquellos que siguen la fe generalmente se consideran a sí mismos los guardianes del pacto entre Dios y la humanidad contra las máquinas pensantes, y se mantienen vigilantes ante cualquiera que, en su arrogancia, pudiera desafiar los límites de las leyes divinas y traer la ruina a la humanidad.

Dada la ausencia de un culto organizado, no hay un criterio uniforme sobre los detalles de la fe Católica Naranja. Aunque todos los fieles aceptan el mismo texto, es posible sacar diferentes conclusiones sobre cualquier pasaje. Afortunadamente, esto solo provoca conflictos entre los más fanáticos, ya que generalmente se fomenta el estudio del libro sagrado y se considera que las nuevas interpretaciones conducen a una mayor comprensión de la voluntad de Dios. Depende de cada fiel decidir qué interpretaciones seguir, y no hay vergüenza en cambiar de opinión. De hecho, los verdaderos creyentes reajustan constantemente los detalles de su fe a medida que se adentran en sus misterios.

EL ATEÍSMO EN EL IMPERIO

Si bien no todo el mundo sigue una religión, es bastante difícil ser ateo en el Imperio. La propia supervivencia de la humanidad se considera una evidencia de Dios, ya que fue su voluntad quien la salvó de la extinción. A pesar de ser un argumento un tanto circular, la idea está tan arraigada en la sociedad imperial que es difícil deshacerse de ella. Cualquiera que declare que Dios no existe es considerado un peligro, ya que podría romper el pacto sin darse cuenta de las consecuencias, o peor aún, porque no crea que existan. Por lo general, la mayoría de los ateos aprenden rápidamente a guardarse su opinión para sí mismos.

Aunque las hermanas de la Bene Gesserit, envueltas como están en el misticismo y el ritual, aprenden el contenido de la Biblia C. N. durante su entrenamiento, no sigue sus enseñanzas y ve a las religiones como poco más que herramientas a usar según sus necesidades. Su *Libro de Azhar* es anterior a la Biblia C. N. y sirve como su propio manual para manipular la religión y adaptarla a sus propósitos.

Si bien la mayoría estudia la Biblia C. N. en su infancia y se cría con las principales restricciones de la Yihad Butleriana, son pocos los que profundizan mucho más en la fe. La gente en general está de acuerdo en que Dios existe, pero

aparte de eso la fe no juega un gran papel en sus vidas. En algunos lugares, generalmente en aquellos más dedicados a la tecnología (como Ix), las restricciones de Butler son un límite molesto para la innovación. Sin embargo, incluso el tecnófilo más ardiente solo se atreverá a jugar con esos límites, nunca a romperlos. Incluso si Dios no aparecerá para castigarlos y arruinar su Casa, no hay duda de que el Imperio y Landsraad sí lo harán.

OTRAS CREENCIAS Y PRECEPTOS

La mayoría de las culturas del Imperio siguen los principios dictados de la Yihad Butleriana, pero también existe una amplia variedad de pequeñas religiones entre sus planetas y comunidades. Es en estas sociedades donde la fe encuentra a sus seguidores más devotos. La religión generalmente refleja la vida de las personas que la siguen. Por lo tanto, los habitantes de planetas desérticos y los de exuberantes mundos tropicales necesitarán cosas muy diferentes de su religión. A un simple pescador o vendedor de agua no le preocupan especialmente las máquinas pensantes, y se limitan a rezar por el buen tiempo y una abundante cosecha. Por tanto, en la sociedad feudal del Imperio, la fe seguida por la nobleza es a menudo bastante diferente a la de los trabajadores y campesinos, sin importar cuán amado sea el gobernante.

Las religiones más populares del Imperio no son menos complejas que las de la nobleza, pero ponen un mayor énfasis en la comunidad. Los lazos religiosos y una creencia compartida son a menudo la base que une a una sociedad. Esto significa que muchas comunidades participan en la adoración en grupo, rezando juntas para pedir bendiciones a su deidad. Lo mismo ocurre a menudo con rituales como las bodas o los funerales, en los que todos los creyentes se reúnen para celebrar o llorar.

Si bien hay muchas religiones que han surgido en planetas remotos del universo, no están tan aisladas como se podría pensar. Hay muchas historias de peregrinos (como los famosos Zensunni Errantes) que se han trasladado de un planeta a otro en busca de un hogar o huyendo de la persecución. Como era de esperar, estos grupos transforman y son transformados por las culturas que los acogen; de esta manera, incluso la religión más oscura podría estar basada en una mezcla de filosofías divergentes.

Una influencia que no puede subestimarse es la de la Missionaria Protectiva de la Bene Gesserit. Esta rama de la Sororidad trabaja en la búsqueda de religiones comunitarias y la introducción de nuevas ideas en su mitología, diseñadas para permitir que la Bene Gesserit las manipule posteriormente a través de su fe. Esto otorga a cualquier hermana perdida en una comunidad extraña una forma de sobrevivir. La Missionaria Protectiva está tan extendida que muchas comunidades tienen (abierta o clandestinamente) a una representante o agente de la Bene Gesserit entre ellos liderando su fe como sacerdotisa, quizás sin ni siquiera ser consciente de su conexión con la Sororidad.

EL LANDSRAAD

Con más de 10 000 años de antigüedad, el Imperio representa la cima de la expansión de la humanidad en el universo, la culminación de la historia humana. Dentro del Imperio, casi todos sus habitantes viven bajo el gobierno de las Casas Mayores y Menores, agrupadas en el Landsraad, una jerarquía feudal grandiosa, absoluta y de incomparable poder, con el emperador Galáctico Padishah a la cabeza.

La principal tarea del Landsraad es controlar al emperador. En teoría, la unión de los ejércitos de todas las Casas podría superar a los aclamados Sardaukar del emperador. Gracias a esto existe un equilibrio que mantiene la paz, ya que cada lado sabe que un enfrentamiento directo sería ruinoso para ambas partes.

Los votos dentro del Landsraad se asignan según el tamaño y poder de cada Casa. Las Mayores tienen la mayoría de los votos, mientras que las Menores juegan un papel secundario y es poco probable que influyan excepto en situaciones de bloqueo político. Los votos de la familia Corrino, como Casa Mayor, también tienen un peso considerable, pero ni siquiera ellos pueden superar en votos a un Landsraad unido en su contra.

El Landsraad se reúne con regularidad con los jefes de Casa de todo el Imperio convergiendo para discutir asuntos de gran importancia, como tratados comerciales y los cambios políticos. Las reuniones se celebran tradicionalmente en Kaitain, la capital imperial, pero no siempre. Dentro del Landsraad hay un Alto Consejo formado por algunos líderes selectos. Es un grupo que intercede en los conflictos entre las Casas y que tiene el poder de dar legitimidad a una declaración de kanly (página 206) y dictaminar si alguna Casa ha violado los términos de la Gran Convención.

LA GRAN CONVENCIÓN

Todas las Casas son signatarias de la Gran Convención, un tratado cuyas leyes mantienen el equilibrio entre estas, además de atar a la Cofradía Espacial y a la CHOAM a unos códigos de conducta. El tratado deriva de la Paz de la Cofradía establecida por la Cofradía Espacial (ver página 22) y data del período inmediatamente posterior a la Yihad Butleriana, cuando las Casas del Imperio se enzarzaron entre sí por la supremacía.

Hay muchas leyes menores dentro de la Gran Convención, pero las principales son las siguientes:

- ⦿ Las guerras entre Casas deben llevarse a cabo bajo el código de kanly, actos de venganza reconocidos formalmente por el Landsraad y que siguen ciertas normas de conducta. Esto incluye el uso de asesinos como método para resolver disputas.
- ⦿ El uso indiscriminado de armas de destrucción masiva, específicamente atómicas y biológicas, está prohibido debido a las consecuencias sobre víctimas civiles.

⦿ El emperador debe permanecer neutral en todos los conflictos entre Casas y actuará como árbitro imparcial cuando las disputas se conviertan en asuntos a decidir por el Landsraad.

⦿ El emperador puede determinar e impartir justicia cuando una Casa transgrede las leyes de la Gran Convención, aunque debe usar dicho poder con moderación y bajo supervisión del Landsraad.



EL SISTEMA DE CASTAS DE FAUFRRELUCHES

La faufreluches es la estructura política de gobierno que mantiene unido al Landsraad. Se trata de una forma de feudalismo hereditario común a muchas etapas de la historia de la humanidad. La población se organiza en castas jerarquizadas, con el emperador a la cabeza, seguido por las Casas Mayores, las Casas Menores y los gobernadores siridar, quienes administran la Ley Imperial sobre planetas individuales. El emperador es dueño absoluto del Imperio, y es solo gracias a su voluntad que los feudos planetarios pueden ser administrados por las Casas del Landsraad.

El lema oficioso del Landsraad es: «Un lugar para cada hombre y cada hombre en su lugar». Aunque simplista, es una definición precisa del orden social creado por el sistema de castas de faufreluches. Las personas nacen con una posición que raramente cambia, si es que llega a hacerlo. Todo el mundo debe aceptar su destino en la vida y contribuir al bien común en la medida de sus posibilidades, ya sea trabajando duro o atendiendo las necesidades de sus superiores.

En la cima del sistema de castas están los nobles de las Casas del Landsraad. Gozan de privilegios de nacimiento, son ricos y tienen un poder e influencia fuera del alcance de los ciudadanos normales. Dentro de una Casa y del propio Landsraad la distinción entre Casas Menores y Mayores es de inmenso interés y preocupación, pero desde fuera son matices totalmente irrelevantes: un noble es un noble, sin importar cuántos planetas controle.

LAS CASAS NOBLES

El pináculo del sistema de castas son las Casas, dinastías hereditarias gobernadas por un cabeza de familia. Dentro de cada Casa, sin embargo, existe un microcosmos de la jerarquía de faufreluches. Una Casa no es solo su jefe (sea baronesa, duque o condesa), su familia más cercana y los cónyuges o herederos: también incluye a los aliados, empleados, sirvientes, habitantes de sus tierras ancestrales y esclavos, si los hay.

El jefe de familia es el propietario, miembro del Landsraad, dueño de las acciones de CHOAM y árbitro final del voto de la Casa dentro del Landsraad. Su cónyuge legalmente reconocido generalmente no es el heredero del título, pero tiene cierto grado de influencia en caso de que no haya un candidato claro. En algunos casos también puede votar en el Landsraad y heredar propiedades, pero siempre con la aprobación del emperador y el Landsraad.

Muchos líderes de Casas también mantienen concubinas, con las que a menudo se casan por amor o para engendrar un heredero. El líder de una Casa puede, en algunos casos, tener de forma simultánea un cónyuge y una concubina, o más. Las concubinas no pueden heredar un título ni participaciones, ni votar dentro del Landsraad. Su destino a menudo es incierto cuando el control de la Casa cambia de manos, especialmente si pasa al cónyuge o a un heredero sin lazos de sangre.

El heredero del hogar es el hijo o la hija mayor, u otro pariente directo si el primogénito no es apto por alguna razón. Los hijos menores son simplemente nobles sin más poder que su estatus dentro de la Casa. Aunque un joven señor o dama puede poseer muchas virtudes y habilidades para contribuir a la fortuna de la Casa, su principal valor reside en las alianzas que puedan lograr a través de su matrimonio. Su destino suele decidirse por la voluntad de sus padres y del heredero, quienquiera que sea. Muchos

entrar al servicio de una Gran Escuela, buscando crearse su propio camino, y otros se unen a la corte Imperial con la esperanza de mejorar su posición fuera de su propia Casa.

En algunos casos, el líder de una Casa puede abdicar en un pariente de confianza, ya sea un hermano o una hermana. En otras ocasiones, el propio emperador puede intervenir y elegir a un miembro de la Casa para que tome el control. El Landsraad puede pronunciarse en circunstancias en las que la sucesión no esté clara o haya discrepancias. Por último, el emperador puede ordenar a una Casa que renuncie a sus tierras, que se traslade a otro planeta o que entregue propiedades a otra Casa, pero, en última instancia, no puede despojar a un noble de su título, excepto en las circunstancias más extraordinarias. Incluso entonces supone una medida dramática cuyo uso indiscriminado provocaría la rebelión del Landsraad: si el emperador pudiera revocar impunemente los títulos nobiliarios, nadie estaría a salvo y el poder del Landsraad quedaría socavado por completo.

El ejemplo más reciente de esta intervención fue con la Casa Mayor Vernius de Ix, que se vio obligada a convertirse en renegados cuando se enfrentaron al emperador por diferentes razones, pero particularmente por el desarrollo de tecnología contraria a las prohibiciones de los Edictos Butlerianos. Tras caer en desgracia y sufrir durante décadas, la Casa Vernius solicitó recuperar su estatus. La petición fue concedida, pero el daño ya estaba hecho y los Vernius son



una sombra de su antiguo esplendor, más una confederación de tecnócratas que una verdadera Casa.

La máxima prioridad de una Casa es su supervivencia y la perpetuación de su línea hereditaria, por lo que el jefe de la Casa y su familia están protegidos por una guardia de élite, detectores de venenos, asesores de confianza y tácticas defensivas. Los herederos son entrenados en las artes del manejo de la espada, tácticas, logística y negociación, además de adquirir un profundo conocimiento de la historia del Landsraad, sus prácticas y procesos. Muchas Casas traen tutoras Bene Gesserit para entrenar a sus hijas y añadir esas habilidades a los recursos de la Casa. A cambio, las Bene Gesserit suelen convertirse en esposas o concubinas de los líderes masculinos de la Casa y tener hijos como parte de su programa secreto de crianza.

LOS PROCESOS LEGALES DEL LANDSRAAD

La principal herramienta que tiene una Casa para defender sus derechos es mediante un **Acta de Acusación** presentada ante el Alto Consejo del Landsraad. Este documento legal detalla cualquier queja u ofensa cometida contra una Casa, generalmente basada en la violación de algún artículo de la Gran Convención. El asunto se somete a estudio y el Alto Consejo vota sobre cómo proceder. Si la parte infractora es declarada culpable se impone una sanción, generalmente financiera, pero a veces lleva la pérdida de propiedades.

Cuando un fallo del Alto Consejo requiere una transferencia de bienes, se nombra un **Árbitro del Cambio**, generalmente por el emperador. El deber del Árbitro (cuyo cargo es hereditario) es dirigir el proceso e informar al emperador de que se siguen todos los protocolos y que la Casa sancionada enmienda su comportamiento y vuelve a honrar la Gran Convención. Históricamente, las Casas siempre han respetado la autoridad del Árbitro, aunque tienen derecho a apelar cualquier decisión que tome.

El castigo más severo que puede imponer el Alto Consejo es el destierro, lo que supone despojar a una Casa de todas sus propiedades. Esta debe buscar refugio, ya sea en las afueras del Imperio, fuera de la jurisdicción del Landsraad, o incluso más allá, lo que generalmente se considera una sentencia de muerte. En algunos casos, una Casa desterrada puede ser acogida por otra Casa, pero no es algo que suela suceder, ya ambas se arriesgarían por igual a perder el favor imperial (con el perjuicio que ello conlleva).

LA GUERRA DE ASESNOS

Por lo general, se prohíbe que las Casas se declaren la guerra excepto en circunstancias extraordinarias, como en respuesta a una grave infracción o mediante sanción del emperador, que, por otra parte, usa dicho poder con mesura. Este precepto mantiene una cierta estabilidad en el Imperio y evita daños a civiles inocentes y a los recursos de las Casas. El único medio legal de librarse una guerra entre Casas es bajo las reglas y términos específicos acordados por la Gran Convención. Estos enfrentamientos clandestinos se denominan «Guerras de Asesinos». Para iniciarla se necesita una declaración formal y seguir unas reglas que limitan el tipo y número de armas permitidas.

Un tomo de Vieja Tierra, el *Libro de los Asesinos*, describe las pautas y métodos a seguir en una Guerra de Asesinos y enumera las armas prohibidas, incluyendo las de destrucción masiva. Gran parte de sus páginas están dedicadas a los diversos venenos que pueden utilizarse, los mejores métodos para hacerlo y las condiciones para su empleo.

Kanly, una antigua palabra de Vieja Tierra, describe un cierto tipo de Guerra de Asesinos, «el arte de la vendetta», una disputa particularmente personal. Una Guerra de Asesinos puede originarse simplemente por una rivalidad comercial o diferencias políticas y es posible llegar a un final negociado, pero en el kanly no se pide cuartel y no se espera misericordia. Un conflicto de este tipo generalmente termina con la muerte del cabeza de la Casa, los herederos y la familia, o incluso la destrucción completa de la Casa.



CASAS DEL IMPERIO



as diversas Casas del Landsraad gobiernan el Imperio y poseen la mayor parte de sus riquezas y poder político. La práctica totalidad descienden de dinastías de Vieja Tierra y han existido durante miles de años y, con frecuencia, hunden sus raíces en un dominio ancestral sobre su planeta de origen. Aunque estos planetas suelen ser hereditarios, técnicamente son «propiedad» del emperador, quien los otorga en calidad de feudos.

Las Casas se describen según su posición y tamaño e incluyen:

- ⦿ La Casa Imperial, de la cual solo ha habido una durante los últimos diez mil años, la Casa Corrino.
- ⦿ Las Grandes Casas, las más ricas y poderosas de todas las Casas. Estas familias no solo controlan su planeta de origen y satélites, sino que sus territorios suelen abarcar varios mundos y lunas, a veces en diferentes sistemas estelares. Esta distinción es a menudo intercambiable con la de la Casa Mayor.
- ⦿ Las Casas Mayores a menudo están limitadas a un solo planeta y sus lunas, pero ocasionalmente se extienden al resto de su sistema solar. Las Casas Grandes y las Mayores forman usualmente un mismo grupo en el Landsraad y, como ya hemos señalado, el término a veces se usa de forma indistinta.
- ⦿ Las Casas Menores son familias más pequeñas y menos influyentes. Normalmente han jurado lealtad a una Casa Mayor y gobiernan una parte de su territorio o incluso una sola industria dentro de un territorio. Una Casa Mayor puede tener muchas Casas Menores juramentadas.

Es raro, pero no inaudito, que una Casa cambie su estado a medida que cambia su fortuna e influencia, por lo que, a veces, la designación de una Casa no indica su verdadera posición dentro del Landsraad. A continuación, se describen algunas de las Casas más importantes del Imperio.

LA CASA CORRINO

La Casa Imperial Corrino es la más poderosa del Landsraad y, por tanto, del Universo Conocido. Los Corrino han mantenido el control del Imperio desde la Batalla de Corrin, hace 10 000 años, con solo unas breves interrupciones. Los descendientes de Corrino se han sentado en el Trono del León Dorado desde la fundación del Imperio. La capital del trono está en Kaitain, el corazón de la corte del emperador Padishah Shaddam IV, aunque su hogar ancestral es Salusa Secundus, un inhóspito planeta prisión que, según los rumores, es el campo de entrenamiento de las mortíferas tropas de choque del emperador, los Sardaukar.

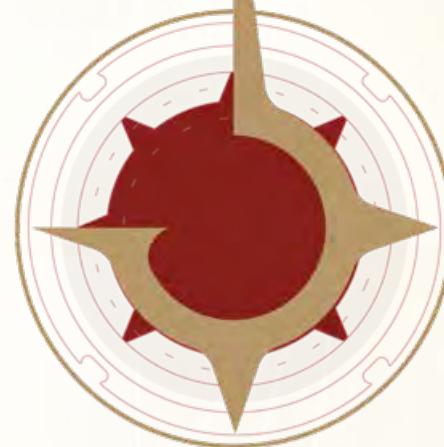


LA CASA HARKONNEN

Una de las Grandes Casas más poderosas, la Casa Harkonnen tiene su base principal en Giedi Prime, un planeta al que han arrancado todas sus riquezas, un mundo lúgubre sometido a un gobierno totalitario. Para muchos dentro del Landsraad el nombre Harkonnen es sinónimo de traición, una reputación que la Casa no se esfuerza en eliminar. Los Harkonnen llegaron al poder a través de prácticas comerciales clandestinas y una abierta hostilidad hacia las demás Casas, y disfrutan ejerciendo una brutalidad y opresión inhumanas sobre sus súbditos.

Los Harkonen poseen desde hace décadas los derechos y la responsabilidad de extraer la especia de Arrakis, período durante el que se han labrado una gran fortuna y muchos enemigos dentro del Landsraad y entre los nativos del planeta.

La vida en el territorio Harkonnen está llena de traiciones y miedo, y supone una lucha constante por la supervivencia y la dominación. Son una de las pocas Grandes Casas que no solo siguen practicando la esclavitud, sino que lo hacen de forma cruel y despótica. Solo los fuertes y despiadados prosperan dentro de la Casa Harkonnen. Su líder, el barón-síndic Vladimir Harkonnen, es un hombre decadente y malvado cuya ambición es hacerse con el trono del Imperio, para él o para uno de sus herederos.



LA CASA ATREIDES

La Casa Atreides está gobernada por el duque Leto Atreides, quien heredó el título de su padre Paulus, que murió durante una corrida de toros. Los Atreides afirman descender del antiguo rey Agamenón, hijo de Atreo de Vieja Tierra, y, por tanto, sería una de las familias más antiguas del Landsraad, donde son muy respetados.

La sede ducal y hogar de los Atreides es el planeta Caladan, un mundo húmedo y relativamente humilde, conocido principalmente por su producción de arroz pundi, un alimento básico y barato que se consume en todo el Imperio. Sus posesiones son tecnológicamente poco avanzadas, casi rústicas, aunque la población gobernada por los Atreides vive una vida relativamente feliz, sencilla y confortable.

El duque Leto es tan querido dentro de su propio dominio como dentro del Landsraad, donde se le conoce por su sabiduría, su compasión y su astucia. Muchos de los otros líderes de Casas recurren a él en busca de consejo y su influencia es tan grande que incluso el emperador se ha dado cuenta.



IX Y TLEILAX

Cuando se trata de tecnología, la mayoría de las Casas del Imperio obedecen los edictos de la Gran Convención y se adhieren a las leyes tanto de la Yihad Butleriana como del emperador. Sin embargo, dos mundos y sus habitantes se oponen a esta tendencia y se mueven peligrosamente cerca de los límites.

IX

Ix recibe su nombre por ser el noveno planeta de su sistema solar. Es el mundo natal de la Casa Vernius, una Casa Mayor. Sus habitantes, los ixianos, son famosos sobre todo por sus innovaciones tecnológicas. Los dispositivos de Ix son apreciados en todo el Imperio, a pesar de la sospecha generalizada de que no acatan del todo los Edictos Butlerianos sobre el desarrollo de máquinas pensantes. Los ixianos son responsables de muchos servomecanismos y otras ingeniosas creaciones pero se cree que sus avances van mucho más allá de lo que revelan y de lo que ofrecen al público.

En el pasado reciente, su organismo gobernante, la Confederación Ixiana, participó en una feroz competencia con la Casa Richese, rival en el campo del desarrollo tecnológico y mecánico. Los Richese sufrieron graves pérdidas en este conflicto y aún no se han recuperado por completo.

TLEILAX

No existe un grupo más sospechoso dentro del universo humano que los Bene Tleilax, los habitantes del planeta Tleilax. Es una comunidad aislacionista que existe fuera tanto del sistema de castas de las faufreluches como del Landsraad (ya que no entra en la categoría de Casa del Imperio). Los tleilaxu tienen una extraña apariencia, principalmente humana, pero con extraños rasgos y dientes afilados.

Los tleilaxu despiertan una repulsión generalizada en todo el Imperio, ya que su principal exportación es una que, aunque no viola la literalidad de los Edictos Butlerianos, si contraviene su espíritu: son capaces de clonar carne muerta y resucitar a los muertos en forma de *gholas*, seres vivos genéticamente idénticos a sus originales, pero sin memoria. También son maestros en la construcción de miembros y órganos artificiales; su especialidad son los ojos artificiales, que siempre relucen como si estuvieran hechos de acero pulido.

Otra razón por la que los tleilaxu son tan despreciados y considerados indignos de confianza son sus «bailacaras», eunucos genéticos cambiaformas capaces de manipular sus rasgos y físico para asumir la apariencia de otros, lo que los convierte en espías, asesinos y agentes natos. Los bailacaras operan en nombre de los tleilaxu o, en ocasiones, como agentes de alquiler. Su capacidad para el disfraz les permite infiltrarse en casi cualquier Casa y causar un daño incalculable. Esto aumenta su reputación de poco fiables, ya que para los forasteros cualquier tleilaxu (o, por extensión, cualquier persona) puede ser un bailacaras. Solo las Bene Gesserit han demostrado ser capaces de identificarlos.



LA CHOAM

(COMBINE HONETTE OBER ADVANCER MERCANTILES)

Si bien la Casa Imperial, las Casas Mayores del Landsraad y la Cofradía Espacial parecen los principales poderes del Imperio, todos ellos están endeudados e integrados en la Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles (CHOAM). Esta corporación ha existido durante milenios y es el árbitro supremo del comercio en el Universo Conocido. Por sus manos pasan cada día estándar billones y billones de solaris, y sus decisiones afectan a miles de millones de vidas. La gente vive y muere por la más mínima fracción de estas incalculables riquezas y se han arrasado mundos enteros para hacerse con uno de los codiciados puestos directivos en la Junta de la CHOAM. Es la CHOAM quien dota de poder a los gobernantes del Imperio y estos son capaces de cualquier cosa por mantener sus privilegios.

Fundada tras la firma de la Gran Convención, el papel oficial de la CHOAM es el de regular y gestionar todo el comercio interestelar. Por tanto, todos los negocios realizados a través de la Cofradía Espacial caen dentro de su ámbito. Las ventas de innumerables bienes y servicios se realizan bajo sus auspicios. Los metales, madera,

arroz pundi, pieles de ballena, obras de arte, contratos para adquirir los servicios de Maestros Espadachines de Ginaz, máquinas de Ix y Richese y, por supuesto, la especia melange de Arrakis son solo una fracción de la amplia gama de los productos administrados por la CHOAM.

ACCIONES Y ACCIONISTAS

La CHOAM es un organismo separado de las demás instituciones del Imperio, aunque está compuesta por miembros de estas organizaciones. La Casa Imperial Corrino controla el bloque más grande de acciones de la CHOAM y tiene la potestad de asignar y revocar cargos de dirección. Estos se otorgan invariablemente a los líderes de las Casas Mayores del Landsraad, según el capricho del emperador.

Las acciones restantes pertenecen en paquetes de miles a las Casas Mayores y Menores del Landsraad, aunque una parte sustancial está en manos de la Bene Gesserit



y la propia Cofradía Espacial, que operan como socios silenciosos. Una pequeña cantidad de acciones están controladas por individuos privados y organizaciones menores, y suelen concederse como gesto de generosidad por parte de una Casa o del propio emperador.

Los accionistas tienen derecho a una parte proporcional de las ganancias de la CHOAM, de las que por otra parte deriva toda la riqueza significativa del universo; aunque es posible acumular pequeñas fortunas privadas comerciando en un solo planeta, estas cantidades paliúnden en comparación con las generadas por el comercio interestelar de cualquier producto. Una baronesa terrateniente de Chusuk puede vivir una vida holgada, pero, a menos que también participe en el mercado extraplanetario vendiendo los magníficos instrumentos musicales que dan fama a su mundo, su riqueza y poder resultarán triviales en la escala estándar del Imperio. Es más, el salario de los trabajadores comunes de las faufreluches es un factor absolutamente intrascendente en esta estructura económica.

Las acciones y los cargos directivos de la CHOAM son hereditarios. A menos que el propio emperador decida intervenir, la descendencia de un accionista o director debe recibir esas responsabilidades y beneficios tras la muerte de sus padres. Naturalmente, este es uno de los principales motivos de intriga dentro de una Casa: los nobles jóvenes no solo desean heredar el título, sino también las riquezas asociadas, o mejorar su posición en la línea de sucesión respecto de sus pares. A lo largo de los años han muerto muchos nobles víctima de alimentos o bebidas envenenadas (llamadas *chaumurky* o *chaumas*) simplemente porque alguno de sus hermanos no quería dividir las acciones que les corresponderían como herencia.

RESPONSABILIDADES DE LOS ACCIONISTAS

Las Casas accionistas generalmente controlan varios productos valiosos en una cartera o comparten el control de varias operaciones especialmente lucrativas con otras Casas asociadas. Una Casa Menor podría supervisar la exportación de maderas exóticas de su mundo natal, la contratación de mano de obra especializada para su uso en industrias fuera del planeta y la fabricación de ornitópteros de lujo, todo como parte de su cartera de productos básicos. La obtención de ganancias para el fondo común de la CHOAM es la principal responsabilidad de los accionistas, por lo que deben hacer lo necesario para mantener la producción, exportación e importación de artículos relevantes para las operaciones de su cartera. Las Casas que comparten el control de una industria deben dividir equitativamente el coste de operaciones y producción, lo que suele ser causa frecuente de conflicto.

Un accionista que encuentre una manera de aumentar las ganancias a través de procesos agrícolas o de fabricación más eficientes puede ver aumentado su prestigio personal en la CHOAM, mientras que las innovaciones verdaderamente impresionantes pueden ser premiadas con la atención del emperador, que podría premiarlo con un puesto en la Junta Directiva.

Se espera que los accionistas proporcionen informes financieros periódicos y lleven una contabilidad detallada. Las reuniones oficiales de los accionistas de CHOAM son poco frecuentes y nunca obligatorias. El vasto tamaño del universo hace que tales reuniones sean como mínimo difíciles de organizar y, por tanto, la mayoría de los asuntos oficiales de la CHOAM se llevan a cabo a través de mensajeros transportados por la Cofradía Espacial. Las reuniones de negocios entre accionistas con intereses comunes son más frecuentes, pero se llevan a cabo como parte del día a día de los negocios.

Los accionistas que violen el reglamento de la CHOAM son formalmente reprendidos; por un lado, aquellos que cometen actos menores de malversación de fondos o llevan una mala contabilidad suelen ser multados o amonestados con una simple advertencia, aunque hay sanciones más severas, como el embargo de ganancias o ser sometidos a supervisión por terceros designados por la dirección. Aquellos que malversen una cantidad importante de dinero, interfieran negativamente en los negocios de otros o cometan delitos económicos graves pueden enfrentarse a castigos aún más duros, incluyendo la pérdida de todas las acciones o la pertenencia a la propia CHOAM.

Las instrucciones de la Junta son poco comunes, pero deben ser cumplidas por sus miembros con rapidez y eficacia. En cualquier caso, la mayoría de los accionistas tienen libertad para gestionar sus negocios como mejor les parezca, siempre que sus informes anuales alcancen un mínimo de rentabilidad. Sin embargo, una Casa que incurra en pérdidas de manera regular será probablemente cuestionada, investigada e incluso auditada. Los auditores de la CHOAM son tan despiadados como los recaudadores de impuestos del emperador y han dejado a numerosas familias en la ruina financiera y a merced de las demás Casas.

La gestión de los productos especialmente importantes y rentables solo se confían a los más leales al Imperio, generalmente una Casa Mayor con un cargo de dirección, aunque el honor representa un arma de doble filo. Las Casas que administren mercancías de ese tipo pueden obtener beneficios asombrosos, pero si surge algún problema grave corren el riesgo de provocar la ira del emperador, del resto del Landsraad y de otras facciones quizás menos obvias. Naturalmente, estas fuentes de riquezas atraen la atención de Casas rivales que harán todo lo que esté a su alcance para hacer

fracasar a sus rivales. Aunque el sabotaje, el espionaje industrial e incluso el asesinato están prohibidos, no es infrecuente que haya episodios de este tipo entre los socios de la CHOAM.

LA JUNTA DIRECTIVA

La dirección de la CHOAM es una de las organizaciones más poderosas del Imperio. Los puestos en la Junta Directiva son muy codiciados, ya que no solo proporcionan la oportunidad de obtener grandes riquezas a través del control de bienes preciados, sino también una vía de acceso al emperador. Los directivos establecen la política económica, supervisan vastas redes comerciales y tienen acceso a información financiera mucho antes que otros accionistas.

La cara pública de la CHOAM es su presidente, cuya oficina se encuentra en la Aguja de Plata, en Kaitain. El presidente, sin embargo, recibe a su vez órdenes de la mucho más poderosa ur-directora de la CHOAM, quien rara vez se muestra en público.

El emperador suele conceder los cargos directivos como recompensa por un servicio sobresaliente de una Casa o para asegurarse su lealtad en el futuro. Es poco común que una Casa Menor reciba tal recompensa, pero cuando ocurre, esa Casa casi inevitablemente se encuentra elevada al estado de Casa Mayor debido a la inyección adicional de riqueza y prestigio. Las Casas que no logren estar a la altura de las circunstancias son exiliadas o destruidas... quizás tal y como deseaba en secreto el emperador.

Los cargos directivos suelen llevar aparejados la responsabilidad de gestionar las operaciones y los productos básicos más valiosos. No es infrecuente que un puesto incluya derechos feudales sobre todo un planeta o incluso sobre el sistema solar donde se produzca una mercancía específica. Aunque no todos los bienes preciosos están sujetos a un monopolio total, este sistema es la mejor manera que tienen la CHOAM y el emperador de controlar los mercados más vitales.

Sin embargo, vale la pena señalar que incluso los monopolios más protegidos no funcionan sin participación externa: la producción siempre requiere el uso de equipo y material especializados, lo que supone una oportunidad para que otros accionistas y Casas entren en mercado. Un directivo de la CHOAM se verá cortejado por numerosos pretendientes, muchos de los cuales pretenden en realidad descubrir sus secretos comerciales y romper el monopolio en beneficio propio.

La mayoría de los cargos directivos llevan muchas generaciones dentro de las mismas familias y suelen estar más comprometidos con su trabajo que cualquier otro recién llegado. Por tanto, son muchos los productos e industrias que han sido monopolizados por Casas concretas durante miles de años. Los cargos más valiosos

LA IMPORTANCIA DE LA MELANGE

La especia melange es la mercancía más valiosa del Universo Conocido, capaz de condicionar por sí sola toda la economía de la humanidad. A veces, el valor de un solo decagramo de especia ha llegado a los 620 000 solaris. Su comercio también es el más protegido del Imperio, ya que resulta imprescindible para el funcionamiento de la Cofradía Espacial, y son muchos los adictos a sus propiedades geriátricas.

El control económico de la especia lo concede el emperador por voluntad propia, pero siempre e invariablemente a un ejecutivo de la CHOAM. La Casa Imperial evita asumir la responsabilidad directa de la producción de especia por dos razones: en primer lugar, el poder económico que eso conlleva probablemente alteraría el equilibrio de poder con las Casas del Landsraad; en segundo lugar, y de forma más retorcida, la posibilidad de controlar la especia es posiblemente el reclamo más poderoso con el que el emperador puede ganarse la lealtad de las Casas.

El control de la producción de especia lleva aparejados los derechos feudales sobre Arrakis, la única fuente conocida de melange. Arrakis es un planeta notoriamente duro y, aunque el dinero que puede obtenerse del comercio de especia es asombroso, también lo son los costes y el peligro. El clima de Arrakis resulta demoledor tanto para los trabajadores como para el equipo de recolección, por no hablar de las amenazas de la fauna local.

La recolección y el refinado de melange es un negocio complejo, por lo que el accionista responsable está obligado a recurrir a agentes externos, todos ansiosos por lucrarse gracias a unas tarifas siempre exorbitantes. Muchos creen que el control sobre la producción y distribución de la melange confiere un poder casi ilimitado, pero más de un aspirante a maestro de la especia ha sido derrotado por las dificultades.



son objeto de conspiraciones que duran verdaderas generaciones por parte de Casas rivales que han alimentado rencores y envidia durante cientos de años.

Como consecuencia de todo lo anterior, las reuniones de la Junta están indudablemente llenas de tensión. Aunque se llevan a cabo con regularidad y la asistencia es obligatoria, la dificultad de reunir a individuos procedentes de diversos sistemas estelares hace que sean pocos los directivos que asisten a todas, utilizando a menudo representantes para transmitir su voz y voto.

Las reuniones se llevan a cabo en Kaitain, bajo la protección de la Casa Imperial una vez cada año estándar. Por lo general duran varios días y tratan sobre los asuntos generales de la CHOAM y los informes de ganancias. Los asistentes son los directivos o sus enviados, así como los representantes de la Cofradía Espacial y la Bene Gesserit (que, aunque miembros silenciosos en la CHOAM, presionan discretamente fuera de los cauces oficiales en favor de sus políticas). Es una creencia generalizada que los lugares de esparcimiento y cenas de gala son más productivos para los negocios que la propia Junta.

Los directivos son invitados a compartir inquietudes y sugerencias sobre ciertos asuntos, todo bajo la mirada del emperador. Estas intervenciones suelen ser maniobras sutiles a la vez que despiadas. Cualquier celebración de la Junta equivale a un período de intensa intriga política, ya que esencialmente es una conferencia entre los líderes del Landsraad y de otras grandes potencias.

La Junta también puede ser convocada para dar respuesta a una crisis u oportunidad urgente. Estas reuniones son técnicamente obligatorias, pero dada la necesidad de tomar decisiones con rapidez, la asistencia nunca es total. Los directivos que falten a la convocatoria rara vez serán censurados formalmente, pero pueden perder oportunidades importantes o convertirse en útiles chivos expiatorios.

Si bien el emperador Padishah debe consultar a la Junta antes de tomar decisiones importantes, en la práctica su poder dentro de la CHOAM es casi dictatorial; su único límite son las maniobras del Landsraad y la influencia de otras organizaciones poderosas. El emperador suele actuar sutilmente a través de terceros para ejercer su voluntad, pero no tiene ningún problema en hacer declaraciones públicas y de gran calado cuando lo considera necesario. Aunque los miembros de la Junta consideran una afrenta estas demostraciones de poder absoluto, las aceptan en gran medida como parte de la fea realidad del sistema. Aun así, la Junta es una organización influyente y el acceso que da al círculo interno del emperador es un premio de incalculable valor.

LA REALIDAD ECONÓMICA

De cara al exterior, la CHOAM proyecta una imagen de organización con un funcionamiento sencillo, cuando en realidad es un ente desordenado, a menudo caótico. Por

ejemplo, aunque su aparato contable es extraordinario, la ingente cantidad de transacciones diarias hace que obtener algo que no sea una idea aproximada del volumen de dinero que mueve sea una tarea esencialmente imposible. Así, los informes anuales de beneficios y operaciones de la CHOAM incluyen márgenes de error importantes, un hecho del que todos los accionistas son muy conscientes a la hora de gestionar sus propios intereses.

También se acepta como inevitable y rutinario que haya una cierta cantidad de corrupción y malversación, lo que se tolera siempre que las partes involucradas no hagan alarde de ello. Dicho esto, los rivales harán todo lo posible por descubrir las prácticas ilícitas del otro, con la esperanza de que la CHOAM castigue la infracción. Los accionistas prudentes mantienen su malversación bajo límites educados, lo que todavía ofrece amplias oportunidades para prácticas contables «creativas». Los especialistas contables de mayor experiencia, expertos en estas cuestionables técnicas, son discretamente contratados por todos, incluyendo la propia CHOAM, que los utiliza en sus procedimientos de auditoría. Se desconoce si la CHOAM emplea a mentat para tareas de este tipo, pero parece probable.

El contrabando y la piratería también influyen en los negocios. Por lo general, corresponde a los propios accionistas ocuparse de cualquier actividad delictiva que afecte sus operaciones. En circunstancias extremas, la Junta Directiva puede aportar recursos para la seguridad de una operación específica, pero siempre a petición del accionista y si este se hace cargo de los costes. Por lo general, cada Casa utiliza sus propias fuerzas militares, de seguridad o mercenarios, para proteger sus negocios.

Por otro lado, tampoco es extraño que los accionistas permitan el contrabando de sus propios productos. Los sobornos de estas redes pueden ser a veces más lucrativos que el propio comercio legítimo. Las Casas involucradas en esta dudosa práctica deben negar taxativamente su participación en caso de que salga a la luz, so pena de graves castigos.

La competencia entre accionistas por el control de bienes similares puede ser despiadada y, en ocasiones, precipitar la declaración formal de una Guerra de Asesinos. La CHOAM no participa en estos conflictos y desaconseja formalmente este tipo de agresiones entre accionistas, pero esto obedece más al decoro que a un deseo sincero, ya que las guerras entre Casas siempre son buenas para los negocios. La CHOAM también se ofrece como árbitro neutral para disputas, aunque, por lo general, solo lo hace antes de que se derrame sangre: si ya se ha producido una declaración de guerra o kanly, la resolución del conflicto probablemente recaerá sobre el propio Landsraad.

Finalmente, aunque la lucha y las intrigas son algo común y corriente dentro de la CHOAM, siguen considerándose excepciones y no la regla. La CHOAM ha funcionado y prosperado durante miles de años y proporciona una base económica estable para todas las grandes potencias del Imperio.

LA COFRADÍA ESPACIAL

Todas las Casas tienen medios de viaje convencionales, como naves espaciales capaces de desplazarse por la superficie, el espacio o dentro de un sistema estelar, o armadas para defender sus planetas en caso de ataque. También tiene naves de guerra, desde transportes ligeros hasta grandes fragatas de batalla. Pero solo hay unas pocas que dispongan de la tecnología para moverse entre sistemas estelares, y siempre a una velocidad inferior a la luz, por lo que cualquier viaje interestelar puede llevar años, décadas o incluso siglos, haciéndolos inviables en la práctica.

Esta realidad hace de la Cofradía Espacial la entidad más importante del universo, aún más que el emperador, el Landsraad o incluso la CHOAM. Sin su capacidad de plegar el espacio y mover mercancías por todo el universo, el comercio se detendría, el Imperio afrontaría la ruina económica y el estallido de guerras a escala galáctica sería inevitable ya que las Casas, incapaces de mover sus tropas con rapidez, no podrían mantener el control de sus posesiones. Finalmente, sin medios para transportar a sus Sardaukar, el emperador perdería el control sobre el Landsraad y el equilibrio de poder cambiaría de forma irrevocable.

La Cofradía Espacial es muy consciente de todo esto y actúa en consecuencia, extrayendo tantos solari como puede a cambio de sus servicios y trabajando en conjunto con la CHOAM para mantener el actual *statu quo*, tan favorable para sus negocios. La mayoría de las Casas odian a la Cofradía por estas y otras razones, pero saben que es un mal necesario y que, al menos, pueden confiar en su trabajo. A su vez, la Cofradía trabaja por mantener su dominio tácito sobre el Imperio y todo lo que contiene, para lo que no tiene problemas en colaborar con la CHOAM, la Bene Gesserit e incluso algunas Casas dentro del Landsraad, según convenga a sus propósitos. Más que cualquier otra cosa, la Cofradía Espacial busca perpetuar su existencia, y eso significa que tener un suministro constante de especia melange, la sustancia más preciada del universo.

ORÍGENES

La Cofradía Espacial es tan antigua como el mismo Imperio y ha estado indisolublemente ligada a este desde su fundación, tras el descubrimiento de la tecnología para plegar el espacio. Antes de la aparición de la Cofradía, los edictos Butlerianos que impedían el uso de máquinas pensantes



CONTRABANDO

A pesar de la exclusiva de la Cofradía sobre los viajes interestelares, todas las Casas del Landsraad tienen naves con tecnología de vuelo espacial. Sin embargo, pocas son capaces de viajar de forma segura entre sistemas solares, debido a las increíbles distancias y el tiempo requerido. Casas aparte, existe un mercado negro para aquellos que deseen viajar por el espacio sin ser detectado por las autoridades, por la razón que sea; ya sean refugiados de guerra, espías o mercaderes llevados por el más básico de los instintos (la codicia).

La mayoría de los planetas del Imperio tiene contrabandistas de un tipo u otro y cada Casa lo gestiona de manera diferente: desde mirar para otro lado, a colaborar de manera clandestina, someterlos a fuertes impuestos o simplemente intentar aplastarlos. Los contrabandistas, a su vez, deben negociar con la Cofradía de algún modo, creando una ceguera involuntaria en beneficio del Imperio.

Es evidente que la Cofradía hace tratos con los contrabandistas y que les permite viajar en sus cruceros (probablemente a un precio exorbitante), pero su política de estricta confidencialidad y su negativa a dejarse auditar por el emperador significa que es posible mover productos prohibidos y personas de forma anónima sin mayor problema que el coste del pasaje, y que solo la Cofradía sabe qué y quién viaja adónde.

La especia, al ser la sustancia más valiosa del universo, está rodeada de toda una industria dedicada a sacarla de contrabando de Arrakis y vendérsela a varias Casas, y algunas Escuelas, para sus propias reservas. Los contrabandistas de Arrakis son muchos y muy ingeniosos, y no dudan en desafiar abiertamente a las Casas que han gobernado el planeta, ya fueran los Richese o, en la actualidad, los Harkonnen. La especia es tan valiosa que todos están dispuestos a ser denunciados y castigados con tal de mantener una reserva de especia que no pueda ser rastreada ni contabilizada. La Cofradía, mientras, se limita a mantener un registro de la cantidad de melange que sale de Arrakis y de quién la transporta. Aunque saben que resulta imposible seguir su rastro una vez llegue al mercado negro o la compre una Casa, al menos tienen información exacta de cuánta especia hay en venta en cada momento y quién comercia con ella.

En cierta manera, los contrabandistas son los únicos habitantes del Imperio que viven fuera del Landsraad y del sistema de control de las faufreluches. Sus filas, formadas por criminales, forajidos y fugitivos, han dado pie a numerosas baladas e historias idealizadas sobre hombres y mujeres libres que hacen sus propias reglas. En realidad, la mayoría de las bandas de contrabandistas son tan disciplinadas y rígidas como cualquier compañía militar y están compuestas por gente curtida que vive al límite, al margen de la sociedad.

convirtieron los viajes espaciales en algo mucho más lento y peligroso, y muchas naves acababan perdidas en la oscuridad del espacio o destruidas durante el trayecto.

La especia y sus propiedades lo cambiaron todo radicalmente. La Cofradía se adaptó a su uso y sus navegantes mutaron para satisfacer las exigencias de su trabajo, particularmente la necesidad de una mente presciente. La Cofradía tiene el control absoluto de los viajes interestelares desde hace milenarios y sus servicios son el único medio de realizar viajes más rápidos que la luz. La Cofradía reacciona rápidamente ante cualquier amenaza a su hegemonía y confía en la CHOAM y (de ser necesario) en el emperador para presionar a cualquiera que ponga en peligro su monopolio.

LOS NAVEGANTES DE LA COFRADÍA

La presciencia y la capacidad para realizar los complejos cálculos de un salto espacial requieren que los navegantes de la Cofradía consuman una cantidad enorme y concentrada de especia, muy por encima del consumo normal de otro ser humano. No solo la ingieren, sino que deben respirarla continuamente en una atmósfera saturada, por lo que viven en cámaras selladas (cuando viajan en sus cruceros) o en tanques móviles de especia (en las poquísimas ocasiones en las que se aventuran al exterior).

A través de procesos solo conocidos por la Cofradía, los navegantes (reclutados desde la infancia) son expuestos a grandes cantidades de especia, hasta convertirlos en mutantes: sus ojos adquieren el característico tono azul sobre azul del adicto a la especia, la cabeza crece, sus rasgos se vuelven grotescos, las sienes se hinchan, las extremidades se extienden y reposicionan, y los dedos de manos y pies crecen de forma increíble y desarrollando aletas entre ellos. Sus voces también cambian drásticamente, por lo que necesitan de intérpretes que los traduzcan al Galach. Esta serie de mutaciones son comunes para los de su clase, aunque la transformación pasa por diferentes etapas de desarrollo a medida que envejecen. Los navegantes completamente mutados suelen ser descritos como peces que nadan plácidamente en tanques ingravidos llenos de gas especiado, vestidos con prendas ajustadas que les permiten moverse sin obstáculos.

ESPECIA, MUTACIÓN Y PRESCIENCIA

Hasta el descubrimiento de la especia melange, los viajes espaciales más rápidos que la luz estaban controlados exclusivamente por computadoras pensantes. Tras la Yihad Butleriana tales dispositivos fueron prohibidos, lo que limitó de forma considerable los viajes espaciales y los hizo menos seguros. Esto amenazaba con aislar los cientos de mundos en los que se había asentado la humanidad, hasta que Tio Holtzman y Norma Cevna inventaron los motores Holtzman: dispositivos que permitían el plegado

del espacio y, por tanto, naves mucho más rápidas. Pero los saltos de larga distancia seguían estando limitados. Sin presciencia, los viajes interestelares siempre conllevaban un riesgo de una destrucción total, ya que la nave podía emerger en condiciones peligrosas, como en la trayectoria de una estrella u otro cuerpo celeste.

Los beneficios psíquicos y mentales descubiertos a raíz del uso extremo de la especia (como la presciencia y las habilidades computacionales mejoradas) se volvieron esenciales para la Cofradía, que antes debía recurrir a computadoras de navegación para los cálculos de viajes más rápidos que la luz. Gracias a las mutaciones provocadas por la exposición masiva a la melange, los navegantes aprendieron a calcular rutas seguras computando y prediciendo las casi infinitas variables involucradas en una galaxia en constante movimiento.

Bajo la influencia de la especia, un navegante de la Cofradía puede usar intuitivamente su presciencia para trazar un rumbo adecuado y seguro, evitando anomalías gravitacionales, órbitas erráticas, desechos espaciales y demás peligros imprevisibles en una navegación interestelar. No es exactamente cierto que sean capaces de plegar el espacio por sí mismos, pero es un rumor que aumenta su aura de misterio: los navegantes pilotan sus cruceros durante los saltos, pero estos se mueven gracias a los **motores Holtzman**.

Otro curioso y significativo efecto secundario de la presciencia es que los navegantes y sus acciones (e incluso la gente a su alrededor y sus colaboradores más cercanos) están protegidos de otras formas de presciencia.

CULTO AL SECRETISMO

Como la Bene Gesserit, la Cofradía Espacial es una institución extremadamente reservada que no comparte voluntariamente sus métodos, ni información sobre sus objetivos u organización interna. Hay muy pocas personas ajenas a la Cofradía que hayan visto a un navegante, y nadie ha visitado nunca su sede o sus planetas. El funcionamiento interno de la Cofradía (reclutamiento, entrenamiento, operaciones, administración), la estructura de su organización e incluso la identidad de sus miembros se mantienen bajo estricto secreto.

Sus agentes a menudo usan disfraces y adoptan identidades anónimas y anodinas, incluso llegando a ocultar con lentillas sus ojos teñidos con el azul de la especia. Los intermediarios de la Cofradía, aunque son figuras públicas y a veces trabajan en estrecha colaboración con las Casas Imperiales, son invariablemente herméticos y no ofrecen ninguna información personal ni dato que dé pie a un chantaje.

LA POLÍTICA DE LA COFRADÍA

Los agentes de la Cofradía, omnipresentes en todo el Imperio, operan en la mayoría de los planetas civilizados como intermediarios y observadores. Sin embargo, su poder reside únicamente en el servicio que prestan y no son un grupo conflictivo. La Cofradía no tiene naves de guerra, tropas ni armamento. Su política se limita a mantener la rentabilidad de sus actividades, por lo que cuando intervienen en el Landsraad o en asuntos del Imperio suele ser de forma sutil y siempre a través de representantes. La Cofradía solo recurre abiertamente a artimañas políticas en las situaciones más raras o urgentes y, cuando lo hace, siempre arriesga lo menos posible.

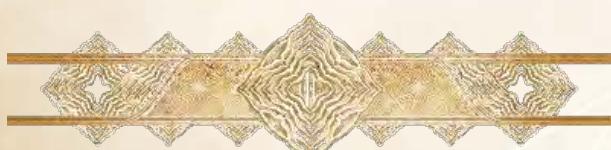
Al ser los únicos proveedores de viajes entre sistemas solares, sus honorarios son un «método suave» para limitar el movimiento de armas y tropas por toda la galaxia, pero también puede influir en el resultado de una guerra simplemente negándose a ofrecer sus cruceros o permitiendo un desplazamiento más rápido al bando al que apoye. La Cofradía no vende armas y no libra guerras, pero transporta armas, soldados y naves de combate sin reparos.

CRUCEROS

Los cruceros de la Cofradía, las naves estelares más poderosas y grandes del Imperio, son un prodigo de la ingeniería. Gran parte de su arquitectura y estructura interna es conocida solo por la Cofradía y aquellos involucrados en su fabricación. Son construcciones cilíndricas de aproximadamente 20 kilómetros de longitud, con inmensas bodegas capaces de albergar miles de naves de menor tamaño: desde transportes (ligeros y pesados) a fragatas de combate, pasando (en algunas ocasiones) por naves insignia como el propio palacio móvil del emperador.

Los cruceros son naves exclusivamente espaciales, ya que su enorme tamaño les impide moverse dentro de una atmósfera. Pero sus motores más rápidos que la luz son capaces de plegar el espacio y moverse a través de la galaxia a velocidades no relativas, desplazándose rápidamente de un sistema estelar a otro. El blindaje de estas naves es lo suficientemente recio para sobrevivir a los rigores del viaje, pero se desconoce si van armadas y no hay ningún registro de su uso por parte de naves de la Cofradía. Posiblemente no necesiten defenderse, ya que cualquier agresión supondría el suicidio financiero y político de la Casa responsable. Atacar a la Cofradía Espacial es violar la estructura misma del Imperio, lo que debería ser suficiente para disuadir a cualquiera.

Nadie fuera de la Cofradía sabe cuánta tripulación lleva un crucero, aunque dado su tamaño es probable que el número alcance las decenas de miles de trabajadores, ingenieros, técnicos y otros especialistas, todos a las órdenes de un solo navegante.



VIAJES ESPACIALES SIN LA COFRADÍA

Aunque la Cofradía controla la tecnología de plegado del espacio, no se puede decir que controlen todos los viajes interestelares. Algunas Casas tienen naves capaces de moverse MRL y que pueden usar para navegar entre distintos sistemas solares.

Sin embargo, el Imperio es tan inmenso que incluso las naves MRL tardan décadas o incluso siglos en completar algunos viajes. Esto significa que viajar con la Cofradía es el sistema más rápido, incluso para viajes interestelares «cortos», y la única alternativa práctica, ya que sus cruceros se desplazan de manera casi instantánea. Sin embargo, si una Casa se ve obligada a exiliarse, la tecnología MRL es una buena forma de encontrar un nuevo hogar sin necesidad de sobornar a los navegantes.



LAS REGLAS DE LA COFRADÍA

Como proveedor exclusivo de transporte espacial entre sistemas, la Cofradía está en posición de imponer sus rigurosas políticas y restricciones a todos sus pasajeros. Cualquier protesta de sus clientes resultaría inútil, ya que la alternativa a sus naves no es deseable ni aceptable.

La primera norma es que los pasajeros de un crucero tienen absolutamente prohibido salir de sus propias naves, salvo bajo las circunstancias más extraordinarias y con el permiso explícito de la Cofradía. Excepciones al margen, los viajeros solo pueden salir para usar los transbordadores de la Cofradía y desplazarse hasta instalaciones controladas por esta, como salones de negocios u hoteles de tránsito donde llevar a cabo negociaciones o enviar mensajes. El personal de estas instalaciones está compuesto por humanos no mutados, elegidos específicamente por su apariencia y carácter anodinos.

Se espera que durante todo el viaje las naves dentro del transporte de la Cofradía desactiven sus sensores, redes de vigilancia y sistemas de comunicación. De hecho, la Cofradía se conecta con los sistemas de las naves pasajeras y controla (y posiblemente filtra) cualquier comunicación que salga del vehículo. Las naves de una misma Casa pueden hablar entre sí en caso de absoluta necesidad, pero sometiéndole sus mensajes al control continuo de la Cofradía.

Las naves que viajan en un crucero deben presentar un inventario de toda su carga, así como las identidades de los pasajeros. Por tanto, la Cofradía posee un conocimiento íntimo de los asuntos y prácticas comerciales de todos sus clientes: no solo sabe qué mercancías transportan, sino que sabe adónde van y tiene una visión muy precisa del estado y las actividades de cualquier Casa.

La última regla, la más importante, es que las naves dentro de un transporte de la Cofradía tienen absolutamente prohibido relacionarse entre sí en modo alguno. La mayor fortaleza de la Cofradía es la seguridad que ofrecen durante el tránsito. Incluso las Casas más enfrentadas pueden viajar estacionadas una al lado de la otra sabiendo que su seguridad está garantizada. En algunos casos, la Cofradía puede incluso transportar naves de bandos opuestos hasta el campo de batalla.

La sanción por desobedecer cualquiera de estas restricciones es invariablemente el corte de los servicios de la Cofradía durante un tiempo proporcional a la gravedad de la infracción, lo que supone un castigo temible: sin viajes espaciales ni comunicación interestelar, una Casa se queda aislada del Landsraad y del Imperio, privada de poder comerciar y, en última instancia, sin suministro de especia.

VIAJES ESPACIALES

Viajar en un crucero de la Cofradía es una experiencia relativamente mundana sin mucho que ver, aparte del breve espectáculo de la entrada de las naves en la bodega. Al finalizar el embarque, la Cofradía conecta sus sistemas de comunicación y sensores con cada nave y, a partir de ese momento, los pasajeros son libres de hacer lo que quieran durante el resto del viaje.

No hay sensación de aceleración, pérdida de gravedad ni señal alguna que delate la velocidad superlumínica del crucero. Los navegantes pueden realizar una o más paradas para recoger pasajeros de sistemas estelares adyacentes y, tras un intervalo (que puede ser de minutos, horas o incluso días), la Cofradía contacta con las naves que transporta y les comunica que han llegado a su destino y que pueden desembarcar cuando quieran. La cantidad de tiempo que se pasa en un crucero de la Cofradía tiene poco que ver con lo que este tarda en plegar el espacio, que es un proceso casi instantáneo.

Aunque una Casa Mayor o incluso el propio emperador pueden contratar un servicio de forma privada, se trata de un gasto que está fuera del alcance de la mayoría y solo se hace en circunstancias extraordinarias. Además, en estos casos, es muy posible que la Cofradía solo acepte la petición si el motivo del viaje coincide con sus propios intereses.

LA ORDEN DE LOS MENTAT

¿Qué es un mentat? Un mentat pertenece a «una clase de ciudadanos del Imperio entrenados para lograr niveles máximos de lógica y deducción». Son esencialmente computadoras humanas que combinan una ética neutra junto a una lógica imparcial para resolver problemas y formular planes. Pero, a diferencia de sus contrapartes mecánicas, sus recuerdos y percepciones les permiten realizar hipótesis supralógicas.

Los mentat pueden procesar inmensas cantidades de datos de varias fuentes, aprovechando su «mente ingenua»: una psique sin ideas preconcebidas capaz de analizar datos con extrema precisión y velocidad. También pueden detectar patrones lógicos y ofrecer resultados predictivos basados en el análisis de datos y de posibles factores de influencia.

Ser un mentat requiere una capacidad mental específica y un condicionamiento muy poco frecuente en la mayoría de las personas. No hay dos mentat iguales, ya que cada persona es única y funciona de distinta manera. Sus servicios están muy demandados, por lo que no tienen dificultad para encontrar empleo, con independencia de sus habilidades particulares.

EL ORIGEN DE LOS MENTAT

La Orden de los Mentat nació a raíz de la Yihad Butleriana. Los cien años de cruzada terminaron con la destrucción de todas las maquinas pensantes y con la aprobación de un edicto que prohibía crear máquinas semejantes a la mente humana. Esta ley no solo destruyó la tecnología y la estructura social vigentes, sino que creó un enorme vacío de poder en el universo.

EL PRIMER MENTAT

El primer mentat fue resultado de una apuesta entre Erasmo y Omnisus sobre las capacidades humanas, un debate que alteró el curso del universo. Omnisus aseguraba que los humanos no podían guiarse por la lógica, sin importar lo mucho que se intentara. Erasmo aceptó el desafío y Omnisus seleccionó al niño de aspecto más salvaje que encontró, un esclavo del planeta Corrin. Erasmo eligió un nombre majestuoso para el niño (Gilbertus Albans), para que los demás percibieran su nobleza y respondieran en consecuencia.

Aunque empezó topándose con innumerables fracasos, Erasmo finalmente encontró un enfoque apropiado, gracias al cual Gilbertus comenzó a mostrar habilidades cognitivas y de cálculo computacional capaces de rivalizar con las máquinas pensantes. Tras ese primer paso, Erasmo siguió enseñando al niño a organizar sus ideas y pensar lógicamente, al igual que una computadora. Un entrenamiento intensivo, la potenciación de su memoria y un condicionamiento mental específico permitieron a Gilbertus recordar una cantidad sobrehumana de datos y procesar información a la velocidad del rayo, recitando observaciones, cálculos computacionales y manteniendo numerosas conversaciones superpuestas con facilidad.

Gilbertus y Erasmo formaron un vínculo familiar que inspiró al robot independiente a ayudar al humano a alcanzar su potencial máximo. El primer paso fue someterlo a un procedimiento que extendió su esperanza de vida, realizado ilegalmente y sin el consentimiento de Omnisus. A continuación, lo sometió a un programa intensivo de ejercicio físico. El cariño de Erasmo por Gilbertus llevó a la máquina pensante a crear el título honorífico de «mentat» y otorgárselo en honor a su inteligencia mejorada.

Gilbertus arriesgó su propia vida frustrando los planes de Erasmo de matar a millones de humanos. El afecto de la máquina por el humano hizo que abortara el plan. Ese fue uno de los eventos clave que ayudó a la Yihad Butleriana a destruir las IA. Cuando la última de las máquinas pensantes fue destruida, Gilbertus rescató el núcleo de memoria de Erasmo y se lo llevó.

LOS INICIOS DE LA ORDEN

Después de setenta años de educación, Gilbertus abrió su propia escuela en el planeta Lampadas, para enseñar lo que había aprendido y crear más mentat. La escuela también era el lugar donde protegió el núcleo de la memoria de su amigo y mentor Erasmo. La nueva Orden de los Mentat se movía en un fino equilibrio, entre obedecer las leyes de la Yihad o rechazarlas.

Al ser una nueva Escuela, sabía que necesitaba convertirse en parte del nuevo orden para sobrevivir, así que hicieron un trato con la CHOAM: los mentat podrían sus considerables capacidades intelectuales y predictivas al servicio del Imperio, a cambio de empleo y protección.

EL ENTRENAMIENTO MENTAT

RECLUTAMIENTO

Existe un rumor que ha perseguido a la Orden de los Mentat desde la época de Gilbertus: que roban a los bebés de la cuna para enseñarles su arte, ya que cuanto más pequeño sea el niño, más probabilidades hay de que el entrenamiento tenga éxito. Aunque no hay nada cierto en dichas historias, la Orden siempre ha considerado ventajoso guardar silencio sobre el tema. La capacidad de convertirse en mentat es poco común, y solo la fracción de la fracción de un porcentaje la posee, pero es una capacidad que puede desarrollarse y explotarse a cualquier edad.

Se rumorea que las Casas Mayores, y cualquiera con medios suficientes, hacen que sus hijos se sometan a un examen de idoneidad por parte de un maestro mentat experimentado. Cuando se encuentra un candidato aceptable, los padres pueden elegir entre las siguientes opciones:

- ▢ Permitir que el niño se una formalmente a la Orden de los Mentat y se vaya con el maestro.
- ▢ Solicitar los servicios de un consejero mentat que entrene al niño (si aún no tiene uno en su hogar).
- ▢ Negarse a hacer nada por el momento.

EL ZUMO DE SAFO

El zumo de safo se hace a partir de una planta cultivada en el planeta Ecaz, de la que se extrae una bebida estimulante y altamente energética, capaz de aumentar de forma temporal las habilidades mentales de un mentat. El uso habitual del zumo crea adicción y deja unas profundas manchas rubí en la boca y los labios.



FORMACIÓN MENTAT PARA NO MENTAT

El entrenamiento mentat es intenso y esencial para el desarrollo de las habilidades mentales que les dan fama. Cualquiera que se someta al programa comprenderá mejor su universo y aumentará sus habilidades cognitivas hasta cierto punto. Por ejemplo, en los inicios de su Escuela, Gilbertus Albans acogió a Anna Corrino a petición del emperador, para ayudarla a mejorar su concentración al modo mentat.

INFANCIA

La Orden de los Mentat prefiere comenzar a entrenar reclutas cuando ya tienen al menos unos años de edad. La investigación y milenios de experiencia han demostrado que los niños capaces de vincularse a una estructura familiar pueden relacionarse mejor con los no mentat después de convertirse en mentat. Se cree que esos años iniciales de desarrollo establecen una personalidad y una lealtad de base sobre la que luego construir. Si bien los mentat deben realizar sus complejos análisis desde un punto de vista totalmente neutral, la relación con su empleador es fundamental para la aceptación del resultado. El objetivo del entrenamiento se mantiene en secreto para los estudiantes, ya estén aprendiendo en una escuela o en solitario, con un solo instructor.

Se rumorea que la Bene Tleilax ha secuestrado a recién nacidos para probar si la creación de un mentat corrupto o «pervertido» es menos complicada con un sujeto más joven. Hasta la fecha, no se han descubierto datos sobre el resultado. Ver **Mentat pervertidos** (página 61) para más información.

La formación es idéntica durante los primeros años: el joven candidato a mentat es entrenado de manera semejante a la de cualquier estudiante de su edad, con un aumento gradual y semanal en la dificultad de las tareas. Cada alumno regula sus ejercicios y la complejidad de estos según sus capacidades, hasta alcanzar un nivel adecuado.

El objetivo principal del programa es expandir la capacidad de almacenamiento de la mente del estudiante mediante la presentación de cantidades cada vez mayores de datos, que debe retener y repetir a sus instructores. La prioridad de este proceso es la precisión de los datos retenidos, seguida por el volumen y, por último, la rapidez con que se repiten. El instructor fomenta la actividad física y reserva tiempo para que los estudiantes se dediquen a ella. Al final de esta formación inicial, el maestro puede evaluar las capacidades de sus estudiantes con enorme grado de precisión.

ADOLESCENCIA

La siguiente etapa implica más exigencias físicas para los jóvenes mentat, colocándolos en circunstancias hostiles, peligrosas y extremas. A esta edad los estudiantes empiezan a mostrar capacidades mentat. El siguiente paso en su formación es someterlos a peligros y situaciones de tensión como las que puedan encontrarse en el futuro, y durante las que se espera que mantengan la calma.

Este nivel de entrenamiento es intenso y suele durar uno o dos años como máximo. La base adquirida en la primera etapa permite que la segunda sea más rápida. A todos los futuros mentat se les enseñan los conceptos básicos del combate, pero es su capacidad para leer el más mínimo cambio en el movimiento corporal del contrario lo que los convierte en combatientes excepcionales.

LA ELECCIÓN

Al alcanzar un umbral específico en su desarrollo, a cada mentat en formación se le revela la verdad sobre su entrenamiento. Algunos lo habrán deducido antes de llegar ese punto, pero para otros supone una revelación. A continuación, se les ofrece la opción de continuar su formación o abandonar. Los que se niegan a continuar regresan a su vida normal con la ventaja del entrenamiento y disciplina recibidas, y suelen encontrar trabajo en Casas Menores que no pueden permitirse un mentat completo.

LA TRASFORMACIÓN EN MENTAT

Los estudiantes que deciden proseguir reciben los últimos años de condicionamiento mentat. El proceso los transforma de individuos altamente dotados en mentat dignos de ese nombre, capaces de manejar todas las tareas que se les pida. Muchos alumnos nunca pasan de esta etapa, y es raro encontrar a alguien que haya alcanzado este grado fuera de las escuelas mentat.

Para aumentar su valor, a cada mentat se le enseña una especialidad que sea demandada por el mercado en ese momento. El estudiante con la puntuación más alta de cada clase puede elegir la especialidad que prefiera, lo que crea una atmósfera de competitividad en la Escuela. Las tres especialidades más solicitadas son el asesinato, la estrategia y los archivos.

MENTAT PERVERTIDOS

Originalmente creados por Bene Tleilax, los mentat pervertidos poseen todas las habilidades de otros mentat, pero operan sin restricciones morales o éticas. Son esencialmente sociópatas brillantes, con poca preocupación por la vida humana o por las consecuencias de sus acciones. Estos mentat pervertidos son muy apreciados por las Casas nobles más perversas, ya que les proporcionan una ventaja adicional sobre aquellas con mayor integridad.

No existe oficialmente ninguna escuela que forme mentat pervertidos. Las consultas a la Orden de los Mentat con respecto a ellos solo generan silencio, el rechazo de cualquier servicio y, posiblemente, que informen del incidente al emperador.

LOS MENTAT Y EL UNIVERSO CONOCIDO

Hace generaciones, la Orden de los Mentat hizo un trato con la CHOAM para proporcionar sus servicios y ayudar al Imperio, ya fuera trabajando como archiveros, asesores, estrategas en la corte del emperador, etcétera. Son muchos los que entran al servicio de una Casa como consejeros políticos, asesores militares, maestros para mentat más jóvenes o entrenando a futuros líderes en técnicas mentat para mejorar y aumentar sus habilidades.

Las propias Bene Gesserit también necesitan recibir formación mentat; sus propias mentat son con frecuencia Reverendas Madres previamente condicionadas.





LA JERARQUÍA DE LA BENE GESSERIT

La Bene Gesserit mantiene una estricta estructura de poder, con la Madre Superiora al mando.

LA MADRE SUPERIORA

La Madre Superiora es la máxima autoridad Bene Gesserit y la encargada de supervisar toda la Sororidad, aunque para ello también cuenta con el consejo de un puñado de Reverendas Madres. Aunque sus Otras Memorias le conceden una sabiduría y una perspicacia increíbles, a veces las Reverendas Madres del pasado le ocultan información, dividiendo las responsabilidades de la Sororidad entre esta formidable mujer y la Madre Kwisatz.

REVERENDAS MADRES

Una Reverenda Madre es una Bene Gesserit que ha sobrevivido a la «agonía» (ver página 57), un antiguo ritual de la Sororidad en el que la candidata consume un veneno que debe metabolizar y neutralizar internamente, para desbloquear su poder interno y alcanzar la iluminación. Aquellas que lo logran obtienen acceso sus Otras Memorias y al respetado título de Reverenda Madre. Las que fallan, mueren dolorosamente.

LA MADRE KWISATZ

La Madre Kwisatz es una Reverenda Madre especial, aunque el suyo se considera un «rango oculto» y se mantiene en secreto incluso dentro de la Sororidad; hay muchas Reverendas Madres que ni siquiera saben por qué tiene una posición tan alta dentro de la organización. La Madre tiene conocimientos especiales sobre el objetivo final de la Sororidad: la creación del Kwisatz Haderach a través de la manipulación genética y la reproducción selectiva. Esta poderosa mujer tiene una conexión aún más profunda con las Otras Memorias que la Madre Superiora.

DECIDORAS DE VERDAD

Algunas Reverendas Madres pueden entrar en un trance de la verdad que les permite detectar mentiras y falsoedades. Tradicionalmente, los emperadores Padishah siempre han tenido a una Decidora de Verdad a mano para obligar a su corte a ser honesta y ayudarle a erradicar cualquier tipo de rebelión. Al mismo tiempo, para la Bene Gesserit es enormemente valioso tener una Madre Superiora informando desde un puesto tan privilegiado de la corte imperial.

HERMANAS

Una hermana es una Bene Gesserit que ha completado su formación pero que aún no se ha enfrentado la transformación ritual para convertirse en **Reverenda Madre**. No obstante, las hermanas poseen un control prana-bindu sobre sus cuerpos (descrito a continuación) y muchos de los otros dones aparentemente mágicos que el resto del Imperio teme y admira. No es inusual que las hermanas actúen como agentes de la Bene Gesserit en todo el Imperio, trabajando como espías, asesinas, esposas, concubinas y consejeras en favor de los objetivos de la orden.

ACÓLITAS

Las acólitas son iniciadas que han recibido entrenamiento, pero que aún no son hermanas de pleno derecho. Algunas, especialmente aquellas cuyas familias pagan para que las Bene Gesserit las eduquen, nunca se convertirán en hermanas ni conocerán muchos de los secretos de la Orden. Sin embargo, incluso estas novicias saben más de lo que dejan ver. Pueden parecer jóvenes e inexpertas, pero sería un error subestimarlas.

LA BENE GESSERIT

Esta misteriosa Sororidad es una de las escuelas más antiguas del Imperio. En el húmedo e inhóspito planeta de Wallach IX (ver página 83), desde el enorme complejo de la Escuela Madre, la Madre Superiora Bene Gesserit guía a la humanidad con mano sutil. Mujeres de todo el Imperio se someten al condicionamiento físico y mental por el que son famosas las Bene Gesserit. Tal es su reputación que hasta las Casas Mayores y Menores pagan para que sus hijas se eduquen allí. En sus aulas, las iniciadas aprenden control, disciplina y lealtad a la Sororidad.

HISTORIA DE LA SORORIDAD BENE GESSERIT

Casi veinte años después de la primera y destructiva ola de la Plaga de Omnis, apareció una mutación del retrovirus en el planeta Rossak. Esta nueva cepa, que más tarde se denominó Epidemia de Rossak, tuvo una tasa de mortalidad aún más alta que la original. Raquelle Berto-Anirul y el Dr. Mohandas Suk, futuro fundador de la Escuela Suk, fueron enviados al planeta por la Comisión Médica de la Humanidad (HuMed).

Berto-Anirul empezó a tratar la enfermedad y buscar un remedio eficaz, al mismo tiempo que hacía frente a la hostilidad y resistencia de la población local y sus líderes, las Hechiceras de Rossak. Finalmente, acabó por contagiarse con el nuevo retrovirus. Casi sucumbió a la devastadora enfermedad, pero su amigo Jimmak Tero la trató con las aguas curativas de un estanque en las profundidades de la jungla de Rossak que solo él y algunos otros marginados de Rossak conocían.

El tratamiento de Jimmak, los terribles efectos de retrovirus y el duro ambiente de Rossak cambiaron a Berto-Anirul a nivel celular. Cuando una de las hechiceras intentó envenenarla, la doctora se dio cuenta de que podía transformar la toxina en algo inofensivo con su propia bioquímica, gracias a lo que sobrevivió al ataque.

Poco después, Berto-Anirul pasó a liderar a las Hechiceras y las transformó en la Sororidad Bene Gesserit, famosa hoy en día en todo el Imperio.

EL PLAN DE LA SORORIDAD

Las Bene Gesserit tienen varios objetivos, aunque ninguno se discute abiertamente con personas ajenas a la Sororidad.

⦿ Esta arcana organización tiene un plan para la raza humana: combinando sus delicadas técnicas de persuasión, alianzas políticas, maniobras sociales, ocasionales amenazas indirectas y (raramente) el asesinato, la Sororidad conduce al Imperio en la dirección deseada, hacia el futuro que ellas consideran correcto.

⦿ Mientras, las Bene Gesserit se aseguran su influencia e ingresos haciendo que su educación sea muy deseable. La Sororidad instruye a las hijas de las casas nobles de todo el Imperio, por un precio.

⦿ Su objetivo más secreto es crear el Kwisatz Haderach, un ser capaz de adquirir conocimientos más allá de las Reverendas Madres y de sus Otras Memorias, y conectar o manejar el espacio y el tiempo. Las Bene Gesserit llevan siglos manipulando varios linajes con ese propósito.

Su combinación única de habilidades comunicativas, experiencia en extraer información y manipulación emocional las convierte en espías formidables. La Sororidad mantiene una red de agentes que abarca casi todas las Casas del Imperio, con pocas excepciones. Incluso aquellas familias donde no hay una consejera, cónyuge o concubina entrenada por la Bene Gesserit pueden tener uno o más informadores trabajando clandestinamente desde dentro, espiando para la Sororidad.

LA MISSIONARIA PROTECTIVA

Dentro de la Sororidad existe una organización establecida desde hace mucho tiempo, la Missionaria Protectiva, con el objetivo de difundir la *Panoplia Propheticus* por diferentes mundos. Compuesta por fábulas, supersticiones y mitos, la Panoplia ofrece un mensaje atractivo diseñado para integrarse fácilmente con las doctrinas y religiones locales, e introducir nuevas creencias sobre mujeres poderosas y diversas profecías.

LAS HECHICERAS DE ROSSAK

Las Hechiceras de Rossak era una sociedad matriarcal de hechiceras telequinéticas que reinaba el hostil planeta-selva de Rossak incluso antes de la Yihad Butleriana. La comunidad estaba liderada por una Hechicera Suprema y mantenían un detallado registro genético de sus miembros. Berto-Anirul se hizo con este archivo después de ponerse al mando de las hechiceras y comenzar a transformarlas en la Sororidad Bene Gesserit.

Dependiendo de las condiciones de vida de un planeta, su cultura y otros factores, la Missionaria Protectiva puede elegir entre diferentes estilos y versiones de la Panoplia Propheticus.

Una vez que la Protectiva completa su trabajo en un planeta, cualquier Hermana puede identificar frases e imágenes concretas como procedentes de la Panoplia Propheticus, incluso milenarios después, y explotar sus conocimientos de las religiones y creencias injertadas para obtener apoyo dentro de la comunidad. Mediante el uso de los mitos y supersticiones esparcidos por el planeta, una Bene Gesserit puede hacerse pasar por una leyenda hecha realidad y, así, obtener la ayuda de la población local o incluso explotarla en beneficio de la Sororidad.

EL ENTRENAMIENTO BENE GESSERIT

Las integrantes de la Sororidad pasan un durísimo programa para aprender a controlar sus propios cuerpos y los de quienes los rodean. El dominio de estas habilidades puede parecer sobrenatural o sobrehumano, pero es simplemente el resultado del entrenamiento y la disciplina. No todos pueden resistir el exigente condicionamiento físico y mental al que la Bene Gesserit somete a sus estudiantes.

PRANA-BINDU

Como parte de su entrenamiento, las Bene Gesserit trabajan para adiestrar su mente y ejercer control sobre cada parte de su cuerpo. Este condicionamiento prana-bindu incluye la musculatura y el sistema nervioso del cuerpo, y permite aislar los movimientos individuales de cada músculo. El control sobre el organismo es tal que pueden detener su corazón, ralentizar sus latidos y su respiración hasta simular la muerte, golpear a un oponente con una precisión asombrosa o incluso realizar operaciones de cirugía para las que sería necesaria un nivel de habilidad inhumano.

La Sororidad ha desarrollado su propia técnica de artes marciales, conocida como el «arte extraño» entre los Fremen (página 71): se trata de un estilo de combate cuerpo a cuerpo que utiliza el entrenamiento prana-bindu a un nivel devastador. Un miembro experimentado de la Sororidad puede luchar con una velocidad y movimientos casi sobrehumanos, al tiempo que ejerce un control minucioso sobre cada músculo. Solo los Sardaukar del emperador pueden rivalizar con estas combatientes.

LA VOZ

La increíble destreza física de las Bene Gesserit también les permite usar la Voz. Modulando la inflexión, tono y cadencia de sus palabras, un miembro entrenado de la Sororidad puede obligar a un oyente a seguir sus órdenes. Un individuo sometido a la Voz seguirá casi cualquier orden, desde hacer algo a cambiar sus propios pensamientos. Muy pocos son capaces de resistir la compulsión de obedecer:

los sordos, las Reverendas Madres más fuertes y los mentat de voluntad férrea que entienden cómo funciona la Voz.

La Voz es una herramienta peligrosa en las manos equivocadas. Una Bene Gesserit puede hacer que una persona se haga daño a sí misma o a otra persona. O extraer códigos o información de una mente reacia. Sin embargo, la Voz también puede salvar vidas: ordenar a alguien que busque ayuda o que baje un arma pueden calmar una situación crítica.

CONTROL BIOQUÍMICO INTERNO

Además de sus sistemas muscular y nervioso, las hermanas y las Reverendas Madres tienen un dominio increíble sobre su bioquímica interna, algo que mantienen en secreto del reto del Imperio. Pueden, por ejemplo, usar su organismo para cambiar la composición molecular de un veneno y eliminar su toxicidad, destruir enfermedades o incluso «adormecerlas» y despertarlas para infectar a otra persona a voluntad. Este control bioquímico le permite a una Bene Gesserit usar su propio cuerpo para crear antídotos o curas (así como, lógicamente, venenos y enfermedades). Todo esto hace que resulte mala idea intentar drogar, envenenar o infectar a un miembro de la Sororidad.

PODERES DE OBSERVACIÓN

La Orden también adiestra a sus miembros en la observación detallada. El más mínimo movimiento de los ojos o vacilación a la hora de hablar le dará a una hermana una montaña de datos sobre su interlocutor; por ejemplo, si dice la verdad, si esconde algo o si tiene un propósito oculto. La forma en que se pliega una chaqueta podría indicar un arma oculta. El movimiento de una pierna podría delatar una vieja lesión y punto débil que explotar. Las Bene Gesserit están entrenadas para detectar e interpretar señales. Esta formación se superpone considerablemente con la de los mentat y, a menudo, se enseña a través de los métodos de dicha Escuela.

ESPIONAJE Y MANIPULACIÓN SOCIAL

Quizás la mayor herramienta en su arsenal de habilidades es su extenso adiestramiento en las artes de la comunicación interpersonal: ya sea conversación, oratoria, negociación, diplomacia o incluso seducción. Las hermanas Bene Gesserit son expertas en detectar y seguir señales verbales y no verbales y dirigir la situación para, por ejemplo, descubrir más información sobre su objetivo de lo que este podría imaginarse o implantar ideas o respuestas emocionales dirigidas a un resultado concreto. Además, esto se extiende a la intimidación: las Bene Gesserit pueden «imprimir sexualmente» a un sujeto y hacer que el placer ligado a la cópula aumente hasta el grado de ser adictivo.

Estas y otras técnicas más sutiles hacen de las Bene Gesserit consumadas espías y agentes políticos, capaces de lograr los fines de la Sororidad sin actuar de manera directa o abierta. Existe la sospecha generalizada de que un cónyuge o concubina entrenados por la Bene Gesserit puede influir de forma sutil en su pareja para que vea con buenos ojos a la Sororidad



y tome decisiones que sirvan a sus propósitos, incluso inconscientemente.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN SECRETOS

A lo largo de su educación, las integrantes de la Sororidad aprenden varias maneras de comunicarse entre sí. Palabras clave ocultas, como la frase «Ahí acecha el peligro» en una carta, alertan a una Bene Gesserit para que busque un mensaje secreto de otro miembro de la Sororidad. La comunicación entre hermanas puede consistir, por ejemplo, en señales hechas con las manos o pequeñas perforaciones invisibles a los ojos extraños (ver página 208), o incluso producirse con siglos de separación, a través de las palabras o imágenes empleadas por la Panoplia Propheticus (ver página 56) en diferentes planetas.

EL TRANCE DE LAS DECIDORAS DE VERDAD

Algunas Reverendas Madres extraordinarias pueden entrar en un Trance de Verdad que les permite identificar cuándo alguien está mintiendo. Esta habilidad, famosa y temida en todo el Imperio, es muy demandada por aquellos que buscan negociar, cerrar acuerdos comerciales o incluso interrogar a un prisionero. El emperador Padishah siempre tiene a una Decidora de Verdad Bene Gesserit a su lado. Si bien la mayoría de los Decidores necesitan una droga especial

para alcanzar el trance (página 207), hay unas pocas Reverendas Madres que pueden entrar en este estado hipnótico a voluntad.

LA AGONÍA

La agonía es una vieja tradición que se remonta a los orígenes de la Bene Gesserit. Raquella Berto-Anirul fue la primera en sobrevivir a la experiencia y obtener todos sus beneficios. Durante la prueba, la candidata a Reverenda Madre ingiere un veneno mortífero y debe usar su control bioquímico interno para transformar la toxina en algo inofensivo.

Si la hermana logra neutralizar el veneno y sobrevive, se convierte en Reverenda Madre. Las Reverendas Madres se vuelven receptivas a la memoria genética, las llamadas «Otras Memorias», una colección de personalidades y recuerdos de otras Reverendas Madres del pasado. Estas le proporcionan sabiduría, guía y consejos, como si la Reverenda Madre pudiera hablar con los ecos del pasado. Las Otras Memorias solo pueden ser transmitidas si hay una Reverenda Madre presente y dispuesta a conceder ese don.

Sin embargo, las Otras Memorias eligen libremente cuándo hablar y qué decirle a una Reverenda Madre. La Madre Kwisatz (página 54) es un caso especial, ya que tiene una relación más íntima con sus Otras Memorias que cualquier otra Bene Gesserit, incluso la Madre Superiora.

PRESENCIA EN EL IMPERIO

Esta antigua Sororidad tiene espías y agentes por todo el Imperio. Uno puede encontrar hermanas en todas las familias del Landsraad, en la propia Casa del emperador Padishah e incluso trabajando como obreras allá donde hacerlo ayude a sus propósitos. Hay pocos lugares en los que una Bene Gesserit no pueda infiltrarse. Sin embargo, son pocas (o ninguna) las que han logrado penetrar en el misterioso planeta Salusa Secundus y estudiar el entrenamiento Sardaukar. Existen otras culturas extremadamente herméticas, como los tleilaxu o los Fremen, donde es poco probable encontrarse a un miembro de la Sororidad... pero no imposible.

ACTITUDES HACIA LA SORORIDAD

Son muchas las familias aristocráticas que, debido a la noble y distinguida reputación de la Sororidad, envían a sus hijas, esposas y otras mujeres importantes a formarse allí. Esto perpetúa el ciclo: las familias de las Casas Mayores y Menores mandan a sus miembros a las Escuelas Bene Gesserit... lo que hace que varias de las mujeres más influyentes del Imperio sean en realidad leales a la Sororidad.

Hay muchas facciones dispuestas a aliarse con la Bene Gesserit y beneficiarse de su poder en el Imperio, como sus participaciones en la CHOAM. Incluso el emperador Padishah Shaddam IV se casó con una Bene Gesserit de rango desconocido.

A pesar de su estatus, hay muchos que no confían en la Bene Gesserit o desaprueban activamente sus maquinaciones

políticas y sociales. Se sabe que la Sororidad ha recurrido en el pasado al chantaje a los que están en el poder para alcanzar sus inescrutables metas.

Con su destacada presencia entre las Casas y su permanente (aunque discreta) participación en los principales centros de poder, es inevitable que el resto de Imperio desconfíe a menudo de las Bene Gesserit, incluso cuando pretenden ser aliados. El secretismo de la Sororidad Bene Gesserit sobre sus verdaderos propósitos no ayuda a mejorar su reputación entre quienes ya recelan de ellas.

Más allá de sus maniobras políticas y sociales, los rumores y sospechas sobre sus habilidades dotan a las Bene Gesserit de cierta aura mística. Aunque la Sororidad mantiene en secreto muchos de sus poderes (como el control sobre la química interna de sus cuerpos), algunos son bien conocidos. Por ejemplo, el emperador Padishah siempre tiene a una Decidora de Verdad a su lado. Pero, aunque al lego le puedan parecer magia, las inusuales y misteriosas habilidades de las Bene Gesserit son el simple resultado de un intenso entrenamiento.

Sus discretas y esquivas maquinaciones políticas y sociales, sus conocimientos sobre el funcionamiento del Imperio y sus increíbles habilidades hacen que muchos vean a las Bene Gesserit como brujas. Si eso tiene connotaciones negativas o positivas depende del individuo, sus circunstancias y, a veces, de la Hermana en concreto.

Las Bene Gesserit parecen fomentar todos los aspectos de su reputación: los sobrenaturales, los positivos y negativos, así como el aprecio y el rechazo que producen. Cuantas más herramientas tengan a su disposición, más fácil será guiar al Imperio en la dirección correcta.

LA LETANÍA CONTRA EL MIEDO

No conoceré el miedo.

El miedo mata la mente.

El miedo es la pequeña muerte que conduce a la destrucción total.

Afrontaré mi miedo.

Permitiré que pase sobre mí y a través de mí.

Y cuando haya pasado, giraré mi ojo interior para escrutar su camino.

Allá donde haya pasado el miedo ya no habrá nada.

Solo estaré yo.

LA ESCUELA DE MÉDICOS SUK

De todos los facciones y poderes del Imperio, ninguno es tan universalmente respetado como la Escuela de Medicina de Suk y sus graduados. Cuando los grandes y poderosos buscan los cuidados de un médico, acuden a los Suk.

HISTORIA

La Escuela Suk fue fundada por el legendario Dr. Mohandas Suk poco después del final de la Yihad Butleriana. El Dr. Suk fue fundamental no solo en los esfuerzos de la humanidad en esa guerra, sino en la propia supervivencia contra las máquinas pensantes. El grupo de médicos, investigadores y científicos que reunió, posiblemente no tenga rival en la historia y formó el núcleo a partir del cual creó la Escuela Suk tras la guerra y la firma de la Gran Convención. La nueva institución se convirtió en el principal centro de estudio de la medicina del Universo Conocido.

El doctor Suk defendía que la evolución de la mente humana solo era posible a través del dominio del cuerpo, un principio que sigue muy presente en las enseñanzas de la escuela y entre sus graduados (así como el de no dañar a otro ser humano). Aunque la admisión es costosa, la Escuela Suk lleva milenios entrenando médicos y proporcionando un lugar de investigación y estudio.

ACCESO

La escuela brinda educación y formación en miles de especialidades, desde simples paramédicos hasta auténticos maestros en el arte de la medicina, encargados de cuidar a la nobleza de las Casas Mayores. En teoría cualquiera puede ser admitido, pero en realidad el coste de inscripción y la competencia por entrar incluso en los cursos más básicos son enormes. Como resultado, la admisión se reserva en gran medida a aquellos que no solo poseen el alto nivel de inteligencia requerido, sino que también pueden pagar las tarifas. La escuela hace ciertos esfuerzos para buscar candidatos prometedores y ofrecerles una educación, pero estos estudiantes quedan endeudados con la Escuela durante décadas o incluso de por vida. En cualquier caso, todos los graduados de la institución deben entregar parte de sus ganancias a la escuela mientras trabajen.

Una vez aceptados, los estudiantes se someten a una intensa educación no solo en asuntos médicos, sino también en artes liberales. La Escuela Suk no es una mera escuela de oficios, sino una institución que produce pensadores dotados de mentalidad crítica. Incluso el paramédico con la formación más modesta puede declamar el núcleo de la retórica filosófica de la escuela y defenderla si fuera necesario.

Los técnicos y auxiliares médicos pueden dedicar hasta una década a su formación antes de certificarse y graduarse en su campo de estudio. Por lo general, estas

personas regresan con sus mecenas y trabajan a su servicio, pero otros encuentran empleo a través de la extensa red de contactos de la escuela.

Los estudiantes destinados a convertirse en Doctores Suk se forman durante un período de tiempo similar y son evaluados antes de completar su formación en la Escuela Interna. Aquellos que no puedan aprobar los exámenes de ingreso deberán encontrar empleo como enfermeros altamente capacitados o simples médicos.

LA ESCUELA INTERNA

El acceso a la Escuela Interna solo es posible para aquellos capaces de superar rigurosas pruebas de medicina y filosofía y que estén dispuestos a asumir el coste astronómico de una educación tan avanzada. Los que pasan el corte deben someterse a más años de educación en medicina y soportar el infame Condicionamiento Imperial.

Un candidato a Doctor Suk aprende a dominar una asombrosa cantidad de información y su aplicación práctica. También adquiere un conocimiento absoluto de la anatomía y patología humanas y puede realizar diagnósticos complejos y precisos sin contar apenas con ayuda tecnológica. También están formados en numerosos aspectos de la química y la biología molecular, lo que les permite sintetizar medicamentos personalizados para cada paciente específico. Su régimen de estudios solo se ve interrumpido por las miles de horas de prácticas y de ayuda a sus profesores de cirugía.

La experiencia adquirida durante esta formación es incalculable. Un graduado de la Escuela Interna posee una de las formaciones en Medicina más superlativas de toda la historia. Los Doctores Suk pueden realizar diagnósticos incluso sin ayuda de pruebas y análisis, realizar cirugía de emergencia y controlar el dolor de sus pacientes, todo ello con la seguridad de los mejores expertos.

CONDICIONAMIENTO

Los graduados de la Escuela Interior Suk están sujetos al llamado «Condicionamiento Imperial», una inhibición psicológica indestructible que les impide causar daño a un paciente. Desarrollado en parte por el propio Suk, el condicionamiento convirtió en realidad su deseo de que sus estudiantes y protegidos actúen solo en beneficio de la humanidad.

Este condicionamiento tarda años en lograrse y es el resultado de una intensa manipulación a manos de los especialistas de la escuela. La formación en filosofía recibida por el estudiante durante sus primeros años sirve como la sólida base sobre la que grabar el condicionamiento. Los alumnos de la Escuela Interna continúan formándose en filosofía, con un énfasis creciente en el estudio de la retórica. Estas agotadoras sesiones filosóficas de argumentación y defensa se complementan con terapias hipnóticas e hipnagógicas cada vez más intensas.



En la siguiente fase, los estudiantes son llevados a un estado psicológico más receptivo a través de una combinación de manipulación muscular prana-bindu y drogas neuroquímicas, durante el cual se le somete a un largo interrogatorio retórico y un adiestramiento subliminal. Estas sesiones pueden durar más de 36 horas y utilizan el agotamiento para condicionar aún más al sujeto. Durante sus últimos años de estudios en la Escuela Interior, los candidatos a doctor Suk son sometidos a sesiones de condicionamiento incluso mientras duermen, y no es extraño que alguno muera durante el proceso.

Todo el que sobreviva al condicionamiento Suk será incapaz de dañar conscientemente a otro ser humano. El condicionamiento jamás ha sido roto y es tan efectivo que incluso los emperadores confían su cuidado a los médicos Suk, de ahí el término de Condicionamiento Imperial.

Los doctores Suk llevan una marca que los señala como graduados de la Escuela Interior: un simple diamante negro

en la frente. Cada roca tiene ciertas características irreproducibles que pueden detectarse con una sencilla observación molecular, lo que permite garantizar la identidad de cualquier Suk.

LOS DOCTORES SUK

Los estudiantes solo pueden graduarse tras completar el condicionamiento. Una vez terminado, se les permite llevar el cabello recogido con un anillo de metal con el emblema de la Escuela Suk.

Los doctores Suk suelen encontrar trabajo como médicos personales de las grandes potencias del Landsraad, pero también como oficiales al cargo de la salud del ejército, consejeros de sanidad de gobernadores planetarios o investigadores líder en industrias farmacéuticas. Algunos doctores Suk, en cambio, deciden servir a la propia Escuela como investigadores e instructores, o son invitados a ello.

Los Suk no son baratos: sus servicios tienen un precio exorbitante. Además, como condición para graduarse, deben comprometerse a entregar una parte de todas sus ganancias a la Escuela. Los Suk tienen también prohibido trabajar gratis, por lo que la mayoría de las Casas con suficiente dinero los contratan de forma permanente; es preferible pagar tarifas más altas antes que arriesgarse a un retraso en el tratamiento mientras se negocian los honorarios del doctor.

Independientemente de su vocación, un Suk posee una mente formidable, unas habilidades de valor incalculable y la total confianza de las personas más poderosas del universo.

ABANDONO DE ESTUDIOS

Aunque la mayoría de los admitidos en la Escuela Interna se gradúan, un pequeño número se derrumba psicológicamente bajo el exigente e implacable entrenamiento. Estos alumnos suelen encontrar empleo como supervisores o instructores de bajo nivel dentro de la propia escuela, pero algunos terminan practicando la medicina en el exterior. Incluso los estudiantes fracasados de la Escuela Interna poseen conocimientos y habilidades de gran valor.

LA BENE TLEILAX

Aunque las hermanas Bene Gesserit tienen fama de «brujas», hay otra organización igual de solicitada pero aún más vilipendiada. Los Bene Tleilax, a menudo denominados «sucios tleilaxu», son ante todo biólogos que ofrecen una variedad de productos a las Casas Mayores, muchos de ellos diseños genéticos de origen humano creados para un propósito particular. Decir que su ética y métodos científicos son cuestionables es quedarse corto. Sin embargo, muy pocas personas conocen la auténtica naturaleza de su tecnología, ya que son una sociedad extremadamente hermética. Su planeta natal, Tleilax, está gobernado por una teocracia totalitaria devota de las restricciones de la Yihad Butleriana.

Tleilax es un planeta de secretos donde los forasteros no son bienvenidos, aunque, por otro lado, el resto del Imperio no está realmente interesado en descubrir dichos secretos: los productos tleilaxu son utilizados por todas las Casas y la mayoría los encuentra de naturaleza inquietante (como mínimo), pero sospechan que la verdad sobre su fabricación es aún más terrible. Por tanto, los clientes prefieren comprar sin hacer preguntas y aliviar su sentimiento de culpa insultando a los tleilaxu. La única información de dominio público es que la mayor parte de su tecnología se crea utilizando **«tanques axlotl»**, aunque nadie sabe qué son realmente. En general, se piensa que estos tanques son la clave para comprender toda la tecnología de la Bene Tleilax.

Oficialmente, los tleilaxu no participan en la política del Imperio e insisten en que son simples biólogos, interesados únicamente en vender sus productos para poder subsistir, financiar su investigación y ampliar sus conocimientos. Más allá de eso, no tienen ningún interés en los asuntos del Imperio y sus habitantes. Esto, por supuesto, es mentira. Como cualquier otra potencia, tienen espías y agentes en todos los rincones del Imperio trabajando para ellos.

Por otro lado, es cierto que a pesar de tener un dominio planetario no se sientan en el Landsraad y que, a diferencia de la Bene Gesserit, no se dedican a asesorar a las Casas Mayores ni trabajar al servicio directo del emperador, aunque en el fondo son tan entrometidos como la Sororidad. Los agentes tleilaxu buscan descubrir los secretos, debilidades y gustos de sus clientes para poder venderles exactamente aquello que más desean, algo tan esencial que harían cualquier cosa por obtenerlo. En general intentan controlar las Casas a través de los productos que les venden y esperan convertir algún día a todo el Landsraad en su títere. Pero nadie sabe qué quieren realmente.

Los productos biológicos tleilaxu son innumerables y, por lo general, están hechos a medida. El cliente explica qué quiere y ellos lo hacen: desde perros guardianes hasta agentes con capacidades aumentadas o esclavos incapaces de rebelarse. Los tleilaxu siempre cumplen. Sin embargo, son particularmente conocidos por los siguientes productos.

BAILACARAS

Originalmente diseñados para el entretenimiento (servicio que aún ofrecen), los bailacaras también son consumados espías e, indudablemente, los agentes más importantes de los tleilaxu. La principal habilidad de un bailacaras es la de transformar su cuerpo y rasgos para imitar a cualquier persona (hombre o mujer, gordo o delgado, alto o bajo), hasta el más mínimo detalle.

Si bien es una capacidad que tienen desde su creación, es el entrenamiento lo que los hace verdaderamente mortales. Están dotados de habilidades prana-bindu dignas de una Bene Gesserit, lo que les proporciona unos reflejos terriblemente rápidos y el control muscular y orgánico necesario para sus transformaciones. Esto, en combinación con su gran ojo para los detalles, hace que un bailacaras pueda imitar a la perfección los gestos y ademanes de cualquiera. Sus habilidades no solo los convierten en magníficos espías, sino en asesinos igual de letales.

Los expertos en hiperconciencia a menudo pueden detectarlos, pero una persona normal no notaría nada incluso si su propia madre fuera reemplazada por un bailacaras.

MENTAT PERVERTIDOS

Otro «producto humano» Bene Tleilax demandado en secreto por muchas Casas son los mentat «pervertidos». El entrenamiento estándar de un mentat hace que la mayoría sean personas éticas y honestas, ya que aprenden que los datos incorrectos o corruptos producen cálculos erróneos. Y, aunque por lo general las Casas prefieren contratar trabajadores íntegros y leales, hay algunas que también quieren un mentat que sepa mentir, engañar y crear trampas y planes más retorcidos de lo normal. Hace generaciones, los maestros manipuladores genéticos de la Bene Tleilax descubrieron una forma de crear mentat pervertidos en su propia academia de entrenamiento. El hallazgo se mantuvo en secreto y solo unos pocos conocen de su existencia. Uno de ellos es el barón Vladimir Harkonnen, quien, entusiasmado por la idea, estuvo dispuesto pagar una exorbitante cantidad de solaris para contratar al mentat pervertido Piter de Vries.

Los tleilaxu son expertos en manipular la personalidad de sus mentat para que puedan hacer frente a las contradicciones de su educación, lo que a menudo también los convierte en hábiles asesinos.

Una parte fundamental del entrenamiento consiste en destruir la personalidad del futuro mentat para luego reconstruirla a gusto del cliente. El proceso exacto varía según el estudiante y el encargo recibido, y puede incluir situaciones de vida o muerte o experiencias extremas, como momentos de éxtasis absoluto o torturas que causen un dolor atroz. Al final del entrenamiento, los mentat pervertidos son aparentemente leales a su dueño, pero en realidad también

son susceptible a los deseos de la Bene Tleilax, que por lo general introducen órdenes secretas en sus mentes.

Un problema con los mentat pervertidos es que las modificaciones de su personalidad a menudo les causan problemas psicológicos profundamente arraigados, por lo que muchos de ellos son psicópatas (lo que, por otra parte, es exactamente lo que pedia el cliente).

Estos mentat también se describen en la página 53.

OJOS TLEILAXU

Otro producto tleilaxu son los miembros y órganos de reemplazo. Aunque estas prótesis no siempre son de origen biológico, se garantiza su compatibilidad con el organismo del cliente. Los tleilaxu no tienen el monopolio del sector, pero son los únicos que pueden crear los órganos más delicados, como los ojos. Uno de sus logros más famosos son los ojos de metal, prótesis que permiten recuperar la visión por completo y que funcionan igual de bien que unos naturales. Por otro lado, los ojos tleilaxu carecen de expresión y resultan un poco desconcertantes, por lo que hay personas que prefieren seguir ciegas antes que dejarse marcar de tal manera.

Aparte de esto, existe una gran variedad de prótesis Bene Tleilax. Sin embargo, su investigación no se ha desarrollado tanto en ciertas áreas, ya que la conexión de dispositivos tecnológicos con el sistema nervioso de una persona es el primer paso hacia las máquinas pensantes. Después de todo, cuando la tecnología se funde con el cerebro y los nervios, ¿qué parte de la persona está pensando? Es una línea que ni siquiera los tleilaxu se atreven a cruzar, al menos no abiertamente.

GHOLAS

Quizás lo mejor y lo peor que pueden hacer los tleilaxu es resucitar a los muertos en forma de gholas. No se sabe mucho sobre cómo reinician los procesos biológicos de un organismo muerto y lo devuelven a la vida, excepto que lo hacen usando sus tanques. Por lo general, se cree que solo reviven a gente que muere joven o por heridas de batalla, ya que los cuerpos de más edad se encuentran (llegado cierto punto) demasiado viejos y deteriorados para funcionar. Además, el proceso suele destruir algunos de los tejidos más delicados, lo que requiere equipar a los gholas con ojos nuevos. Pero eso es lo más inquietante.

Hasta la fecha, ningún ghol ha sido capaz de recordar su vida pasada. Eso significa que son idénticos a la persona que alguna vez fueron, pero no conocen a ninguno de sus viejos amigos o familiares. Pueden ser bastante agradables y son completamente humanos, pero nunca serán quienes fueron y la mayoría de la gente los ve como seres «sin alma». Los gholas no son un producto popular, pero se sabe que la Bene Tleilax los ofrece como obsequio por diferentes y perversas razones. Por otro lado, los tleilaxu a menudo los fabrican para uso interno, como trabajadores y agentes de usar y tirar.

Los tleilaxu también hacen gholas simplemente porque pueden, buscando continuamente una manera de restaurar sus recuerdos. Si llegaran a descubrir la forma de devolverles la memoria, la capacidad de resucitar a cualquier persona tal y como era haría a los tleilaxu increíblemente poderosos.

LOS MAESTROS ESPADACHINES DE GINAZ

Cuando la aparición de los escudos convirtió a la pistola y al láser en armas inservibles, se hizo preciso el desarrollo de nuevas formas de combatir. Los Sardaukar, por ejemplo, son luchadores letales, brutales, despiadados e implacables. Se rumorea que los Fremen producen guerreros de gran habilidad, aunque rara vez lo se ha podido comprobar. Pero pocos superan la habilidad de los entrenados en Ginaz.

Ginaz es un planeta casi totalmente acuático de un sistema menor y apartado, gobernado por una Casa relativamente pequeña. Sus Maestros Espadachines, sin embargo, son los espadachines más talentosos y letales del universo.

En general, se cree que la escuela fue fundada por el famoso Jool-Noret, aunque eso no es del todo cierto. Jool-Noret era un maestro que dominaba noventa y tres técnicas de lucha y que prometió enseñar sus habilidades cuando fuera el momento adecuado. Desafortunadamente, murió víctima de un extraño

maremoto antes de poder hacerlo. Por tanto, aunque Jool jamás tuvo un solo discípulo, los legendarios maestros de Ginaz basan sus enseñanzas en la moraleja de su historia: no hay mejor momento que el presente y las habilidades que no enseñas morirán contigo. Eso no quiere decir que acepten a cualquier alumno, pero jamás le ocultan nada a los que elijan.

EL ENTRENAMIENTO GINAZ

Los maestros de armas de Ginaz son capaces de enfrentarse en solitario a múltiples enemigos y salir victoriosos. Para ello, se someten a los regímenes de entrenamiento más rigurosos y agotadores, diseñados para desarrollar su disciplina física y habilidades marciales. Los estudiantes aceptados en la Escuela siguen un estricto régimen a medida que se trasladan por Ginaz de isla en isla. Cada una tiene una lección diferente que enseñar y aquellos que fracasan en cualquiera de ellas son enviados de vuelta a casa.

Las lecciones abarcan temas como la supervivencia, la resistencia, la observación e incluso la poesía, todo ello antes incluso de que al estudiante se le permita empuñar una espada. Cuando pasan al entrenamiento de combate real, a menudo lo hacen vestidos con armaduras pesadas o a lomos de monturas rebeldes, para aprender a luchar en las circunstancias más difíciles.

Si los Sardaukar viven para servir al emperador por encima de cualquier otra cosa, los Maestros Espadachines valoran sobre todo el arte del combate y cada uno de sus aspectos: desde el cuidado del arma hasta el estilo de sus estocadas mortales. Los estudiantes de Ginaz no dejan nada al azar o sin estudiar. Es un proceso complejo que ha evolucionado a lo largo de generaciones. Al igual que hacen con sus espadas, los Maestros Espadachines afilan cada uno de sus movimientos hasta el máximo.

Por esta razón, los graduados en la Escuela de Ginaz son demandados en todo el universo como guardaespalda, asesinos o maestros de armas para las Casas Mayores (a menudo con el deber secundario de entrenar a la progenie del líder de cada Casa). Si el Condicionamiento Imperial es la marca de los mejores médicos, entonces el entrenamiento Ginaz es el equivalente para cualquiera que tenga el privilegio de llevar una espada en presencia de un duque o un barón. Por otro lado, su educación no solo consiste en el combate, como ya se ha señalado, sino también en tácticas y estrategias de guerra. Un espadachín de Ginaz es tan útil a la hora de trazar un plan de batalla como la mayoría de los mentat, incluso sin tener (obviamente) la misma capacidad de procesamiento. También suelen ser enviados como avanzadilla para inspeccionar los lugares que visitará su empleador, en busca de amenazas o posibles aliados.

EL ARTE DE LA GUERRA

Los orígenes del estilo de lucha de Ginaz se remontan a la Yihad Butleriana. La necesidad de desarrollar artes marciales más fiables y efectivas llevó a muchos a fijarse en las oscuras tradiciones bélicas de la antigüedad. La esgrima de Vieja Tierra tuvo una influencia significativa en la formulación del estilo de Ginaz, donde se combina la velocidad y un cuidadoso juego de pies para confundir al oponente, hacer que pierda el equilibrio y aprovechar la oportunidad para perforar su escudo con el arma. Al combinar este uso de la espada con sus detallados conocimientos del funcionamiento de la nueva tecnología de escudos, los primeros maestros espadachines de Ginaz hallaron la manera perfecta de atravesarlos y alcanzar la piel de sus enemigos. Durante largos años de constante evolución, el estilo alcanzó un apogeo de eficacia y elegancia.

Ver a un maestro de armas de Ginaz en batalla es presenciar algo hermoso y horrible a la vez. A medida que se mueven a través de sus enemigos, la sangre parece brotar por varios lugares a la vez y los cuerpos de sus rivales caen chillando o (los menos afortunados) simplemente muertos.

Para los Maestros Espadachines su labor de enseñanza es importante. Después de todo son maestros, lo que conlleva

cierta responsabilidad. Las técnicas y filosofías de Ginaz deben comunicarse y difundirse, aunque solo a aquellos dignos de recibirlas. Es difícil ser admitido en las academias más prestigiosas de Ginaz. Incluso los Maestros Ginaz que prometen su lealtad a una de las diversas facciones del Landsraad no suelen enseñar su arte a pupilos que no sean digno de ello. A pesar de las enormes sumas pagadas por las Casas Mayores para contratar un maestro de armas, pocos se atreven a obligar a un Maestro Espadachín a entrenar a alguien considerado inadecuado. Después de todo, perder la lealtad de un maestro por algo así sería una tontería y, quizás, un peligroso error.

EL HONOR DE LA ESPADA

Es posible, aunque raro, encontrar Maestros Espadachines reconvertidos en asesinos. Por otro lado, parte de la disciplina de Ginaz consiste en honrar la palabra dada, por lo que también es raro que un maestro se vuelva contra su empleador, aunque esa lealtad no llega al nivel del Condicionamiento Imperial. El entrenamiento es un pacto hecho entre maestro y alumno para que este aprenda tanto como sea capaz y lo use de la manera más efectiva y consistente posible. Hacer lo contrario sería despreciar las enseñanzas del maestro. Lo mismo vale para quien contrate un espadachín. Traicionar de manera cobarde la confianza depositada por un patrón sería impropio de un Maestro Espadachín.

Este aprecio por la sofisticación y el honor también influye en el estilo de lucha de los Maestros de Ginaz. No basta con ser eficaz y estar perfectamente entrenado, también hay que luchar con estilo y elegancia. El objetivo final puede ser la derrota del enemigo, pero hacerlo de una manera desagradable supone, de alguna manera, un fracaso. El combate nunca debe ser torpe o atropellado, sino lo más fluido y elegante posible, la combinación perfecta de técnica y propósito.

No existe constancia de ningún encuentro entre un maestro de armas de Ginaz y un gran número de Sardaukar, por lo que hay cierta especulación sobre si el estilo y la habilidad del maestro sucumbiría ante el incesante avance de los fanáticos soldados del emperador. Es justo decir que, si bien los Ginaz son incomparables en el combate individual o en esos duelos a cuchillo tan apreciados por los Harkonnen, nunca han podido reunir un ejército. Esto se debe en parte, por supuesto, al tamaño y la relativa pobreza de Ginaz.

Si su organización hubiera aparecido en un planeta con una ubicación y naturaleza más afortunadas, ¿quién sabe hasta dónde habrían llegado? Por otro lado, como les encanta señalar a los estudiosos, ¿habría podido un planeta con mayor poder político producir una tradición marcial así?

Todo esto es pura conjectura, por supuesto, pero resulta interesante señalar que aquellos lugares donde se han producido los estilos de lucha y guerreros más peligrosos y efectivos del Imperio son planetas duros y aislados. Sea cual sea la verdad, los Maestros Espadachines de Ginaz siguen estando entre los luchadores más letales que el universo haya visto jamás. Aquellos que no respeten sus habilidades juegan con fuego. Pero al menos gozarán de una muerte muy elegante.

PLANETAS



El Imperio Padishah comprende millones de planetas del Universo Conocido, tanto habitados como simplemente documentados por la humanidad. El Imperio se ha seguido expandiendo lentamente durante el gobierno del actual emperador.

El puñado de planetas que aparecen a continuación representan un ínfimo porcentaje del infinito conquistado por la humanidad. La cronología incluida termina una década antes de que la familia Atreides se mude a Arrakis.

Arrakis es uno de los planetas más importantes del Universo Conocido y parte fundamental de **Dune: Aventuras en el Imperio**, por lo que se describe con mucho más detalle que otros mundos. La siguiente sección profundiza en su entorno y habitantes, únicos en el Imperio.

ARRAKIS

Sistema estelar: Canopus

Lunas: Dos

Habitabilidad: Clase III

Casa gobernante: Harkonnen

Exportación principal: Especia melange (alcohol, café, minería y política)

Idiomas: Galach, chakobsa (la lengua Fremen)

Lugares de interés: Arrakeen, Carthag, Roca Centinela, Sietch Jacurutu, Sietch Tabr, Sink Polar y Windsack

Arrakis. Dune. El planeta desértico. Un infierno de arena, polvo y calor. La vegetación es escasa y en los cielos no hay nada que se parezca a una nube. La única vez que el horizonte se oscurece es cuando las vastas tormentas de arena comienzan a formarse, golpeando a los desprevenidos con suficiente ferocidad como para arrancarles la carne de los huesos y corroer el metal de sus vehículos. Es un mundo sin piedad, un planeta sin lugar para la debilidad o la misericordia. Aquellos que no estén preparados para su dureza están condenados a morir, dejando tras de sí un cuerpo enrojecido, seco y momificado por el calor.

En Arrakis, la propia piel es una amenaza y un obstáculo para la supervivencia. Cada poro es un enemigo, una puerta abierta para que la humedad se escape y reste minutos de supervivencia. Todo lo que existe en Arrakis es de alguna manera un peligro para la vida humana. Casi todas las especies animales son hostiles. Incluso las plantas, la escasa hierba y las flores más resistentes compiten por el agua. Solo hay una razón por la que alguien elegiría vivir en Arrakis: la especie melange.

EL PLANETA

Arrakis es un planeta de gran tamaño, el tercero del sistema solar de Canopus. Cuenta con dos lunas, famosas por sus distintivas marcas: una recuerda a un gran muad'dib, un ratón canguro del desierto que, aunque no es una especie nativa de Arrakis, se ha convertido en un símbolo para los habitantes del gran desierto: los Fremen. En la otra luna parece como si algún antiguo dios hubiera aplastado su mano contra la superficie.

Jamás llueve en Dune, aunque la atmósfera es respirable sin necesidad de ningún equipo ni filtro. Se ha planteado la hipótesis de que el oxígeno presente en Arrakis procede de sus enormes gusanos y del plancton de arena de los grandes desiertos, ya que no existe suficiente vegetación como para justificar la cantidad de oxígeno presente en la atmósfera. Existen muchas especulaciones sobre si el ecosistema de Arrakis es natural o, de alguna manera, resultado de un diseño. Los planetólogos imperiales Pardot Kynes y su hijo Liet Kynes han especulado sobre esa posibilidad, aunque no han encontrado ninguna evidencia concluyente.

CLASES PLANETARIAS: HABITABILIDAD

Cada planeta es un lugar único y lleno de diferencias con respecto a otros pero, en general, todos se dividen en cinco clases, según la disponibilidad de agua y su idoneidad para la vida humana:

- **Clase I:** Inhabitável para el ser humano.
- **Clase II:** Los seres humanos pueden sobrevivir tomando precauciones extremas.
- **Clase III:** Los seres humanos pueden sobrevivir tomando precauciones.
- **Clase IV:** Los humanos pueden vivir sin protección.
- **Clase V:** Los humanos pueden vivir fácilmente sin ninguna adaptación.

ECOSISTEMA

Arrakis es un planeta desértico, famoso por su extrema aridez y la dificultad para sobrevivir en su superficie, cubierta casi por completo por vastas y ondulantes mareas de arena; solo el polo norte ofrece algo parecido a un lugar habitable. Allí, en el extremo más septentrional del planeta, hay un vasto casquete de piedra lo suficientemente grande y grueso como para construir sin temor a las incessantes tormentas de arena y los feroces ataques de los gusanos, que representan una amenaza constante para cualquier vehículo o estructura ubicada en el desierto o sus proximidades. Como resultado, el polo norte es el centro de la actividad en Arrakis y el lugar donde se concentra la mayor parte de la escasa población del planeta. La Muralla Escudo rodea el lado septentrional del casquete norte, manteniéndolo a salvo de la posible afluencia de gusanos de arena y brindando cierta protección contra las tormentas de arena, capaces de destrozar rocas, metales y piel en minutos.

El planeta posee varias cadenas montañosas formadas hace milenios por el movimiento de diversas placas tectónicas. Estas cordilleras atraviesan el desierto que, de otro modo, parecería interminable. Existen afloramientos de roca significativamente más pequeños salpicados por el resto del planeta, ofreciendo los pocos refugios que hay para protegerse de los gusanos en los grandes océanos de arena.

FLORA

Como dijimos anteriormente, en Arrakis no existe la lluvia ni ningún tipo de precipitación. No hay nada que sustente una vida vegetal variada o abundante. La poca vida vegetal del planeta está perfectamente adaptada a la dureza del clima: sus fuertes raíces se hunden profundamente en el suelo, lo que les permite tanto anclarse a un lugar (incluso cuando las dunas se mueven y agitan sin descanso) como acceder a las pocas reservas de agua del planeta. Estos depósitos se encuentran a gran profundidad y solo pueden encontrarse utilizando técnicas de minería especializada.

Aunque muchas de estas especies de plantas se encuentran en otros mundos habitados, hay varias autóctonas de Arrakis, como el arbusto de creosota. Esta planta es famosa por su desagradable olor, que repele a cualquier criatura que piense alimentarse de ella; sus raíces son poco profundas (a diferencia de muchas de las otras especies del planeta) y es capaz de moverse con las ondulaciones del desierto. La base del arbusto también es altamente tóxica y capaz de matar rápidamente a cualquiera lo suficientemente tonto como para ignorar su olor. A pesar de su naturaleza poco atractiva, la creosota se ha convertido en un símbolo de fortaleza y suerte para los indígenas del planeta, los Fremen. Una de las pocas ocasiones en las que un Fremen se quitará parte de su destilaje fuera de su asentamiento es cuando se encuentra con un arbusto, ya que han descubierto que frotarse las manos con la savia de sus hojas inhibe la transpiración y reduce la pérdida de humedad.

FAUNA

También hay vida animal que ha logrado adaptarse a las condiciones extremas de Arrakis. La mayoría de las criaturas que habitan en las dunas son pequeñas, resistentes y apenas necesitan agua para sobrevivir. También han aprendido a sobrevivir comiendo lo que puedan encontrar. Dune es el hogar de muchos insectos, resistentes arácnidos (escorpiones en particular, que a pesar de sus picaduras venenosas y naturaleza agresiva han sido parte fundamental de los juegos infantiles Fremen durante mucho tiempo) y ciempiés. El origen del ciempiés es un misterio: se sabe que no es nativo de Arrakis y que fue introducido por Pardot Kynes; algunos dicen que son originarios de Vieja Tierra, pero nadie lo sabe con certeza.

El ratón canguro es uno de los mamíferos más comunes de Arrakis y forma parte importante de las creencias religiosas Fremen. Con su pequeño cuerpo, larga cola y ojos extremadamente grandes, el ratón canguro (o «muad'dib», como lo llaman los Fremen) también es conocido por su capacidad para saltar distancias sorprendentes, propulsándose sin miedo sobre la arena. Los muad'dib están perfectamente adaptados a la vida en el desierto y pueden sobrevivir sin beber agua en absoluto. Es por eso, entre otras razones, que los Fremen les dan tanta importancia, ya que ven su supervivencia como reflejo de la suya.

También hay otras criaturas algo más grandes en el desierto. El halcón y el búho son especies comunes en Arrakis y hay avistamientos frecuentes tanto en las ciudades del polo norte como en el desierto. Estas aves a menudo se refugian en las aberturas de las casas y edificios de las ciudades, antes de aventurarse al exterior en busca de comida. Incluso los cazadores más diligentes tienen dificultades para encontrar una presa, pero así es la supervivencia en Dune.

La trucha de arena es una de las formas de vida más extrañas de Arrakis. Estas grandes y amorfas masas de

materia orgánica se encuentran en grandes cantidades en el desierto interior, enterradas profundamente en la arena. Al igual que pasa con los escorpiones, los niños Fremen suelen jugar con las truchas de arena y «pescar» a estas extrañas criaturas. La relación de las truchas con los inmensos gusanos de arena es un secreto muy bien guardado, conocido solo por el planetólogo imperial y unos pocos Fremen.

GUSANOS DE ARENA

Incluso el estudioso más descuidado y desinteresado de la fauna nativa de Arrakis sabe que el más impresionante y peligroso de los habitantes del planeta es el gusano de arena. Estas gigantescas bestias viven debajo de la arena, excavando profundamente debajo de la superficie, donde forman vastas redes de túneles. Llamados «Shai-Hulud» o «Hacedores» por los Fremen, los gusanos dominan el planeta y representan una terrible amenaza para cualquier viajero que se mueva sobre la arena. Los ejemplares más grandes viven en el desierto profundo y alcanzan con frecuencia los 135 metros de longitud, pero incluso los más jóvenes son capaces de tragarse toda una plataforma de extracción de especia en unos pocos momentos de violencia extrema. La gruesa piel color arena del gusano de arena es casi impenetrable y está forrada con algo parecido a escamas.

Los gusanos de arena son monstruos aterradores... menos para los Fremen. Surgen bruscamente de la arena, consumiendo todo lo que encuentran, con sus enormes cabezas ciegas abiertas en una boca llena de filas interminables de dientes. Los gusanos son atraídos por cualquier ruido rítmico en la superficie de la arena y viajarán a una velocidad aterradora hacia el origen del sonido. No hay casi ningún arma que pueda detener a criaturas de su tamaño. Solo una cantidad enorme de explosivos o quizás una atómica sean suficientes para matar o herir de gravedad a los gusanos más grandes, aunque estos viven en los lugares más inaccesibles del desierto, mucho más allá del alcance de los mineros de especia más atrevidos. Sin embargo, el gusano de arena no es simplemente una criatura de poder destructivo ilimitado: su importancia para el planeta de Arrakis, y, por tanto, para el propio universo, no se puede subestimar.

En parte, los gusanos de arena se llaman así porque la base de su dieta consiste en la ingesta de grandes cantidades de arena, que canalizan hacia sus estómagos para digerirla junto con cualquier otra materia orgánica, como el plancton de arena. Los gusanos de arena están perfectamente adaptados a la vida en Arrakis y no dependen de ninguna otra forma de vida excepto sí mismos, aunque son incapaces de existir en cualquier lugar donde abunde el agua. Su susceptibilidad al agua quizás se describa mejor como una severa alergia: incluso una pequeña cantidad puede causar una incomodidad considerable a un gusano de arena gigantesco y la inmersión por solo unos momentos es suficiente para matar a los ejemplares más pequeños. Es a través de

este proceso que se crea el Agua de la Vida, la sustancia utilizada por las acólitas de la Bene Gesserit para acceder a su memoria genética. Cuando se sumerge a un pequeño gusano en agua, este exhala un líquido que se puede recoger y refinar para el ritual Bene Gesserit.

Como sería de esperar de algo tan poderoso, inhumano y aterrador, los gusanos han dado pie a varios mitos. Se dice que a veces los Fremen crían gusanos de arena, manteniendo pequeños Hacedores en sus campamentos para asegurarse el suministro del Agua de la Vida. Otros aseguran que son capaces de cabalgar los gusanos de arena y que, de alguna manera, han encontrado la forma de navegar los desiertos a lomos de estas bestias, aunque la mayoría de la gente considera que son rumores ridículos, fantasías procedentes de mentes reblandecidas por el calor del desierto o por la excesiva inhalación de vapores de especia.

Lo que es seguro, y lo que cualquier persona sensata haría bien en recordar, son las señales que anuncian su llegada:

- ⦿ Lo primero es un temblor de la tierra, que se puede sentir incluso cuando el gusano está a varios kilómetros de distancia.
- ⦿ Lo siguiente es el movimiento de la arena, el leve montículo que se forma en las dunas cuando el gusano comienza a acercarse y la arena se aparta ante su inexorable avance.
- ⦿ La tercera señal es el olor. El olor del gusano de arena es inconfundible y, a menudo, puede sentirse antes de que explote debajo de la arena: una mezcla de canela y pedernal que llena el aire cerca del lugar donde probablemente va a emerger.
- ⦿ La última indicación es un rayo. La velocidad a la que viaja el gusano genera tanta fricción en el punto por el que va a atravesar la superficie que este suele ser golpeado por la descarga de un rayo, que bailará sobre la arena en un espectáculo cegador.

LAS CIUDADES DE ARRAKIS

Antes del descubrimiento de la especia, apenas había más construcciones humanas en Arrakis que las construidas por los Fremen, y estas tendían a ser pequeños poblados ocultos en las montañas o cuevas del planeta aprovechando los fenómenos naturales existentes. Cuando la melange se convirtió en imprescindible para los viajes espaciales y la supervivencia del Imperio, surgió la necesidad de construir viviendas para los mineros, almacenes para el equipamiento y plantas para el procesamiento de especia.

Como resultado, Arrakis posee ahora dos ciudades importantes, ambas en el casquete norte, el único lugar al que los gusanos de arena no pueden acceder. Hay dos núcleos de población destacables en el polo norte: Arrakeen y Carthag.

ARRAKEEN

Arrakeen fue la capital de Arrakis desde su fundación hasta la llegada de los Harkonnen. Aunque pocos dudan de que la nueva ciudad de Carthag es más lujosa que la amurallada y vieja Arrakeen, la antigua capital es definitivamente más fácil de defender. Además, a pesar de los estragos causados por los Harkonnen desde su llegada, la residencia del gobernador planetario aún conserva un mínimo de respeto entre la población indígena. Arrakeen está construida con calles anchas y abiertas, con una arquitectura de formas lisas y sólidas y altos muros de piedra que desvían el viento y facilitan la retirada casi constante de arena. En las principales vías de la ciudad, sobre todo en la que lleva a la residencia del gobernador, se cultivan y mantienen palmeras datileras, a pesar de la dificultad y el gasto que supone. Este cultivo es, en muchos sentidos, un ejemplo perfecto de cómo utilizan Arrakeen los que vienen de fuera. La ciudad no es un lugar de lujo ostentoso como lo es Carthag, pero no es verdaderamente de Arrakis.

Aunque la mayoría de las casas y edificios tienen trampas de agua y otros elementos para intentar atrapar la poca humedad que pueda haber en el aire, el medio más común de adquirirla es comprarla a un vendedor de agua. Estos comerciantes suelen conducir pequeños carros mecánicos con grandes bidones de almacenamiento acoplados a la parte trasera y un pequeño grifo permite decantar el agua en una botella personal, o un gran tubo para llenar recipientes de tamaño familiar. Estos comerciantes suelen poseer grandes extensiones de tierra en las afueras de Arrakeen que convierten en granjas de agua con pozos profundos y tecnología de destilación reconvertida para extraer la humedad del aire y retenerla. Aunque su trabajo es esencial para la vida en Arrakeen, está mal visto tanto por los habitantes de fuera de la ciudad, que lo consideran una práctica grosera, como por los Fremen, para quienes la idea de vender agua de esta manera es extremadamente desagradable. Sin embargo, la ubicación de las residencias de los vendedores de agua proporciona una clave para la disposición arquitectónica de la propia ciudad.

ARQUITECTURA DE ARRAKEEN

Las afueras de Arrakeen están formadas por grandes granjas de agua o por algunos conjuntos de tiendas de campaña donde viven los Fremen que trabajan dentro de la ciudad, pero que no viven permanente en ella. Luego hay un círculo de pequeñas viviendas donde viven la mayoría de los trabajadores de Arrakeen: los limpiadores de la calle, los mecánicos y operarios de las refinerías y los mineros que ya no trabajan en las dunas tanto como antes. Aquí se concentra la mayor parte de las instalaciones de refinado de especia, dedicadas al procesamiento de especia para su entrega al emperador o a otros clientes. La siguiente capa de la ciudad está compuesta principalmente por ingenieros y por los trabajadores más vitales para la minería y el comercio de especia. En el centro de Arraken vive la élite, en los edificios más grandes y mejor mantenidos.

Los edificios de Arrakeen son notables en sí mismos, construidos en un estilo extremadamente peculiar. La mayor parte de la arquitectura de Arrakeen está construida con bloques ciclópeos de piedra oscura o gris extraída de las distintas montañas y canteras de las cercanías. Esto se complementa con otras variedades de piedra traídas de fuera del mundo. La austera arquitectura interior recuerda a los antiguos modelos terráqueos, con techos altos y travesaños que se extienden por espacios abiertos de piedra oscura. Esta estética se repite en todas las viviendas de Arrakeen, aunque, obviamente, a una escala bastante menos espectacular. La residencia del gobernador es tristemente célebre por el agua que consume y los pocos Fremen que sirven a su actual ocupante hablan en susurros sobre la «cámara extraña», a la que se desvía agua en grandes cantidades. Pocos saben a ciencia cierta con qué fin. Los que han estado en ella la describen como un paraíso, aunque, de nuevo, no tienen muy claro qué tipo de paraíso podría ser.

LA POBLACIÓN DE ARRAKEEN

La población de Arrakeen es extremadamente heterogénea, con gente que procede de todos los rincones del universo. La presencia de la especia y la importancia política de Dune atraen a un gran número de forasteros que se suman a la población nativa, dividida entre los Fremen (nómadas del desierto y descendientes de los antiguos colonos del planeta) y una casta conocida en todo el Imperio como «pyons», aquellos nacidos en el mundo y sometidos a la

autoridad de la Casa gobernante. Para los nativos de Arrakis, estos son los «habitantes de la ciudad».

La mayor parte del trabajo organizado en Arrakis lo realiza la gente de la ciudad, aunque los Fremen a menudo son empleados como sirvientes o, menos frecuentemente, como guardaespaldas. La mayoría de los habitantes de la ciudad consideran a los Fremen mano de obra barata. Por su parte, los Fremen que trabajan en Arrakeen lo hacen porque han perdido su papel en la sociedad Fremen o por razones propias, especialmente para espionar a la Casa gobernante. La mayoría de los forasteros de Arrakeen sirven como representantes a los intereses de una Casa o de la Cofradía. Arrakeen es una ciudad de espías, y cuanto más se acerca uno al centro de la ciudad, más evidente resulta.

Alrededor de la residencia del gobernador se encuentran los distintos edificios y embajadas del Landsraad. El actual ocupante de la residencia es el Conde Hasimir Fenring, Observador Imperial de la Especia; aunque el feudo de Arrakis pertenece a los Harkonnen, estos prefieren su propia ciudad, recién construida, y no hacen uso del palacio. El Conde Fenring (descrito en la página 259) suele estar al lado del emperador Padishah, pero este lo envía ocasionalmente a Arrakis para observar cómo se gestiona el planeta y asegurarse de que la especia fluye de forma constante. Esto ha hecho que muchas Casas redoblen sus actividades políticas y de espionaje en Arrakeen, ya que



ven la presencia de Fenring como una oportunidad de ganarse el oído del propio emperador.

La formidable reputación de Fenring como asesino y hábil duelistas (se dice que es mejor incluso que los Sardaukar del emperador) hace de lo anterior una propuesta arriesgada, por lo que las intrigas en torno a la residencia del gobernador son cuidadosas, incluso corteses. Los asesinatos que tienen lugar están cuidadosamente orquestados y utilizan los métodos más sofisticados. Se recurre poco a métodos burdos como los cazadores-buscadores. En su lugar, la mayoría prefieren usar venenos cuidadosamente administrados que provoquen una muerte aparentemente natural.

La presencia del emperador se siente con fuerza en Arrakeen, mucho más que en cualquier otro lugar del planeta, y la imaginaria Corrino se manifiesta con sorprendente abundancia. Algunos mentat han especulado que se trata de un desprecio deliberado a los Harkonnen y que el emperador podría estar preparándose para quitarles el feudo en unos pocos años, mientras que otros insisten en que la relación entre los Harkonnen y el emperador Padishah es en realidad más estrecha y fuerte de lo que se supone.

Arrakeen es una ciudad que se alza desafiante ante las condiciones infernales que la rodean. Está construida para perdurar, ciertamente, pero también para demostrar el poder del Imperio Corrino sobre el propio planeta y sobre las otras Casas Mayores que podrían intentar reclamar el feudo. Aunque el mercado de la especia melange

está sujeta a la influencia de muchas facciones, desde la CHOAM hasta la Cofradía Espacial, pasando por el Landsraad e incluso los Fremen, en última instancia es propiedad legal del emperador Padishah, independientemente de quién controle Arrakis en ese momento.

CARTHAG

Carthag está a unos 200 kilómetros de Arrakeen y requiere un difícil viaje a través de los inhóspitos páramos conocidos como las Tierras Accidentadas. Fue construida por la Casa Harkonen poco después de que se le concediera el feudo de Arrakis, en el 10 114 A.G. Aunque Arrakeen fue durante muchos siglos la mayor ciudad del planeta y la sede tradicional del gobernador planetario, la naturaleza relativamente austera de gran parte de su arquitectura la hacía inadecuada para los gustos más barrocos de los Harkonnen. Carthag, por otro lado, está diseñada conforme a sus propias preferencias estéticas.

Si Arrakeen fue levantada como un desafío a Arrakis, en la construcción de Carthag se aplicó una ignorancia cuidadosamente premeditada, como si fuera una metrópolis perteneciente a otro mundo. Cuando los Harkonen se hicieron con el feudo de Arrakis empezaron a explotarlo al máximo. A su llegada, el barón Dimitri Harkonen decidió rápidamente que la aspereza de la arquitectura de Arrakeen no era de su gusto y comenzó a trabajar en la creación de Carthag. La nueva capital está compuesta por una serie de ciudadelas bellamente construidas, cuidadosamente



adornadas y exquisitamente presentadas, mostrando un nivel de opulencia y lujo desconocidos en Arrakis.

UBICACIÓN DE CARTHAG

La ubicación de la ciudad fue cuidadosamente elegida, ya que las Tierras Accidentadas la protegen con gran eficacia de cualquier amenaza procedente de Arrakeen, excepto si viene por aire. Al hacer prácticamente imposible el acceso por tierra, Carthag quedó aislada de gran parte de las intrigas políticas que hacen que Arrakeen sea tan peligrosa. Los visitantes de Arrakeen deben viajar en ornitolíptero y, por tanto, pueden ser rastreados por las fuerzas de seguridad Harkonnen incluso antes de llegar a la ciudad.

Esta posición también garantiza que Carthag sea el primer puerto de escala para las naves mineras que regresan del desierto. En lugar de dirigirse laboriosamente a Arrakeen, los mineros pueden detenerse en Carthag para repostar. Esta es otra estrategia totalmente deliberada por parte de los Harkonnen, ya que les permite vigilar mucho más de cerca la especia que traen sus diversas recolectoras. Los cínicos han sugerido que eso también le da a los Harkonnen la oportunidad de reunir sus propios suministros de especia, a ocultas de los muchos asistentes y guardianes del emperador. De nuevo, se trata de algo intencional. El actual barón Harkonnen es famoso por su dominio de las maniobras políticas y la agudeza de sus tratos comerciales; pocos en el Landsraad dudan de que haya escondido en Carthag algún tipo de fábrica de especia.

ARQUITECTURA DE CARTHAG

Carthag es una ciudad amurallada y fuertemente vigilada. Los Harkonnen son ricos y paranoicos, y fue en parte ese miedo constante a los asesinatos lo que motivó la fundación de su ciudad. Al igual que en Arrakeen, los distritos centrales de Carthag están ocupados principalmente por el palacio construido para los gobernantes Harkonnen. Este es mucho más grande que la residencia del gobernador y está construido íntegramente y de forma brutal con piedra de otro mundo, como símbolo de su carácter despiadado. El resto de la ciudad se caracteriza por sus muros escarpados, rostros de piedra impasibles, ventanas estrechas y una abrumadora estética deshumanizada.

POBLACIÓN DE CARTHAG

La población de Carthag es sustancialmente diferente a la diversidad de Arrakeen. Casi no hay Fremen en la ciudad, los pocos que hay son tratados de mala forma y con extrema sospecha y solo se quedan si no tienen otra opción. La mayor parte de la población son habitantes de la ciudad o extranjeros leales a los Harkonnen, con un pequeño número de representantes de Casas súbditas de los Harkonnen o de otras que estén intentando ganarse su favor. También hay una importante delegación de la Cofradía que los Harkonnen tratan con sumo cuidado para asegurarse de que sus derechos de viaje espacial estén absolutamente garantizados. De nuevo, se sospecha que los Harkonnen mantienen una relación especial con la

Cofradía como resultado de su propio suministro secreto de especia.

La totalidad de Carthag se dedica esencialmente a procurarse el favor del Landsraad y la Cofradía. Más allá de sus centros de minería y refinado, la ciudad está llena de bares, burdeles y clubs donde los ricos pueden entregarse a sus diversos vicios. Es un escaparate de todo lo que los Harkonnen pueden ofrecer a quienes juran lealtad al barón. Cualesquiera que sean los gustos personales de uno, es muy posible que se ofrezcan en las diversas casas de corrupción de Carthag, en su versión más cara y degenerada.

Esta reputación solo se ve reforzada por la presencia del actual gobernante de Carthag y gobernador planetario de Arrakis, al menos mientras su tío, el barón Vladimir Harkonnen, siga fuera del planeta. Glossu Rabban es conocido por su brutalidad y su arrogancia. El barón Harkonnen es famoso por sus muy colosales y perversos apetitos, pero también por la agudeza de su mente; en cambio, Rabban no posee tales rasgos redentores. Su manera de tratar a los Fremen y a la propia Arrakis es tosca y salvaje, y se reduce a explotar el feudo de forma tan despiadada como puede. Como prácticamente toda la población del planeta sabe, esa estrategia es una orden directa del barón, pero la crueldad con la que se ataca a los Fremen y se esquila el agua y la especia de Arrakis... todo eso es obra de Rabban.

LA POLÍTICA EN ARRAKIS

Arrakis era, hasta el descubrimiento de la especia, un planeta casi desconocido. Formaba parte del dominio imperial, pero solo se consideraba interesante como parte de una investigación científica sobre la supervivencia de ciertos tipos de plantas. Sin embargo, una vez que se descubrió la melange y sus diversas propiedades milagrosas, el planeta desértico se convirtió rápidamente en el centro de la atención del Imperio. Dicha atención adoptó la forma de una constante y brutal guerra fría entre las distintas Casas por obtener el quasi-feudo del planeta, compitiendo entre ellas por ser la que más especia producía y exportaba fuera del planeta a través de la Cofradía. La naturaleza extremadamente lucrativa del mercado de la especia significa que la Casa responsable de gobernar Arrakis puede hacerse inmensamente rica y, lo que es más importante, tiene acceso a enormes suministros de melange.

El gobierno del planeta está sujeto a una paradoja peculiar: las fuerzas combinadas del Landsraad se niegan a permitir que la Casa Imperial controle Arrakis (y la especia) directamente, pero solo el emperador Padishah puede elegir quién administra el planeta, ya que se considera que toda la propiedad del Imperio pertenece al propio emperador. Así pues, el gobierno de Arrakis es a la vez una inmensa responsabilidad y un gran premio que el emperador utiliza estratégicamente para recompensar a sus aliados o esgrimir como arma contra sus enemigos.

La dinastía Corrino utiliza Arrakis como un medio eficaz tanto para asegurar la lealtad de la facción encargada de gobernar el planeta, como para incentivar (o castigar) a cualquier Casa que pudiera ser percibida como una amenaza. Esta estrategia ha continuado hasta el día de hoy, con el Landsraad constantemente dividido contra sí mismo, ya que ciertas facciones buscan socavar a la Casa que ostente el feudo, mientras que otras se esfuerzan por construir relaciones más fuertes con ella.

Ciertamente, las Casas Menores no están en condiciones de enfrentarse abiertamente a la Casa Mayor que presida Arrakis: la amenaza de un déficit en la disponibilidad de especia podría ser suficiente para derrocar a algunas de las facciones más débiles del Landsraad. Las Casas Mayores temen menos esta eventualidad, aunque también corren el riesgo de que se les corte el suministro y se agoten sus reservas.

Está prohibido acumular melange, pero es casi seguro que cada Casa almacena suficiente cantidad como para protegerse de un corte en el suministro regular de especia. Los gobernantes de Arrakis siempre son acusados de establecer un monopolio sobre la producción y el suministro de la especia, del mismo modo que la Cofradía mantiene el suyo sobre los viajes espaciales. Este es uno de los grandes riesgos que conlleva el feudo: a pesar de la riqueza y el inmenso estatus que confiere, también podría provocar el exilio de la Casa si el Landsraad o el propio emperador llegan a la conclusión de que se han vuelto demasiado poderosos. Mientras la especia siga fluyendo, a nadie le importa demasiado lo que ocurra en Arrakis, pero si la producción se ralentiza o cesa, todos los ojos se volverán rápidamente hacia Dune en busca de una explicación.

Hasta el momento, el gobierno Harkonnen en Arrakis se ha caracterizado por su brutalidad, especialmente hacia los Fremen. Estos, a diferencia de los nativos de la ciudad, se rebelaron contra la Casa. Como represalia, los Harkonnen cazan a los Fremen por deporte, considerándolos poco más que animales y subestimando el peligro que representan los nómadas del desierto.

Bajo el mandato del barón Vladimir, líder de la Casa, y de sus sobrinos Feyd-Rautha y Glossu Rabban, la producción de melange ha aumentado mediante los métodos de extracción más violentos y despiadados, y regularmente realizan matanzas de Fremen para tratar de explotar su acceso al desierto y sus vetas de especia. Sin embargo, los Harkonnen también han intentado gastar el menor dinero posible en sus operaciones mineras, lo que está causando el deterioro de la maquinaria. A pesar de ello, los Harkonnen han logrado reunir grandes cantidades de especia para su exportación, para gran satisfacción del emperador Padishah Shaddam IV.

Sin embargo, los métodos de los Harkonnen los han puesto en contra de gran parte de las otras Casas. El

Landsraad lleva tiempo presionando para quitarles el feudo al percibir, no sin razón, que los Harkonnen pueden tener éxito a corto plazo, pero a cambio de sacrificar con casi total seguridad la productividad a largo plazo. Hay rumores de que el emperador Padishah está empezando a cansarse del gobierno de los Harkonnen y que podría conceder el feudo siridar al cada vez más popular Leto Atreides. Sin embargo, también se dice que el emperador teme la influencia de Atreides sobre el Landsraad y que preferiría eliminarlo por completo. Quién puede decir qué acabará sucediendo... tal es la naturaleza infinitamente impredecible de la política que rodea a Arrakis.

LOS FREMEN

Descendientes de los Zensunni Errantes que huían de la persecución religiosa, los ancestros de los Fremen están en Arrakis desde antes de la Cofradía, incluso antes del Imperio. Sus primeros años en el planeta se pierden en gran parte en la leyenda, aunque se sabe que se adaptaron rápidamente al extraño y duro entorno de Arrakis y llegaron a vivir en armonía con este, aunque solo gracias a un estilo de vida extraordinariamente disciplinado y duro (en el mejor de los casos). Los Fremen aprendieron a cabalgar los gusanos de arena, el más colosal de los seres vivos de Dune, y aprendieron a extraer agua (es decir, vida) donde no la había. Su existencia se vio transformada cuando la melange se convirtió en la sustancia más codiciada del universo. Pero incluso cuando su planeta pasó a ser el más importante del cosmos y su pueblo se volvió objeto de curiosidad, investigación y ataques, los Fremen permanecieron. La suya es una cultura dedicada a la supervivencia y casi todos los aspectos de su existencia están enfocados en esa dirección. Sobrevivir a toda costa. ¿Cómo si no podrían haber resistido tanto tiempo en Arrakis?

LOS VALORES DE LOS FREMEN

La búsqueda, conservación y consumo de agua influye en todas las facetas de la vida de los Fremen. No es simplemente una cuestión de supervivencia, sino también de honor. Las decisiones que deben tomar los líderes Fremen (o «naib») sobre si perdonar una vida, condenar a muerte, ayudar a un herido u ordenarle que se suicide se denominan «decisiones de agua».

El más irrompible de los lazos es el «vínculo del agua», forjado entre dos personas que están dispuestas a compartir el más vital de los líquidos. El hogar de una persona a la que uno es leal se denomina, con el máximo respeto, como «el lugar de su agua». El agua de una persona no es simplemente el agua que posee, también es la que contiene su cuerpo; es su bien y recurso más valioso y el medio por el que contribuye a la supervivencia del sietch incluso después de la muerte.

Este concepto, desconocido en las culturas en las que la riqueza de una persona se hereda o se gana en los

negocios y el poder suele concederse en función del nombre con el que se ha nacido, es aborrecido por los Harkonnens. La filosofía de los Fremen está intimamente ligada a la continuidad de su modo de vida y de su tribu, y el agua es el aspecto que condiciona toda su actividad y su cultura. El agua lo domina todo y fue su ausencia lo que convirtió a los Fremen en una cultura tan única.

A los forasteros les cuesta mucho integrar esta visión radicalmente diferente del agua. Por ejemplo, el acto de escupir, considerado descortés en otras partes del universo, representa una marca de extremo respeto en la cultura Fremen, ya que desperdiciar de manera consciente e intencional el agua del cuerpo es demostrar la más profunda lealtad y compromiso.

EL DESTILRAJE

Todos los Fremen son fácilmente identificables por su extraño y práctico uniforme: el destiltraje. Esta vestimenta es una ingeniosa pieza de diseño, cuidadosamente calibrada y ensamblada para preservar y capturar toda la humedad del cuerpo. Capas de tela, malla y fibras absorbentes se entrelazan meticulosamente con filamentos de intercambio de calor y precipitadores de sal. Esta red se combina con los tubos que recorren el traje y proporcionan un sistema de bombeo y filtración. Cuando se lleva puesto, el destiltraje es capaz de capturar y limpiar casi toda el agua del cuerpo. El traje incluso recupera la orina y las heces, limpiándolas y proporcionando al usuario agua potable a través de los bolsillos de recuperación localizados en los muslos. Aunque el agua no es agradable ni refrescante, una persona equipada con un destiltraje puede aguantar semanas en el desierto sin ninguna otra bebida. Ese es el camino de los Fremen, una solución eficaz a los desafíos casi constantes de la escasez de agua y del interminable y extenuante calor del desierto.

Un destiltraje bien usado apesta, ya que parte de su función es capturar y transformar los efluvios del cuerpo, pero tales remilgos resultan irrelevantes cuando tu planeta natal está diseñado para matarte. Los Fremen llevan cada centímetro de su piel oculta y protegida cuando se exponen al sol y a la superficie de Arrakis, incluyendo la cara (el destiltraje proporciona una cobertura facial para atrapar las moléculas de agua emitidas en cada respiración) y las manos.

La importancia del destiltraje en la vida de los Fremen se refleja en el valor que le otorga su cultura. Ofrecer un destiltraje a un invitado o a un amigo es una señal de gran estima, especialmente dada la incomparable calidad de los trajes hechos por los Fremen. Se dice que quienes llevan un destiltraje fabricado por Fremen no pierden más de un dedal de agua por día. En Arrakis hay varias empresas privadas que han intentado igualar la calidad del trabajo de los Fremen, pero hasta ahora ninguna se ha acercado.

LA DESTILTIENDA

Los Fremen fabrican tiendas de campaña utilizando la misma tecnología que los destiltrajes, lo que les permite dormir en la superficie de Arrakis cuando es necesario y

minimizar la pérdida de agua. Una destiltienda proporciona un refugio eficaz contra las tormentas de arena y la fauna de menor tamaño del planeta. Los Fremen prefieren refugiarse en sus sietch y evitan exponerse a la superficie siempre que sea posible: ninguna destiltienda puede ofrecer protección contra el ataque de un gusano de arena o de un grupo de enemigos.

EL SIETCH

El término sietch es algo flexible en el idioma fremen. Se refiere tanto al lugar donde vive un grupo de Fremen como a la comunidad que lo habita. La gente y el lugar son uno. Un sietch físico suele estar situado en una de las muchas zonas montañosas de Dune, aprovechando las numerosas redes de cuevas naturales que serpentean por la roca. Estas cavernas son ampliadas y transformadas por los Fremen para hacerlas lo más útiles posibles y para asegurar que toda la comunidad pueda caber dentro cómodamente.

Una aldea sietch contiene varias áreas diferentes, incluyendo las viviendas para cada familia. Suelen ser habitaciones bastante pequeñas, excavadas en la roca y delimitadas por pesadas cortinas. La naturaleza del sietch impide que haya mucha privacidad y la mayoría de las zonas más grandes son espacios comunes dedicados a diferentes usos: desde un lugar donde la comunidad se reúne para compartir la comida; hasta espacios para celebrar reuniones abiertas a toda la tribu, dirigidas por los ancianos y el naib (el líder del sietch, un cargo que se gana desafiando y matando al anterior titular); pasando por los diversos rituales religiosos en los que la comunidad practica su fe como una sola persona.

LA POLÍTICA DEL SIETCH

Gobernados por un rígido sistema de honor, los Fremen son tratados con bastante cuidado por la mayoría de los que visitan Arrakis. Los Fremen son formidables guerreros, en parte porque deben tener una excelente condición física si desean sobrevivir a los rigores de la vida en Arrakis, pero también debido al incesante entrenamiento de combate al que se sometan todos los Fremen desde su infancia y durante el resto de sus vidas. Una mirada descortés o una palabra mal elegida pueden dar lugar a un desafío a muerte. Cualquier disputa dentro de un sietch que no pueda zanjarse con palabras se resuelve con cuchillos, especialmente con los crys. Estos combates, denominados «tahaddi» entre los Fremen, se hacen en presencia de todo el sietch y suelen ser a muerte; lo contrario requeriría que el perdedor viviera con una vergüenza insoportable.

Los duelos a muerte de los Fremen conllevan un gran peso de responsabilidad. El ganador reclama el agua del perdedor, extraída del cuerpo de este con un dispositivo conocido como destilador de muertos. Los duelos se libran siempre sin destiltraje, como parte de la regla del amtal: la práctica de probar algo hasta su destrucción, con la intención de descubrir sus límites. Poner a prueba a una persona sin la protección del destiltraje forma parte del proceso. Además, y lo que es aún más importante, esto protege la valiosa agua

almacenada en su interior. El vencedor también se responsabiliza de los familiares e hijos del vencido y se espera que acepte al cónyuge y a los hijos del perdedor como propios, del mismo modo que reclama su agua. Aunque, gracias a la ingesta de especia, los Fremen tienen una larga vida, no la consideran algo necesariamente precioso. El agua, sin embargo, siempre lo es.

LAS CREENCIAS DE LOS FREMEN

Los Fremen siguen una extraña religión sincrética que incluye elementos de la fe de los Zensunni de la Vieja Tierra, pero que ha sido modificada a lo largo de milenios hasta convertirse en algo exclusivamente suyo. Gran parte de la fe gira en torno a la llegada del «Mahdi», el mesías Fremen. Hay docenas de profecías diferentes en torno al origen del Mahdi y cómo reconocer su llegada.

La primera y más prominente de estas señales es que el líder que guiará a los Fremen al paraíso y vengará las numerosas afrentas sufridas por el pueblo de Arrakis no es un Fremen. Será el «Lisan al-Gaib», o la «Voz del Mundo Exterior», parte de la tradición de líderes y oráculos que, en la cultura Fremen, descienden desde otros mundos para conducir a los Fremen hacia de su destino final.

Tras su llegada, el Mahdi está destinado a encabezar a los Fremen en una gran yihad, una guerra santa que hará brillar a las propias estrellas. La devoción de los Fremen por el adiestramiento marcial está vinculada a esta creencia y a la necesidad de estar preparados para el advenimiento de su Mahdi: todos quieren estar preparados para la llegada final de la yihad.

La historia de los Fremen, tal y como se transmite en su tradición oral, está llena de historias de persecución. Fueron expulsados de planeta en planeta y eran objeto de opresión y matanzas cada vez que asentaban en un lugar. Este peregrinaje en busca de un refugio solo terminó cuando encontraron Arrakis, un lugar tan desprovisto de vida, tan imposible de habitar, que nadie quería vivir allí. Por fin, los Fremen tenían un hogar... hasta que se descubrió la especia. Ahora, incluso Arrakis les ha sido arrebatada. Sin embargo, cuando el Mahdi llegue, todos estos males serán corregidos. Para los Fremen, la yihad es un ajuste de cuentas con el propio universo.

LA GUERRA FREMEN

La aptitud de los Fremen para el combate, y su ferocidad en la batalla es legendaria. Los soldados Harkonen que intentaron acorralar y someter a los Fremen al llegar a Arrakis se dieron cuenta rápidamente de la insensatez de hacerlo. Varias patrullas Harkonnen bien equipadas desaparecieron sin más. Se afirma que el profundo conocimiento de Arrakis da a los Fremen una ventaja sobre otras tropas. Ciertamente, la imposibilidad de usar escudos corporales supone un gran ajuste para la mayoría de los soldados al servicio de una Casa. Los Fremen los evitan completamente, ya que cualquier generador de escudos solo sirve para atraer la atención de los gusanos de arena desde

grandes distancias. Como resultado de esto, los Fremen también son expertos en el uso de armas que han caído en desuso en otras partes del universo, incluyendo varias armas a distancia (ballestas y pistolas maula en particular) que son desconocidas entre las tropas Harkonen enviadas a asaltar sus asentamientos.

Los Fremen aprovechan al máximo su entorno y confían en tácticas de emboscada largamente perfeccionadas. Conocen el desierto tan íntimamente, y este resulta tan implacablemente hostil a los forasteros, que cualquier oponente es rápidamente abrumado por la velocidad y la brutalidad de sus acometidas. En estos ataques que parecen surgir de la nada, la arena cobra vida repentinamente, de forma casi tan peligrosa (y tan difícil de escapar) como ocurre con los gusanos de arena.

LOS CUCHILLOS CRY'S

El arma más característica de los Fremen es, sin duda, el cuchillo cry's. Se fabrican usando el diente de un gusano de arena y cada uno es único y está ligado a su usuario. Un cry's nunca es utilizado por otra persona y perderlo sería una terrible deshonra para su dueño. Además, al proceder de Shai-Hulud, cada cuchillo es sagrado. A lo largo de los milenios, los cuchillos cry's han formado parte de la cultura Fremen, desarrollándose una rica serie de tradiciones y supersticiones en torno a estas armas. La más conocida es el hecho de que un cry's desenvainado no puede volver a enfundarse hasta que haya derramado sangre. La segunda, y más difícil de aplicar, es que nadie ajeno a la tribu del propietario puede ver la hoja. Exponer un cuchillo a un extraño es tabú, excepto durante la batalla. Al final del combate, el cry's debe ser destruido o purificado ritualmente para poder usarlo de nuevo.

SHAI-HULUD

Los Fremen ven a cada gusano de arena de Arrakis como un dios. Se trata de una creencia literal: cada gusano de arena es una manifestación divina, un fragmento del dios creador. El nombre «Shai-Hulud» hace referencia a esto, y significa algo así como «Viejo del Desierto» o «Viejo Padre Eternidad». El otro nombre Fremen para los gusanos de arena, «Hacedores», es aún más explícito en este sentido. Para los Fremen, los gusanos de arena reflejan al creador del universo. La veneración y el respeto que rinden a los gusanos de arena es una parte intrínseca de su espiritualidad, de su conexión con Arrakis y el universo.

Sin embargo, esto no quiere decir que los Fremen no sean conscientes de que el Shai-Hulud es un animal peligroso que debe ser tratado con cuidado. A lo largo de su larga existencia en Dune, los Fremen han desarrollado un sistema para tratar, guiar y dirigir a los gusanos de arena, pero nunca para controlarlos realmente. Los Fremen descubrieron la forma de montar a los gusanos de arena y utilizarlos para cruzar el desierto a gran velocidad, aunque cada viaje necesita un sinfín de precauciones y cuidados. Los Fremen comprenden intimamente los comportamientos y estados

CALADAN

de ánimo de Shai-Hulud. Los gusanos de arena se sienten atraídos por el ruido rítmico y suben a la superficie para defender su territorio de cualquier intruso, razón por la que los Fremen cruzan el desierto con movimientos tan extraños y asíncronos. Su forma de caminar, con pasos cortos y espaciados, confunde a Shai-Hulud, que espera abajo, y minimizan el riesgo de ser devorados.

Los Fremen han utilizado este conocimiento para desarrollar una herramienta conocida como martilleador: se trata de un bastón que se clava en el suelo y que emplea un sistema de muelles para accionar dos pequeños martillos colocados en la parte superior. Al activarse, el aparato emite unas vibraciones rítmicas en la arena que hacen que los gusanos de arena cercanos salgan a la superficie, donde los Fremen pueden montarlos.

Montar un gusano de arena es un proceso increíblemente peligroso. Primero, un Fremen se coloca cuidadosamente junto a la zona donde va a surgir el gusano. Esto debe hacerse con extrema precisión, ya que de lo contrario puede ser devorado por la bestia o ser engullido en el vórtice que deja a su paso y morir.

Cuando el gusano de arena sale a la superficie, es hora de usar los dos garfios de doma que el Fremen lleva para ese propósito. Se trata de unas piezas de metal largas y ligeramente curvadas, diseñadas para agarrarse a los anillos segmentados del gusano. Cuando los ganchos están acoplados a dos anillos anexos, el primero se utiliza para levantar la escama y exponer la piel del gusano de arena. Esta parte de la criatura es más delicada, por lo que no volverá a sumergirse en la arena hasta que vuelva a estar protegida. A continuación, el Fremen usa el segundo gancho para subirse al lomo del gusano mientras este se retuerce para intentar cerrar el segmento del anillo abierto.

El proceso requiere práctica y un enorme valor. Son muchos los jóvenes Fremen que nunca lo intentan o que mueren en el proceso. Convertirse en un jinete de gusano es uno de los más altos honores de la sociedad Fremen. Montar a lomos de un dios supone abrazar por completo las costumbres de los Fremen.

Sistema estelar: Delta Pavonis

Lunas: Una

Habitabilidad: Clase V

Casa gobernante: Atreides

Exportación principal: Agricultura (productos, turismo y vinos)

Población: Numerosa y repartida sobre todo el planeta

Idiomas: Galach y caladiano

Lugares de interés: Cala City, Castel Caladan, el espaciopuerto, el monte Syubi y el parque submarino del continente sur

DESCRIPCIÓN GENERAL

En marcado contraste con el futuro hogar de la Casa Atreides, Caladan es un fértil planeta oceánico con varios continentes. Es el tercer planeta del sistema Delta Pavonis y ha sido el hogar ancestral de los Atreides desde hace veintiséis generaciones.

HISTORIA

Mientras la Yihad Butleriana hacía estragos en el universo, Caladan seguía siendo uno de los pocos planetas que no se aliaron ni con las máquinas pensantes ni con la Liga de Nobles. La guerra hizo que Piers Harkonnen quedara atrapado en Caladan para el resto de sus días. Para apoyarse mutuamente durante la guerra, Caladan y Salusa Secundus formaron una liga de mundos pesqueros bajo el mando de Vorian Atreides, el fundador la Casa Atreides.

La Casa Atreides gobierna Caladan desde hace mucho tiempo. Aunque sigue siendo un ducado y feudo siridar del Imperio, el suyo es un mundo casi democrático. La Casa Atreides trata a su pueblo de forma justa y equitativa, lo que les ha granjeado la simpatía y feroz lealtad del pueblo y del ejército. La estrategia militar de Caladan se basa principalmente en una fuerte superioridad aérea y naval que convierten al planeta en una fortaleza prácticamente inexpugnable.

Bajo el liderazgo del duque Leto Atreides, ese poder militar se ha visto aumentado por un pequeño regimiento perfectamente adiestrado y capaz de rivalizar con la Sardaukar imperiales. Estas tres fuerzas hacen que atacar a la Casa Atreides en Caladan sea, en el mejor de los casos, una temeridad.

CULTURA

La población de Caladan es gente de mar por nacimiento. El agua, la pesca y la vida acuática están arraigados en su civilización e influyen en todos los aspectos de la vida. El planeta tiene una cultura abierta donde la educación y el arte están al alcance de todos sus ciudadanos, independientemente de su clase.

MEDIO AMBIENTE

La lluvia y el agua son las dos características más destacadas del ecosistema del planeta, lo que lo convierte en un paraíso para la economía agrícola, su rica vida marina y el turismo. Más del 70% de la superficie del planeta es agua, pero hay tres continentes principales: el mayor y más industrializado es el continente occidental; seguido por el continente sur, en el que predominan los viñedos; y, por último, el continente este alberga una población indígena que rechaza el modo de vida de sus vecinos y se adentra en el interior cuando se encuentra con ellos.

LUGARES DE INTERÉS

Cala City, situada en el continente occidental, es con diferencia la ciudad más grande del planeta, tanto en tamaño como en población. La ciudad ha sido el hogar de la familia Atreides desde su fundación y está prácticamente rodeada por las hermosas y cristalinas aguas azules que cubren la mayor parte de la superficie del planeta.

Castel Caladan es el antiguo hogar de la Casa Atreides y está lleno de habitaciones, pasillos, pasadizos secretos y recovecos en los que perderse. Está construido con piedra, madera y reforzado con metal. En realidad, las paredes y los techos están hechos de metal, pero este queda oculto bajo la piedra para mantener la estética del viejo mundo. La temperatura del castillo siempre es fresca y agradable, independientemente de la estación del año. Cada pocos siglos, el castillo se amplía con una nueva habitación o sala, para facilitar cualquier necesidad que surgiera. El comedor es famoso por tres razones: por ser tanto un campo de batalla como un refugio para los nobles que lo visitan; por albergar grandes celebraciones en la que el vino de Caladan fluye con generosidad; y por su bóveda, decorada con un artesonado capaz de impresionar a cualquiera. La vista desde los pisos superiores es impresionante: desde allí se puede contemplar toda la inmensidad de Cala City hasta la sombra del monte Syubi, que se extiende incansablemente hacia el cielo, todo ello acompañado por los rugidos del Marius, el gran río que fluye junto al castillo.



GIEDI PRIME

Sistema estelar: Ophiuchi

Lunas: Ninguna

Habitabilidad: Clase IV

Casa gobernante: Harkonnen

Exportación principal: Industrialización (esclavos, minerales planetarios y armamento)

Población: Grupos urbanos muy controlados; los esclavos fugados viven en las afueras.

Idiomas: Galach

Lugares de interés: Baronía, el páramo oriental y Giedi City

DESCRIPCIÓN GENERAL

Un mundo gobernado de forma autoritaria y fuertemente industrializado, con solo unas pocas reservas de naturaleza. La población trabaja en las fábricas, en el ejército o luchando en el circo para el placer de la Casa Harkonnen.

HISTORIA

Durante la Yihad Butleriana y bajo el mando de Magnus Sumi, Giedi fue un miembro activo de la Liga de Nobles. El planeta acabó por caer en manos de las máquinas pensantes, lo que provocó su ocupación y la muerte de Sumi. Una vez liberado tras el fin de la guerra, el planeta se convirtió en el mundo natal de la Casa Harkonnen.

Giedi Prime es el vehículo que la Casa Harkonnen utilizó para adquirir poder y alcanzar el estatus de Casa Mayor. Su estrategia de maximización de los beneficios sin tener en cuenta cuestiones éticas los impulsó a convertirse en una poderosa familia. Gobiernan con una mezcla de miedo, estado policial e incentivos a la traición y la denuncia entre sus súbditos, lo que ha dado lugar a una sociedad despiadada.

CULTURA

La cultura de Giedi Prime se basa en la opresión. Sus habitantes tienen pocos derechos y gran parte de la población está esclavizada (y los que no, pueden pasar a estarlo por capricho de la Casa Harkonnen). La estructura económica se construyó para convertir al ejército en la única vía de escape al trabajo en las fábricas industriales, donde es normal morir a una edad temprana.

MEDIO AMBIENTE

Aunque en su día fue un mundo hermoso, la industria armamentística lleva generaciones ignorando su impacto sobre el medio ambiente y ha convertido a Giedi Prime en un páramo industrial oculto bajo un barniz brillante y agradable. Los Harkonnen han preservado con esmero unas pocas ciudades, que transmiten una apariencia lujosa y permiten engañar a los visitantes de otros planetas.

LUGARES DE INTERÉS

La Casa Harkonnen gobierna Giedi Prime desde la capital, **Baronía**. Esta se asemeja a la Roma clásica, y su población se compone principalmente de esclavos y gladiadores que luchan para la diversión de sus señores. Los edificios que dominan la ciudad son rectangulares y no tienen entrada a nivel del suelo para mantener atrapada a la población esclava y para que, cada vez que miren hacia el cielo, solo vean a los Harkonnen.

Giedi City es un brillante ejemplo del ingenio Harkonnen para la industrialización. La ciudad es el principal productor y centro gubernamental. Sus enormes fábricas de armas se alzan junto a los edificios del gobierno, trabajando al unísono. Las calles, parques y canales siempre están limpios y son cuidados las veinticuatro horas del día: los esclavos trabajan constantemente bajo una estrecha vigilancia limpiando la ciudad y manteniendo una ilusión de armonía entre industria y civilización.

Sistema estelar: Alkalurops

Lunas: Seis lunas artificiales

Habitabilidad: Clase IV

Casa gobernante: Vernius

Exportación principal: Tecnología (maquinaria avanzada, cazadores-buscadores, naves, robots y sistemas de control meteorológico)

Población: Viven bajo tierra, en pequeños colectivos.

Idiomas: Galach e ixiano

Lugares de interés: Grand Palais, Ixian Majorius, los astilleros Ixianos y Vernii

DESCRIPCIÓN GENERAL

El planeta más avanzado tecnológicamente del Universo Conocido, cuyas complejas máquinas fuerzan las leyes éticas establecidas por la Yihad Butleriana.

HISTORIA

Tras la Yihad Butleriana y bajo el gobierno de la Casa Vernius, Ix alcanzó la fama gracias a su tecnología. La superficie dañada por la guerra y las numerosas tormentas hicieron que la población se trasladara al subsuelo. Las cavernas subterráneas proporcionaron un lugar a resguardo de miradas indiscretas que Ix utilizó para experimentar con tecnología prohibida.

Ix también derrotó a su rival, la Casa Richese, y se convirtió en el principal fabricante de naves crucero para la Cofradía Espacial. Su éxito no pasó desapercibido para Elrood Corrino IX, que conspiró con la Bene Tleilax para eliminar a los Vernius utilizando un bailacaras, un cambiaformas creado genéticamente. Este provocó una revuelta entre la clase baja, circunstancia que los Sardaukar imperiales y los tleilaxu aprovecharon para conquistar el planeta. La Bene Tleilax asumió el gobierno de Ix durante un tiempo, hasta que la Casa Vernius, con ayuda del joven duque Leto Atreides de Caladan, recuperó el control y solicitó al Landsraad que reconociera formalmente su dominio. Restituida la autoridad en el lugar, la Casa Richese gobierna actualmente Ix mientras intenta recuperar su antigua gloria.

CULTURA

Las dos cosas más valoradas en Ix son el intelecto y la discreción. Su competitividad por lograr el próximo descubrimiento científico y su sistemática vulneración de la ética Butleriana no servirían de nada si sus competidores o el Imperio supieran la verdad de sus métodos. Los ixianos también trabajan sin que nadie lo sepa en inteligencia artificial y robótica, pero sus avances son un secreto muy bien guardado.

MEDIO AMBIENTE

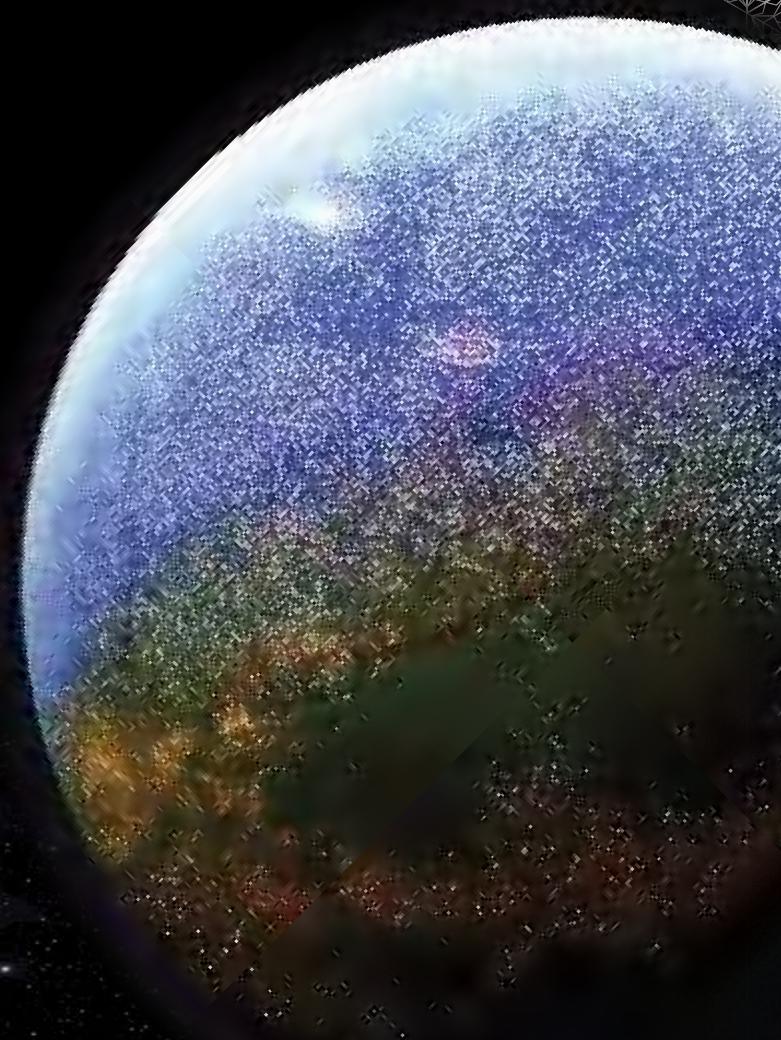
La superficie de Ix es poco más que una ciudad hueca, con pequeños edificios de dos plantas, dispersa por el mundo. El mayor de ellos alberga el principal espacioporto público del planeta. Casi el 90% de los ixianos viven en cuevas subterráneas; los que habitan en la superficie son simplemente una fachada para confundir a los visitantes.

LUGARES DE INTERÉS

La capital de Ix es la ciudad subterránea de **Vernii**. Los nobles viven en los niveles superiores de la ciudad, lo que les permite mirar desde arriba a los trabajadores y habitantes de las madrigueras inferiores de la ciudad. Unos pilares de diamante sostienen el techo de roca con pasarelas, transportes tubulares y vehículos aéreos que permiten el movimiento por todo Vernii.

Ixian Majorius es la ciudad terrestre más grande y la que ven la mayoría de los visitantes, ya que alberga el único puerto espacial para visitantes.

El **Grand Palais** sirve de palacio para la Casa de Vernius y sus funcionarios más importantes. El palacio está reforzado y blindado contra cualquier ataque.



JUNCTION (CONEXIÓN)

Sistema estelar: Clasificado

Lunas: Dos estaciones orbitales

Habitabilidad: Clase IV

Casa gobernante: Cofradía Espacial

Exportación principal: Transporte intergaláctico

Población: Complejos subterráneos hiperpoblados

Idiomas: Galach

Lugares de interés: Campo de los Navegantes, la Escuela de Navegantes, el puerto espacial y la sede de la Cofradía Espacial

DESCRIPCIÓN GENERAL

Conexión es el cuartel general de la Cofradía Espacial y el único centro de formación de navegantes del universo.

HISTORIA

El nombre original del planeta se perdió en el tiempo, hace ya mucho. Fue la Cofradía Espacial quien lo rebautizó como Conexión y lo transformó a su estado actual. El ambiente acogedor, las vastas llanuras y los numerosos complejos situados a lo largo de las rutas de viaje lo han convertido en su hogar ideal.

CULTURA

La cultura de Conexión es más relajada de lo que cabría imaginar. La población se centra en el negocio de los vuelos espaciales y en lo que necesitan para seguir volando. La importancia de la Cofradía Espacial y de su Banco han convertido al planeta en un lugar donde se pueden encontrar cualquier cosa que el Imperio pueda ofrecer.

MEDIOAMBIENTE

Conexión es un ecosistema de praderas que antaño contaba con numerosos y exuberantes campos verdes. Ahora esos campos son pistas de aterrizaje de hormigón y metal para las naves espaciales de la Cofradía, innumerables talleres de reparación y un enorme banco ferozmente protegido.

LUGARES DE INTERÉS

Conexión tiene la única **Escuela de Navegantes** conocida en todo el universo. Ciudadanos especialmente seleccionados de toda la galaxia acuden a Conexión con la esperanza de convertirse algún día en navegantes.

KAITAIN

Sistema estelar: Alfa Waiping

Lunas: Cuatro

Habitabilidad: Clase IV

Casa gobernante: Corrino

Exportación principal: Gobierno imperial

Población: Principalmente en grandes ciudades, con algunos asentamientos más pequeños.

Idiomas: Galach

Lugares de interés: La Casa de Té de la Contemplación, Corrinth, la Escuela de Medicina Suk y los ríos dorados

DESCRIPCIÓN GENERAL

La capital del Imperio, una ciudad ordenada y moderna de gran belleza.

HISTORIA

Kaitain no fue tocada por los humanos ni por las máquinas pensantes durante la Yihad Butleriana. Pero cuando la Casa Tantor atacó con atómicas el planeta nativo de los Corrino, Salusa Secundus, arrasando su superficie y haciéndolo casi inhabitable, el Padishah Hassik Corrino III se vio obligado a elegir una nueva capital para el Imperio. Sus asesores le proporcionalon varias alternativas y Hassik III eligió Kaitain: la belleza natural, docilidad y maleabilidad del planeta lo convertían en una elección óptima.

Hassik III destruyó la Casa Tantor en represalia por Salusa Secundus y quiso transmitir una sensación de solidez al resto del Imperio, demostrando la fuerza de la Casa Corrino y su capacidad de progreso. Legiones de trabajadores imperiales se dispusieron a construir ciudades que igualaran la belleza natural del planeta.

El planeta capital es un hermoso mundo, lleno de gracia, opulencia y abundancia. Las ciudades están llenas de obras de arte admirables y de inmensos edificios de cristal y metal que se elevan hasta el cielo. Cada ángulo, cada piedra y cada árbol han sido planeados con precisión para infundir una perfecta sensación de asombro.

CULTURA

Todos los mundos del Imperio son respetados, pero ninguno más que Kaitain. Sus ciudadanos obedecen las leyes y su posición dentro del sistema. Cualquier cosa que no lo haga se arriesga a la mirada de la burocracia imperial. El pueblo es obediente y feliz o, al menos, intenta aparentarlo para evitarse problemas.



MEDIOAMBIENTE

Kaitain es un mundo paradisiaco y la Casa Corrino ha pagado para que sea así. Tras verse obligado a marcharse de la devastada Salusa Secundus, el emperador esperaba provocar la admiración de cualquiera que visitara la nueva sede del trono imperial. Kaitain es cálido durante todo el año. Hay pocas nubes que oscurezcan su cielo azul cristalino y las tormentas son un suceso casi extraordinario.

LUGARES DE INTERÉS

La maravillosa ciudad de Corrinth tiene el honor de ser la capital del planeta, el hogar del Imperio Padishah durante casi 10 000 años y el centro operativo del Imperio. Una guerra de egos entre el emperador y el Landsraad dio origen a las innumerables edificaciones que dominan la ciudad, desde museos hasta viviendas. El estilo imperial produce hermosos y esbeltos edificios que parecen casi inestables debido a su balanceo, pero la visión de sus coloridos exteriores tranquiliza a la mayoría de los que los contemplan.

El Centro de Artes Interpretativas Hassik III de Kaitain es una maravilla del Imperio. El edificio de mármol, inmaculadamente construido, es una obra maestra de la acústica que hace reverberar cada sonido a un nivel agradable, independientemente del volumen. Ya sea un susurro o un fuerte rugido, el sonido se hace placentero. Las coloridas ventanas, las curvas de sus columnas de piedra y la inmensidad del edificio rinden homenaje a la arquitectura imperial.

Cerca del Palacio Imperial del Ópalo se encuentra la Casa de Té de la Contemplación. Los pavos reales se mueven con libertad y paso solemne entre los prístinos jardines que rodean la Casa de Té durante todo el año. De la cocina de su restaurante sale una de las mejores comidas de Kaitain, y la lista de espera es de décadas. Los camareros llevan largos y estilizados uniformes con los colores de la Casa Corrino y permanecen ocultos a la vista, pero acuden prestos en cuanto se los necesita.

PORITRIN

Sistema estelar: Epsilon Ophiuchi

Lunas: Una

Habitabilidad: Clase IV

Casa gobernante: Maros (Alexin/Consejo de Nobles)

Exportación principal: Agricultura

Población: En pequeños asentamientos dispersos por el planeta.

Idiomas: Galach

Lugares de interés: El espaciopuerto de Starda, el Museo Municipal, Poritrin y el río Isana

DESCRIPCIÓN GENERAL

Poritrin, el tercer planeta del sistema Epsilon Ophiuchi, se sustentaba en gran medida gracias a la agricultura y la esclavitud, aunque hace tiempo que esto último no es cierto. Cabe destacar que fue el mundo natal de los Zensunni Errantes que partieron hacia las estrellas, algunos de los cuales se transformaron en los Fremen de Arrakis. También es famosa por ser el lugar de nacimiento de Tio Holtzman, el científico cuyos descubrimientos permitieron enormes avances en la tecnología de escudos y el plegado del espacio, entre otros logros. Menos famosa, pero igual de importante es Norma Cenva, inventora de los globos de luz y que, con el tiempo, ayudó a fundar la Cofradía Espacial y se convirtió en su primera navegante.

HISTORIA

Se cree que Poritrin es el primer planeta del universo donde surgió la vida. Los zensunni llegaron a Poritrin desde su planeta natal (cuyo nombre se perdió hace siglos) y vivieron contentos durante cierto tiempo, pero su existencia pacífica los convirtió en presa fácil para las fuerzas de Salusa Secundus y Bela Tegeuse.

La familia Bludd gobernó gran parte de Poritrin antes y durante la Yihad Butleriana y es recordada por contar con una numerosa población de esclavos (zensunni en su mayoría) que utilizaban para trabajar en la cosecha y otras actividades agrícolas. Aunque hubo numerosas revueltas para intentar librarse de los grilletes de la esclavitud, todas ellas fueron sofocadas con saña por las fuerzas gubernamentales. Después de cada revuelta se llevaban a cabo numerosas ejecuciones públicas para infundir miedo en la población.

El planeta era miembro de la Liga de los Nobles. Durante la Yihad Butleriana, un científico de Poritrin, Tio Holtzman, trabajando en estrecha colaboración con un genio no reconocido, Norma Cenva, inventó la Red Descodificadora, un dispositivo capaz de destruir cualquier circuito gelificado y paralizar a las máquinas pensantes. Con la ayuda de Holtzman, Vorian Atreides tendió una trampa a las máquinas pensantes y obtuvo una victoria que elevó a ambos a la fama.

Poritrin sirve al Imperio como suministrador de esclavos.

MEDIO AMBIENTE

Este exuberante mundo fluvial es un paraíso para los viajeros. Su equilibrado ecosistema es perfecto para la crianza de su principal producto de exportación: esclavos humanos. El río Isana tiene una importancia fundamental en su cultura: los invitados de honor de Starda se lavan las manos en sus aguas y los esclavos colocan a sus muertos en balsas en llamas que mandan con la corriente para que sus cenizas descansen en el mar.

LUGARES DE INTERÉS

Aunque no es la ciudad más grande, **Starda** es la capital de Poritrin. Se encuentra cerca del río Isana, aprovechando que la erosión creo una ubicación ideal entre las rocas para la construcción de la ciudad. Starda alberga el único puerto espacial del planeta y es, por tanto, su principal centro de comercio.

El **río Isana** es fundamental para los comerciantes del planeta que utilizan barcazas y otras embarcaciones marítimas para viajar a Starda cargados de granos, verduras, metales y mercancías para comerciar. El comercio agrícola siempre ha sido una actividad rentable, pero con la llegada de los de los viajes espaciales Poritrin se convirtió en uno de los mundos agrícolas más importantes.

RICHESSE

Sistema estelar: Epsilon Eridani

Lunas: Una (artificial)

Habitabilidad: Clase IV

Casa gobernante: Richese

Exportación principal: Tecnología (naves estelares, miniaturización, maquinaria sofisticada)

Población: Dispersa por todo el planeta; viven en ciudades de tamaño moderado.

Idiomas: Galach

Lugares de interés: Castillo de Richese, Luggdynym y la capital, Richese

DESCRIPCIÓN GENERAL

El único rival de Ix, en cuanto a logros tecnológicos, que se atreve a tensar los límites de las leyes contra las máquinas pensantes.

HISTORIA

Richese era un Mundo Sincronizado bajo el control de las máquinas pensantes que tras la Gran Purga alcanzó la prominencia bajo el gobierno de la Casa Richese. El ataque con atómicas asoló el planeta y llevó a la población a depender aún más de la tecnología para recuperarse. Esa dedicación a la investigación ayudó a la Casa Richese a mantener un elevado nivel en diferentes ciencias y a destacar en el arte de la miniaturización, lo que se convirtió en la marca característica de sus productos.

Richese se convirtió en el principal suministrador de cruceros (las colosales naves espaciales capaces de plegar el espacio) para la Cofradía Espacial. Además, la Casa Richese también estaba encargada de la recolección de la especia en Arrakis. Esa combinación llevó a otras Casas nobles a planear su caída.

Richese acabó en bancarrota debido a una ambiciosa guerra económica contra la Casa Vernius de Ix. Los problemas económicos llegaron a poner en peligro a la Casa y al planeta, obligándoles a aplicar políticas de reducción de coste y a rebajar el nivel de sus productos. Tras perder la guerra económica, Richese pasó a manos Ix y esta se convirtió en el principal productor de cruceros.

Al poco tiempo, Richese también perdió el control de Arrakis en favor de la Casa Harkonnen. La Casa Vernius asentó un último golpe al sembrar el rumor de que toda la tecnología de Richese no era más que una versión de dudosa calidad de la tecnología ixiana. A pesar de todo, Richese continúa siendo un planeta referente en temas de tecnología, en especial gracias al mejor invento de sus científicos: los espejos richesianos, unas células energéticas en miniatura que nadie ha conseguido replicar.

Por último, el emperador Shaddam IV destruyó la luna artificial Korona y, con ella, el comercio ilegal de especia

de Richese (ver Lugares de Interés, más abajo). El ataque imperial acabó accidentalmente con la vida del científico Haloa Rund y destruyó su prototipo de tecnología no-campo.

CULTURA

La cultura richesiana da mucho valor al equilibrio entre el éxito y la vida familiar.

MEDIO AMBIENTE

Richese es un planeta clase estándar que experimenta las diferentes estaciones, lluvias y veranos propios de un mundo templado.

LUGARES DE INTERÉS

En el pasado, Richese tenía una luna artificial, **Korona**, construida como estación de investigación y para ocultar un contrabando de especia que funcionó con éxito durante décadas, hasta que fue descubierto. Después de que el Imperio se enterara del propósito secundario de la luna, esta fue destruida durante la Gran Guerra de la Especia. Algunos de los restos de la estación cayeron sobre el planeta, mientras que el resto siguió orbitando a su alrededor. Los restos de Korona siguieron lloviendo sobre el planeta durante meses; algunos ardían al entrar en la atmósfera, pero el resto golpeaba el planeta creando grandes cráteres.



SALUSA SECUNDUS

Sistema estelar: Gamma Waiping

Lunas: Seis

Habitabilidad: Clase II

Casa gobernante: Corrino

Exportación primaria: Sardaukar

Población: Toda la población cumple condenas de cadena perpetua y la mayoría vive en prisión

Idiomas: Galach

DESCRIPCIÓN GENERAL

El antiguo mundo natal de la Casa Corrino fue una vez hermoso, pero ahora es uno de los planetas prisión del emperador y el campo de entrenamiento para sus tropas de élite, los Sardaukar.

HISTORIA

Bovko Manresa, primer virrey de la Liga de Nobles, se estableció en Salusa Secundus durante el Antiguo Imperio. Manresa creó un refugio para los humanos que huían de los Titanes y acogió a los nobles tras la destrucción de su Parlamento. Esa acción convirtió a Salusa en la capital de la Liga y en víctima de múltiples invasiones de máquinas pensantes, a las que siempre logró resistir.

Salusa Secundus fue la capital del Imperio Padishah durante siglos, hasta que el emperador Hassik Corrino III trasladó el Trono Imperial a Kaitain tras un ataque con armas atómicas de la Casa Tantor. Hassik logró sacar provecho de la catástrofe al convertir el devastado planeta en una prisión. La dureza del entorno también propició el caldo de cultivo perfecto para las tropas de élite del emperador.

CULTURA

El objetivo de Salusa Secundus es destruir a sus prisioneros y transformarlos en aquello que el Imperio necesite. Esto puede ocurrir tanto a manos del ejército, durante el entrenamiento de sus tropas de élite, como en las numerosas prisiones del planeta.

MEDIO AMBIENTE

Originalmente Salusa Secundus era un mundo templado capaz de sustentar la vida. En aquella época, el planeta tenía numerosos árboles, diferentes estaciones, agua limpia y abundante vida animal. Tras la destrucción atómica, el planeta se convirtió en poco más que un páramo estéril, donde solo los más fuertes pueden sobrevivir. Los habitantes de Salusa deben sobreponerse a un entorno hostil, su peligrosa vida salvaje, un clima impredecible y a la radioactividad del suelo. El planeta es el hogar de la planta shiga, una planta enredadera metálica que solo se encuentra en otro planeta del Universo Conocido, Delta Kaising III.

LUGARES DE INTERÉS

La ciudad principal del planeta prisión es **Zimia**. En su día fue una gloriosa y noble ciudad, rodeada de vegetación y donde la cultura rezumaba de cada edificio. Ahora es un yermo estéril que alberga el único puerto espacial del planeta. La mayor parte del tráfico está compuesto por prisioneros que llegan o Sardaukar recién entrenados que se van.

TLEILAX

Sistema estelar: Thalim

Lunas: Ninguna

Habitabilidad: Clase V

Casa gobernante: Ninguna

Exportación principal: Biotecnología

Población: En grandes comunidades de trabajo.

Idiomas: Galach, lengua de los silbidos y tleilaxu

Lugares de interés: Bandalong, Centro de Entrenamiento Mentat, Fábricas y Thalidei

DESCRIPCIÓN GENERAL

Un mundo aislacionista y fanáticamente religioso habitado por un pueblo que ha dominado la manipulación genética con sus bailacaras y sus gholas.

HISTORIA

Durante la Yihad Butleriana, Tleilax era un planeta No Alineado dedicado al suministro de órganos y esclavos para el resto del universo, gracias a lo cual sobrevivió prácticamente intacto a la guerra.

Tras el fin de la Yihad, y durante los milenios siguientes, el fanatismo religioso del planeta se fue acentuando hasta cerrarse totalmente a los extranjeros. Siguieron comerciando con esclavos y con avances biotecnológicos, pero se han alterado genéticamente a sí mismos. Además, gracias a sus avances en genética y su desprecio por la ética, han desarrollado un entrenamiento mentat que les permite corromperlos y diseñarlos para cualquier propósito que necesiten.

CULTURA

Tleilax es una sociedad religiosa aislacionista.

MEDIO AMBIENTE

Tleilax es un mundo acogedor de clima templado durante casi todo el año. Aunque la mayor parte del planeta está urbanizado e industrializado, tiene muchas zonas naturales bien cuidadas para disfrute de la población.

LUGARES DE INTERÉS

La ciudad sagrada de **Bandalong** tiene la entrada prohibida a los no tleilaxu.

El **Centro de Entrenamiento Mentat** de Tleilax es equiparable a todos los demás del Universo Conocido en cuanto a su nivel de calidad, con una característica adicional destacada: es el único centro que produce mentat pervertidos.

WALLACH IX

Sistema estelar: Laoujin

Lunas: Tres

Habitabilidad: Clase IV

Casa gobernante: Ninguna (controlada por la Bene Gesserit)

Exportación principal: Entrenamiento y conocimientos Bene Gesserit

Población: Todos los habitantes residen en ciudades muy pobladas

Idiomas: Galach y otros medios de comunicación secretos de las Bene Gesserit

Lugares de interés: La Escuela Madre y los Archivos

DESCRIPCIÓN GENERAL

También llamada Casa Capitular, Wallach IX es el hogar de las Bene Gesserit y su principal centro de entrenamiento.

HISTORIA

La historia de Wallach IX está ligada al odio a la humanidad. Hace milenios, el gobernador del planeta, Yorek Thurr, trajo a la Liga de los Nobles en favor de Omnis y las máquinas pensantes con la esperanza de ganar más poder y posición.

Yorek abandonó el bando humano para gobernar Wallach IX y someterse al procedimiento de prolongación de la vida ofrecido por Omnis. Tras obtener el dominio del planeta, Thurr se centró en la erradicación de toda vida humana. Suya fue la atroz idea de desarrollar la Plaga de Omnis, un virus mortal de transmisión aérea. Thurr escapó de Wallach IX antes de que la Liga de Nobles iniciara la Gran Purga en el planeta. El mundo fue posteriormente reclamado por los cimeks, quienes lo gobernaron hasta su destrucción.

Wallach IX se convirtió hace siglos en el mundo natal de sus actuales gobernantes, las Bene Gesserit. En la actualidad no se puede subestimar su importancia, pero la Sororidad también es fundamental para que el planeta siga existiendo, ya que su economía se derrumbaría sin ellas. Las pocas exportaciones dependen de un modo u otro de su formación y sus escuelas, lo que refuerza su importancia y aumenta sus filas a cada día que pasa. Todas las hermanas han pisado Wallach IX al menos una vez para entrenarse en la Casa Capitular y, quizás, para encontrarse con la Reverenda Madre Superiora o para recibir un encargo especial.

Ninguna nave puede entrar en el planeta u orbitar en las proximidades sin una autorización previa.

CULTURA

La cultura de Wallach IX es de obediencia y comunidad. La Casa Capitular está gobernada por la Madre Superiora, que vela por las creencias Bene Gesserit y el éxito en la creación del Kwisatz Haderach. Más del 90% de la población son acólitas o hermanas Bene Gesserit. El resto son trabajadores, invitados o prisioneros.

MEDIO AMBIENTE

Wallach IX es un ecosistema forestal con ciudades repartidas por toda su superficie. Cada ciudad es una copia casi idéntica de las demás, incluyendo los parques, los nombres de las calles y la numeración. Cualquiera que visite más de una ciudad del planeta experimentará cierta sensación de familiaridad y desconcierto, como si ya hubiera estado en un «allí» parecido.

LUGARES DE INTERÉS

La **Escuela Madre de la Casa Capitular** es el mejor centro educativo de toda la Bene Gesserit. Son muchas las Casas Mayores que envían allí a sus hijas para ser educadas o incluso para que se unan a la Sororidad. El gigantesco complejo se encuentra en un lugar secreto, solo conocido por aquellas que necesitan conocer y proteger la escuela.

Los **Archivos de Wallach IX** son el lugar más sagrado y seguro de todo Wallach IX. En las profundidades de sus entrañas, bajo cientos de metros de roca, acero y plástico reforzado, se encuentran los registros del programa de manipulación genética del Kwisatz Haderach.

El planeta tiene **tres lunas** en su órbita desde la época de los cimeks. Se cree que son naturales.





CAPÍTULO 3: CREACIÓN DE CASAS

«Controlad la moneda y las alianzas. Dejad que la chusma se quede con el resto». Es lo que os dice el emperador Padishah. Y añade: «Si queréis beneficios, tenéis que dominar». Sus palabras no están desprovistas de verdad, pero yo me pregunto: «¿Quién es esa chusma y quién los dominados?».

Mensaje Secreto de Muad'Dib al Landsraad, de El despertar de Arrakis,
por la Princesa Irulan

En **Dune: Aventuras en el Imperio**, todos los personajes jugadores sirven a la misma Casa noble. Así que, antes de crear vuestros personajes, es vital determinar algunos detalles sobre el estilo, los objetivos y las características de la Casa a la que pertenecéis. Esta, obviamente, será de gran importancia para los jugadores, ya que determinará el tipo de personajes que pueden crear y a qué pueden aspirar. Sin embargo, es igualmente importante para el director de juego, ya que condicionará el nivel general de la campaña y el tipo de aventuras que los jugadores quieren tener. Así que la naturaleza de la Casa debe ser una decisión de grupo entre los jugadores y el director de juego.

En suplementos posteriores ampliaremos los detalles de las Casas Nobles y proporcionaremos sistemas para gestionar sus vastos recursos. Sin embargo, mientras tanto, os ofrecemos algunas herramientas narrativas para ayudaros a entender y crear vuestra propia Casa, sus características y recursos. ¿La Casa de los personajes será bondadosa y noble como la de los Atreides, o un régimen retorcido y brutal como el de los Harkonnen? ¿O algo totalmente diferente?

TIPO DE CASA

La primera decisión que hay que tomar es el nivel general de poder de la Casa. Puede ser una Casa de bajo rango, incapaz apenas de valerse por sí misma, o una antigua y poderosa familia que controla varios planetas. Aunque es tentador decantarse por una Casa de este tipo, cuanto más poderosa sea, más enemigos tendrás en vuestro presente y vuestro futuro. Y cuanto más renombrada y peligrosa sea vuestra Casa, más mortíferos serán vuestros adversarios. ¡Estáis avisados!



Antes de tomar cualquier decisión definitiva, vuestro grupo (jugadores y director de juego) debería dedicar un momento a discutir las historias que queréis contar. ¿Os gustaría narrar el ascenso de una Familia de bajo rango, o quizás la caída de una grande? ¿Será la Casa un reconocido remanso de tranquilidad, o una dictadura militar? ¿La dirige un grupo de fanáticos religiosos? ¿O se dedican a la fabricación de tecnologías peligrosamente al límite de las leyes butlerianas?

Una vez tengáis algunas ideas, pensad en qué papel van a desempeñar vuestros personajes. ¿Estarán entre los agentes más importantes de un pequeño séquito de la Casa o serán simples engranajes de una poderosa administración? Cuanto más grande sea la Casa, menos importantes serán los personajes jugadores para sus líderes, pero más poder tendrán cuando tomen el control.

Es posible que el director de juego ya tenga un plan en mente para la campaña, por lo que es importante que los jugadores escuchen primero sus sugerencias. Pero no hay razón para desviarse si hay desacuerdo. Recordad que todos los miembros del grupo deben participar en la creación de la Casa a todos los niveles, ya que será la base sobre la que se levante vuestra saga.

Hay cuatro «tipos de Casa» entre los que podéis elegir:

CASA EMERGENTE

Vuestra Familia acaba de adquirir el estatus de Casa Menor. Puede que se haya distinguido en la batalla o en la corte, o que haya desarrollado un artefacto o una habilidad que pueda resultar muy valiosa. Por ahora, la Casa es solo una familia noble con un pequeño séquito y un poco de tierra que les ha sido concedida por la Casa Mayor que controla el planeta en el que residen. Sin embargo, como recién llegados al escenario imperial, no tienen verdaderos enemigos y poco que perder. Con el tiempo, podríais llegar a controlar vuestro planeta natal y quién sabe qué más.

CASA MENOR

La vuestra es una Casa Menor establecida, una de las Familias vasallas más importantes de una Casa Mayor. La Casa tiene una fuerte tradición de dedicación y servicio a sus señores, pero su presencia no va mucho más allá de su planeta natal. Sus posesiones abarcan alrededor de un tercio de su mundo o el control de una luna propiedad de su Casa Mayor. Sin embargo, debéis competir constantemente con las otras Casas Menores al servicio de vuestra Casa Mayor, rivalizando por su favor.

CASA MAYOR

Esta Casa es el poder gobernante de todo un planeta. Tienen a varias Casas Menores vasallas y ocupa un puesto relevante en la política del Imperio. La Casa tiene varios agentes y soldados a sus órdenes y lidera al menos un segmento del mercado. Desgraciadamente, es inevitable que este tipo de poder atraiga enemigos. Hay espías y asesinos por todas partes y un buen número de Casas rivales (Grandes y Menores) que desean arrebatarle su poder y recursos.

GRAN CASA

La Casa es una de las mayores potencias del universo. No solo controla un mundo natal, sino también otras lunas e incluso planetas, todos ellos gestionados por Casas

Menores leales. Los recursos que tiene a su disposición son inmensos y su poder la hace casi invulnerable. Por desgracia, las fuerzas que se alinean en su contra son igual de temibles. Sus enemigos no solo ansian hacerse con sus riquezas, sino que también quieren destruirla por temor a que algún día les hagan lo mismo. Tal vez incluso el propio emperador esté preocupado por si esta Gran Casa pudiera tener entre sus objetivos hacerse con el Trono Imperial...

Ejemplo: Despues de algunas discusiones, el grupo decide jugar con una Casa Menor, una que busca salir de la sombra de la Casa Mayor a la que sirve. Anotan «Casa Menor» y acuerdan llamarla «Casa Molay».

El director de juego recibe 1 punto de Amenaza por jugador al comienzo de cada sesión.

TIPO DE CASA Y AMENAZA

El director de juego tiene una reserva de puntos de **Amenaza** que puede utilizar para crear todo tipo de problemas y dificultades para los personajes jugadores (ver **Amenaza**, página 155). El tipo de Casa elegido por los jugadores determina la cantidad de Amenaza que recibe el director de juego al comienzo de cada sesión (aunque podrá conseguir más puntos durante el transcurso de la partida).

- **Casa Emergente:** no hay Amenaza inicial
- **Casa Menor:** 1 punto Amenaza por jugador
- **Casa Mayor:** 2 puntos Amenaza por jugador
- **Gran Casa:** 3 puntos de Amenaza por jugador

DOMINIOS

Una vez resuelto el nivel general de vuestra Casa, toca determinar qué produce o por qué es famosa. Como los recursos de la mayoría de las Casas dependen del poder mercantil y de las acciones de CHOAM que controlen, vuestra Familia ha desarrollado una especialidad en un área de negocios o productos de importancia para el Imperio. Llamamos a estas áreas estratégicas **dominios**. Vuestra Casa puede tener varios, clasificados como primarios o secundarios.

Un dominio primario es el área que da fama a vuestra Casa, algo por lo que está considerada como una de las mejores del universo. Sea lo que sea, todo el Imperio sabe que sois el mejor proveedor. Puede tratarse de un recurso único, como la especia, pero también un producto común en el que tu Casa sea la experta indiscutible. Un dominio primario no tiene por qué ser especialmente glamuroso, pero su poder es inconfundible. Aunque muchos se mofan del arroz pundi de los Atreides, es un alimento básico en cientos de planetas. Para los Harkonnen, su control de la especia les ha hecho enormemente ricos, pero es un poder que les puede ser arrebatado por el emperador, que solo se encuentra en un lugar y que es codiciado por todas las demás Casas y grupos de poder del universo.

Conseguir un dominio primario es una de las formas en que una Casa Menor puede distinguirse, aunque la Casa Mayor de la que depende puede llevarse todo el mérito hasta que logre salir de su sombra. Ninguna Casa Mayor es digna de ese nombre sin algo en lo que se la considere la mejor. Un monopolio de este tipo requiere grandes recursos para su mantenimiento, lo que no invita a la competencia: los dominios primarios irradian tal poder que la mayoría de los enemigos buscan presas más fáciles. Sin embargo, cuando una Casa se confía en su posición y un enemigo consigue desafiarla en su dominio primario, la fortuna de esta puede caer rápidamente.

Un dominio secundario es algo por lo que la Casa es conocida pero que, aunque lucrativo, no representa su principal

fuente de ingresos. Competís con otras Casas por conver-tiros en dueños del dominio primario de ese ámbito de negocio, pero aún estáis lejos de hacerlo con un monopolio. La rivalidad por el control puede ser excepcionalmente feroz.

En resumen: un dominio primario es una ayuda narrativa para explicar lo que realmente hace vuestra Casa, pero un dominio secundario muestra dónde está el conflicto y hacia qué dirección se mueven vuestros intereses.

Es importante señalar que los dominios de una Casa no son sus únicas áreas de negocio o de las que forman parte. Los intereses de una potencia planetaria son muchos, pero incluso una Casa Menor tendrá varios intereses. El hecho de que unos productos industriales no sean dominio primario o secundario de una Casa no significa que su planeta no tenga fábricas de ese tipo. Sin embargo, la dura competencia entre Familias nobles significa que cada una solo puede destacar en unas pocas cosas. Así que, para la mayoría de las Casas, tiene más sentido comercial apostar por sus puntos fuertes e intentar acaparar un área particular del mercado libre universal.

El grupo de jugadores debe decidir cuáles son los dominios primarios y secundarios de su Casa. Para ayudarlos a hacerlo,

DOMINIOS INICIALES

Dependiendo de su tipo, cada Casa comienza con uno o más dominios:

- **Casa Emergente:** 1 dominio secundario
- **Casa Menor:** 1 dominio primario y 1 secundario
- **Casa Mayor:** 1 dominio primario y 2 secundarios
- **Gran Casa:** 2 dominios primarios y 3 secundarios

vamos a proporcionaros varios ejemplos desglosados por áreas de especialidad. Podéis escoger todos vuestros dominios de la misma área, pero no es necesario. Tendría sentido crear (por ejemplo) un planeta agrícola conocido por su maquinaria agrícola como dominio principal y su formación de administradores y trabajadores agrícolas como dominios secundarios. Sin embargo, un mundo militar conocido por su industria bélica también podría ser reconocido por sus grandes óperas y capataces de fábrica.

Cuando hayáis elegido los dominios, podréis utilizar esa información para seguir desarrollando la cultura de vuestro planeta. En los ejemplos anteriores, la Casa agrícola reside claramente en un mundo agrícola centrado casi exclusivamente en la agricultura. La Casa militar puede parecer bastante ecléctica, pero quizás sus óperas se basen todas en grandes batallas y sus capataces dirijan las fábricas como un campo de entrenamiento para maximizar la productividad. Otra opción válida es que sea el dominio secundario, no el primario, el que condicione la cultura. Así, la Casa militar podría aplicar el gran estilo de sus óperas y la precisión de sus bien organizadas fábricas al diseño y fabricación de armas.

ÁREAS DE ESPECIALIZACIÓN

Los distintos dominios que aparecen a continuación se agrupan, en aras de la simplicidad, en áreas de especialidad. Además, se han subdividido para ayudar a ofrecer ideas que cada área de especialidad podría dar sobre cada dominio en concreto. En algunos casos, incluso se pueden elegir dominios de la misma subsección. Una Casa agraria podría cultivar tres Productos diferentes, uno para su dominio primario y dos para sus secundarios. Si queréis que vuestra Casa destaque en algo que no está en la lista, no dudéis en crear nuevas áreas de especialidad.

Cada área de especialidad se divide en las siguientes secciones:

- **Maquinaria:** Se trata de cualquier dispositivo o maquinaria de gran tamaño que pueda crearse, ya sea por el área de especialidad o para ayudar a elaborarla o mantenerla.
- **Productos:** Se trata de algo que el área de especialidad produce. Hay muchas áreas de especialidad que ofrecen varios tipos de productos.
- **Especialistas:** Vuestra Casa sobresale en la formación o gestión de personas que destacan en el área de especialidad.
- **Trabajadores:** Vuestra Casa forma o produce la mano de obra necesaria para prosperar en el área de especialidad. Suelen ser necesarios en gran número.
- **Conocimientos:** Esta es la parte teórica del área de especialidad y permite a una Casa desarrollar nuevas técnicas o estrategias secretas que podrían compartir con otros, por un precio.

AGRICULTURA

Las Casas que dependen de la agricultura suelen ser lugares rústicos y pacíficos. Sin embargo, su poder reside en crear algo básico y que (quizás) las otras Casas no se den cuenta de lo mucho que lo necesitan.

- **Maquinaria:** Tractores, recolectoras, equipos agrícolas a gran escala
- **Productos:** Cultivos y productos animales (desde trigo hasta ovejas y queso)
- **Especialistas:** Administradores y gestores agrícolas
- **Trabajadores:** Granjeros, pastores y vaqueros
- **Conocimientos:** Nuevas técnicas agrícolas que aumenten la productividad, como una rotación de cultivos concreta

ARTE

Los dominios artísticos pueden no ser muy poderosos, pero otorgan a la Casa fama y respeto en todo el universo. Los que son célebres por sus intérpretes también pueden aprovechar la oportunidad para introducir espías dentro de una compañía itinerante. Los famosos espías bailacaras de la Bene Tleilax fueron diseñados originalmente como artistas (al menos eso dicen los tleilaxu).

- **Maquinaria:** Efectos escénicos, escenografía, arte escénico, sistemas de iluminación y sonido
- **Productos:** Obras de teatro, poemas, novelas, comedias, piezas musicales
- **Especialistas:** Dramaturgos, poetas, compositores, directores, productores
- **Trabajadores:** Actores, técnicos de escena, músicos, oradores, compañías itinerantes
- **Conocimientos:** Filosofía, crítica literaria, estilos de representación teatral

CIENCIA

Aunque los principios de la Yihad Butleriana siguen vigentes, esto no significa que la humanidad no pueda investigar y desarrollar nuevas ideas científicas. Muchas Casas tienen un departamento de investigación y desarrollo para hacer avanzar sus dominios y mantenerse por delante de la competencia. Las Casas que combinan este dominio con alguno de tipo industrial pueden aprovechar sus descubrimientos al máximo; las que no, simplemente los venden como un producto.

- **Maquinaria:** Equipos de laboratorio, áreas de cuarentena, instalaciones científicas
- **Productos:** Compuestos químicos, fármacos, humanos y animales modificados genéticamente
- **Especialistas:** Científicos e investigadores
- **Trabajadores:** Asistentes de laboratorio y gestores
- **Conocimientos:** Nuevas investigaciones científicas

ESPIONAJE

Las operaciones de inteligencia y los secretos son el pan y la sal de la mayoría de las Casas, y son varias las que tienen fama de suministrar herramientas de calidad para el

desarrollo de la actividad. Unas pocas incluso se dedican a infiltrarse en otras organizaciones y robar sus secretos, no para ellas mismas, sino para poder vendérselos a otros.

- **Maquinaria:** Dispositivos de vigilancia, sensores, tecnología de contraespionaje
- **Productos:** Información y secretos de otras Casas, probablemente con una especialidad concreta (como secretos militares o material de chantaje)
- **Especialistas:** Agentes y maestros de espías
- **Trabajadores:** Agentes, espías, infiltrados
- **Conocimientos:** Formas particulares de espionaje y técnicas de contrainteligencia

INDUSTRIA

Las Casas industriales suelen controlar planetas llenos de fábricas e instalaciones de producción, pero la mayoría no deja que esta actividad destruya su hogar. Los artículos industriales pueden ir desde lectores de librofilms hasta cruceros de la Cofradía, aunque cualquier Casa dedicada a la tecnología debe tener cuidado de respetar los límites de las leyes butlerianas.

- **Maquinaria:** Maquinaria industrial, naves espaciales, vehículos grandes
- **Productos:** Bienes producidos en masa, aleaciones refinadas, juguetes
- **Especialistas:** Capataces, gerentes de empresas
- **Trabajadores:** Trabajadores de fábrica, artesanos, mecánicos
- **Conocimientos:** Nuevas técnicas de gestión empresarial o industrial

KANLY

El siguiente paso tras el espionaje es el asesinato. Para evitar el caos de la guerra, las Grandes Casas resuelven sus conflictos mediante asesinatos regulados por normas. Estas «formas de kanly» están diseñadas para limitar la cantidad de asesinatos y sus inevitables respuestas, y son aplicadas con gran rigidez por todas las Casas. Evidentemente, se trata de una lucrativa área de negocio.

- **Maquinaria:** Armas y trampas (cazadores-buscadores, minas, bombas, etcétera)
- **Productos:** Venenos (para matar, aturdir o debilitar; por lo general casi indetectables)
- **Especialistas:** Maestros y entrenadores de asesinos, planificadores de operaciones
- **Trabajadores:** Asesinos, matones, especialistas en infiltración
- **Conocimientos:** Técnicas de asesinato o de infiltración, golpes o estocadas mortales

MILITAR

Aunque la guerra es más rara que el asesinato, ninguna Casa quiere que las demás piensen que tiene un ejército débil, ya que eso podría considerarse una invitación. Las operaciones militares son costosas y difíciles desde el punto de vista logístico, y suelen requerir elevados pagos a la Cofradía para trasladar las tropas a otro planeta. Pero para conquistar y ocupar las tierras o propiedades de otra Casa hacen falta soldados.

- **Maquinaria:** Armas de combate, artillería, escudos de gran tamaño, tanques
- **Productos:** Munición, armas personales, armas pequeñas (fusiles, pistolas, etcétera)



LAS PERSONAS COMO RECURSOS

Aunque pocos se refieran a ella con ese nombre, la esclavitud está muy extendida bajo diferentes formas por el Imperio (que, al fin y al cabo, es una monarquía feudal). A diario se compran y venden personas, ya sea como mano de obra endeudada que deberá trabajar durante años para recuperar su libertad, como reclutas para el ejército de una Casa o como simples «recursos». Aunque pocos se llamarían a sí mismos esclavos, sus vidas están relativamente constreñidas por el sistema de las faufreluches, y la movilidad social es casi imposible. El trabajo por deuda es la norma, aunque más por convención social que por imposición directa de la nobleza.

Esto se aplica a todos los niveles de la sociedad, no solo a los obreros y peones agrícolas. Cuando una Casa necesita un mentat, realiza un pedido a la Escuela de Mentat (o a la Bene Tleilax si se trata de un mentat pervertido) indicando las habilidades que busca. La escuela les asignará entonces un mentat que se ajuste a esos requisitos. Aunque el dinero sigue cambiando de manos, lo que la Casa realmente paga es la formación recibida por su nuevo empleado, pero no está claro cuánto poder de decisión tiene el mentat sobre su nuevo patrón (que, además, se supone que lo será de por vida). Lo mismo puede decirse de los médicos de la Escuela de Suk o de los Maestros Espadachines. Las concubinas Bene Gesserit se asignan de forma similar, aunque no idéntica.

Este comercio se extiende a todo tipo de grupos: soldados, trabajadores, personal médico y muchos otros. Las personas con formación son «reasignadas por dinero» y se espera que sean leales a su nuevo empleador, sea quien sea. Aunque la mayoría serán bien tratados, pocos tienen idea de lo que les espera en su nuevo destino y marcharse no es una opción para su mayoría: por un lado, sus nuevos amos controlan todo el planeta; por el otro, el viaje a otros sistemas está controlado por la Cofradía.

Por suerte, aunque la gente se vea forzada a prestar lealtad, la mayoría de las Casas tratan a sus trabajadores de forma normal o incluso positiva. Muchas familias nobles se esfuerzan para asegurarse de que sus súbditos tengan una vida satisfactoria. Los nacidos y criados en un planeta pueden tener todo tipo de opciones profesionales, siempre que sirvan a su Casa. Algunos pyons, como se llama a los nativos de un planeta, pueden tener poco o ningún contacto con la Casa noble que los gobierna y simplemente viven bajo la jurisdicción de las autoridades o líderes locales.

Por desgracia, no todas las Casas son tan magnánimas. Algunas mantienen a su población atenazada por el miedo y tratan a sus súbditos como poco más que animales o utensilios que pueden ser sustituidos cuando se «desgastan». Así que, aunque la vida no siempre es barata en el Imperio, es algo que se vende a diario.

⦿ **Especialistas:** Oficiales, estrategas, expertos en tácticas

⦿ **Trabajadores:** Soldados, ingenieros, pilotos, personal de logística

⦿ **Conocimientos:** Estrategias militares y nuevas tácticas

POLÍTICA

Para algunas Casas, la política es su gran obsesión. No solo les encanta conseguir más poder creando intrigas en el Landsraad, sino que hacen de estas su fuente de ingresos. Aunque no tienen mucho poder personal, cuentan con amigos poderosos, muy útiles para una Casa Menor que busca ascender. Estas Casas son los cortesanos por excelencia y los líderes del estilo y la etiqueta. Saben quién hace qué a quién y cómo llevar un mensaje hasta las figuras más poderosas. Sin embargo, también son buenos mediadores, ya que entienden las complejidades de la política del Landsraad y cómo mantener a todos contentos.

⦿ **Maquinaria:** Moda de alta costura, baratijas caras, servicios de mensajería

⦿ **Productos:** Información, secretos y favores, posiblemente incluso de la Casa Imperial

⦿ **Especialistas:** Analistas políticos, mediadores, diplomáticos, árbitros de la moda, sociólogos

⦿ **Trabajadores:** Cortesanos, espías, administradores, sirvientes, camarillas

⦿ **Conocimientos:** Técnicas de diplomacia, estilos de etiqueta y protocolo

RELIGIÓN

La fe sigue desempeñando un papel importante en la sociedad del Imperio y todavía es una fuerza lo suficientemente poderosa como para crear ventajas en los negocios. También es un servicio que puede venderse: los símbolos y adornos de la religión son populares, y algunas Casas han encontrado la manera de empaquetar la experiencia para su venta y consumo.

⦿ **Maquinaria:** Iglesias, estatuas, rosarios, símbolos religiosos, libros religiosos

⦿ **Productos:** Oraciones, himnos, escritos religiosos y edificantes

⦿ **Especialistas:** Filósofos, sacerdotes

⦿ **Trabajadores:** Coristas, monaguillos, gestores de la beneficencia

⦿ **Conocimientos:** Nuevas filosofías religiosas, nuevas formas de fe

Ejemplo: Como Casa Menor, la Casa Molay tiene dos dominios: uno primario y otro secundario. Para el primario, el grupo de jugadores eligió el área de especialidad Arte. Eligen «Poesía» (Producto), haciendo de su mundo natal un paraíso para las artes, donde aquellos que son aceptados en sus grupos de poesía son reconocidos por crear los versos más increíbles del universo. Para su dominio secundario, el grupo decide diversificar y elige «Asesinos» (Trabajadores) del área de experiencia Kanly. El grupo decide que muchas de sus escuelas de poesía son en realidad una fachada para entrenar asesinos, a los que también se les enseña a matar con cierta elegancia poética.

PLANETA NATAL

Ahora que sabéis un poco sobre lo que hace vuestra Casa, podéis detallar un poco más su planeta natal y su escudo de armas. El territorio que controla la Casa (ya sea un planeta, una luna o simplemente una zona geográfica) suele estar definido por el dominio principal. A veces un planeta es especialmente rico en un recurso específico y este se convierte en la base de su actividad. Sin embargo, eso sigue dejando muchas alternativas para la descripción del lugar. Es fácil suponer que una Casa artística tiene un planeta idílico, pero si su ecosistema estuviera formado por bosques muertos y montañas melancólicas, eso podría inspirar un tipo de arte popular gótico.

Deberíais dedicar un momento a hablar del planeta de la Casa y de cómo lo imagináis. Si hay desacuerdos, podríais decidir que hay muchas zonas diferentes. Pocos planetas son solo un vasto desierto o un mundo completamente acuático. La mayoría tienen zonas muy diferentes, así que hay espacio para más de una visión. La vida en una ciudad abarrotada será diferente a la vida en una granja, e incluso en una Casa Menor podría tener propiedades que combinen ambos espacios.

También deberíais discutir cómo queréis que sean las propiedades de vuestra Casa. Responder a algunas de las siguientes preguntas puede ayudarlos a decidir:

- ▢ ¿Cuál es el clima dominante en vuestro planeta? ¿Hace calor, un poco de frío, llueve todo el rato?
- ▢ ¿Dónde vive la gente? ¿Qué abundan más, las ciudades, los pueblos o las granjas aisladas?
- ▢ ¿Cuál es el índice de criminalidad? ¿Es un lugar pacífico o violento? ¿Cómo de blanda o dura es la Casa con la delincuencia?
- ▢ ¿Es feliz la gente? ¿Respetan a sus gobernantes o les temen?
- ▢ ¿Cuánto dinero gasta la Casa en sus súbditos? ¿Se guardan sus riquezas para sí mismos o las invierten en obras públicas y sistemas de bienestar?

Ejemplo: La Casa Molay controla una serie de grandes islas en el planeta natal de su Casa Mayor. Las islas tienen una variedad de características que podrían inspirar a los poetas que las recorren. La gente es generalmente feliz, pero la población se limita a algunos pueblos de pescadores y solo hay una ciudad principal, donde viven los nobles de la Casa Molay. Escondidas en varias islas están sus escuelas secretas de asesinos, camufladas como si fueran pueblos pesqueros.

ESTANDARTE Y ARMAS

Cada Casa noble tiene un escudo de armas que decora con orgullo todas sus posesiones, para recordar a todos a quién pertenece. La heráldica del Imperio no es ni mucho menos tan complicada como la de la antigua Europa, pero sigue siendo un claro símbolo de cada Casa.

La mayoría de las Casas tienen un estandarte compuesto por uno o dos colores y un escudo, que puede ser un animal, un objeto o incluso un elemento químico. Los colores pueden dividir el estandarte horizontal o

verticalmente o como una franja colocada detrás del escudo.

El grupo de jugadores debe decidir el estandarte de la Casa. Hay cientos de opciones posibles, desde el halcón de los Atreides hasta la lámpara de la Casa Richese o la doble hélice de la Casa Vernius.

Ejemplo: El grupo decide que el emblema de la Casa Molay es un pergamo, que representa la poesía, y que sus colores son el blanco y el rojo.

RASGO DE LA CASA

El último elemento en la creación de la Casa es la selección de sus rasgos. Estos rasgos (ver Rasgos, página 102) pueden ser utilizados por cualquier personaje jugador como si fueran suyos, pero solo mientras sea reconocido como un miembro de su Casa y sus acciones representen la reputación que esta tiene en el Imperio.

Un jugador que gasta 1 punto de Inercia puede aplicar un rasgo de Casa a su personaje durante el resto de la escena. Puede hacer esto tantas veces y con tantos rasgos como puntos quiera gastar.

Cada Casa comienza con tantos rasgos como dominios primarios tenga, aunque deben pertenecer a la misma área de experiencia que el dominio correspondiente.

Cada Casa también empieza con un rasgo descriptivo de su reputación. Puede ser «Honorable» como los Atreides o

«Brutal» como los Harkonnen. Este rasgo condiciona la forma en que el resto del Imperio ve vuestra Casa y lo que espera de sus miembros.

Otros rasgos pueden ser ganados (o perdidos!) por la Casa durante el juego, normalmente después de un evento lo suficientemente importante para cambiar su reputación.

Ejemplo: La Casa Molay tiene un único dominio primario: su bien considerada poesía. Por tanto, tiene un rasgo «Artístico» para ese dominio. Como la Casa oculta sus campos de entrenamiento de asesinos y busca crearse un nuevo nombre, el grupo decide que la Casa ha estado conspirando durante algún tiempo y elige el rasgo «Reservados» como su rasgo de reputación de Casa.

ROLES

Aunque los personajes jugadores son agentes importantes de su Casa, es posible que con el tiempo quieran llegar a distinguirse y llegar a tomar un papel más protagonista.

Dentro de cada Casa del Landsraad hay varios puestos que requieren un talento y una lealtad excepcionales, a cambio de lo cual ofrecen un poder y una responsabilidad increíbles. Aunque el jefe de la Familia siempre es su miembro más importante, este no sobreviviría mucho tiempo sin la ayuda de, por ejemplo, un jefe de espías o un consejero.

Aunque todavía no ha llegado el momento de que vuestros personajes jugadores asciendan tan alto, algún día lo harán. Por ello, cada jugador debería pararse un momento para decidir a quién sirven directamente en su Casa. Aunque respondan directamente ante el gobernante de la Casa, un espía servirá principalmente al Maestro de Espías, un guardaespaldas al Maestro de Armas y un cortesano a uno de los muchos Consejeros. Cada jugador debe decidir quién es su superior y, hasta cierto punto, incluso a quién pretenden reemplazar algún día...

Un personaje noble que no sea el Heredero quizás quiera demostrarle al gobernante de la Casa que está más capacitado para la tarea que su hermana mayor; un médico Suk podría aspirar a reemplazar al envejecido médico jefe de la Casa cuando este se jubile; un asesino podría estar

buscando una forma más directa de hacerse con el puesto de Maestro de Asesinos. La forma en que se maneje este tipo de promociones dependerá del tipo de Casa, pero cada personaje debe tener en mente su propio progreso.

Si los personajes jugadores prefieren asumir uno de estos roles por sí mismos, hay pocas razones para no hacerlo. Resulta un poco extraño tener a un miembro tan importante de la Casa trabajando sobre el terreno del modo que lo harán los personajes jugadores, pero no es inaudito. En una Casa Menor puede haber pocas opciones cuando hace falta un buen agente. También es posible que tu grupo prefiera una forma de juego menos directa (ver Arquitectos, página 7).

A continuación podrás una lista de posiciones comunes dentro de las Casas nobles. No todas las Casas utilizan todos los cargos, y algunas pueden tener varios agentes en el mismo puesto (como Consejero o incluso Consorte). Sin embargo, el grupo de juego debería dedicar un tiempo a decidir qué puesto ocupa cada personaje jugador en su Casa.

¿Es vuestra Gobernante una anciana bondadosa o una despiadada dictadora? ¿Vuestro jefe de espionaje se mantiene siempre en un discreto segundo plano detrás del trono o es un jovial charlatán que siempre parece saber quién hace qué a quién?



Cada vez que decidáis algo sobre un miembro de la Casa, ponedle un nombre y un rasgo o dos para darles vida. Como mínimo deberíais decidir quién es el Gobernante. Si no se os ocurre a nadie para las demás posiciones, dejadlas en blanco y volved a ellas durante la partida a medida que vuestra Casa vaya tomando más forma.

CONSEJERO

Un Gobernante necesita tomar decisiones en muchas áreas muy especializadas, ya sea en política, los negocios de la CHOAM, las finanzas, la etiqueta social, la historia imperial o cualquier otro tema. Aunque lo más habitual es contar con un único Consejero político, algunas Casas emplean a varios en diferentes áreas para que el Gobernante se beneficie de su experiencia. Otros Gobernantes están tan bien entrenados (o son tan arrogantes) que no creen necesitar ayuda alguna. La relación de un Consejero con el Gobernante también varía. Algunos cubren una carencia en la educación o las habilidades de su patrón, otras ayudan a que el Gobernante se sienta más seguro a la hora de tomar decisiones. Las Casas más ricas (especialmente la Casa Imperial) suelen emplear Madres Reverendas Bene Gesserit en esta posición, especialmente por sus habilidades como Decidoras de Verdad.

Derechos y responsabilidades: Cada Consejero tiene un campo de conocimiento en el que se espera que sea un experto. Depende de ellos mantenerse al día sobre cualquier cambio o nuevos descubrimientos en esa área.

Cuando el Gobernante les pida su recomendación sobre un problema particular, más vale que tengan una respuesta.

CONSORTE

El Consorte es el cónyuge, concubino o compañero del Gobernante que no puede o no quiere asumir ese otro papel. En algunos casos, la relación es puramente comercial, pero muchos Gobernantes y Consortes se aman y se preocupan profundamente el uno por el otro (como el duque Leto y dama Jessica). Un Consorte puede asistir a la corte y hablar en nombre del Gobernante cuando este está ausente o actuar en su lugar cuando haya un vacío de poder (por ejemplo, si el Gobernante ha muerto y el Heredero aún no es mayor de edad). Las Bene Gesserit suelen colocar a sus agentes en este papel, abierta o clandestinamente. Cada Gobernante determina la verdadera posición del Consorte dentro de la Casa, y por extensión, su capacidad para hablar en nombre de esta.

Derechos y responsabilidades: El Consorte siempre tiene la confianza del Gobernante y, como tal, posee una increíble influencia sobre la Casa. Esto puede llevar en numerosas ocasiones a que otros intenten manipularlo como medio para controlar al Gobernante.

EMISARIO

Un Emisario es un diplomático responsable de la política exterior de la Casa, es decir, de las interacciones



pacíficas entre la Casa y sus rivales, los representantes de la CHOAM, el Landsraad u otros grupos, como la Bene Gesserit o la Cofradía Espacial. El Emisario supervisa a los diplomáticos, mensajeros y embajadores de la Casa. Su principal labor es representar los intereses de su Gobernante ante los extranjeros.

Derechos y responsabilidades: Un Emisario debe tener un buen conocimiento de la situación del Imperio, más allá de la relación con su Casa. La política imperial es capaz de cambiar rápidamente y la capacidad de predecir esos giros puede ser la clave para la supervivencia de la Casa.

ERUDITO

El Erudito se encarga de los asuntos científicos y académicos en nombre del Gobernante y le aconseja sobre cualquier cosa de la que no esté informado. Es una especie de Consejero especializado en ciencias y disciplinas académicas, en vez de en política. El Erudito realiza investigaciones y recopila información bajo el patrocinio del Gobernante, para aumentar los conocimientos de la Casa y aumentar su prosperidad con nuevos descubrimientos o innovaciones.

Derechos y responsabilidades: Por lo general, el Erudito puede dedicar todo su tiempo a estudiar e investigar en paz, y solo se le llama para que informe de sus avances o si se requieren sus conocimientos especializados. Si los proyectos en los que trabaja son vitales para la Casa, puede estar sometidos a una inmensa presión para obtener soluciones de forma urgente, lo que puede llevarlo a cometer errores peligrosos.

GOBERNANTE

Es el actual líder de la Casa y lleva el nombre de esta como apellido. Posee un título nobiliario como barón, graf (o gräfin, si es mujer), conde, marqués, duque o similar. Como jefe de una Casa, tiene voto en el Landsraad. Todas las acciones realizadas por la Casa en su conjunto se llevan a cabo en nombre del Gobernante (o en nombre de sus superiores: la Casa Mayor de la que dependa o el emperador). El Gobernante toma todas las decisiones de mayor importancia y asigna los puestos de responsabilidad.

Si el Gobernante está casado con alguien, este comparte el título y puede asumir también el papel de Gobernante si lo desea. Sin embargo, quien haya heredado la posición de Gobernante por nacimiento tiene preferencia y solo puede haber un Gobernante (la otra persona podría tomar el papel de Consorte). También puede haber una lucha por el poder si el Gobernante muere y dos poderosos pretendientes se disputan la sucesión.

Derechos y responsabilidades: El Gobernante tiene el control absoluto de la Casa y sus órdenes siempre deben ser obedecidas. Sin embargo, dirigir la Casa requiere todo su tiempo y si fracasa, o ignora sus deberes, la Casa se derrumbará rápidamente.

HEREDERO

El Heredero suele ser el hijo mayor del Gobernante, ya sea por sangre o por adopción, aunque también puede ser un hermano menor más competente o astuto. Algunos han sido elegidos incluso entre los no nobles que han impresionado al Gobernante con su valor y habilidades. Solo el Gobernante puede elegir quién es el Heredero. Una vez nombrado, el Heredero pasa la mayor parte del tiempo aprendiendo a asumir la responsabilidad del gobierno y encargándose de algunas tareas menores en nombre del Gobernante.

Derechos y responsabilidades: La principal misión del Heredero es mantenerse a salvo y estar preparado para liderar la Casa si al Gobernante le ocurre algo. Con asesinos a la vuelta de cada esquina, esto puede pasar antes de lo que se piensa. Los Herederos suelen ser un objetivo principal para los enemigos de una Casa, ya que, sin él, la Familia rival podría caer en la confusión o incluso una guerra civil si el Gobernante muriera. Algunos jefes de familia especialmente retorcidos eligen a propósito a un Heredero que no les gusta, para así proporcionar un objetivo a sus enemigos e ir preparando en secreto al verdadero Heredero.

JEFE DE SEGURIDAD

El Jefe de Seguridad vela por el cumplimiento de las leyes y se encarga de la seguridad y el orden en los territorios de la Casa. A menudo se coordinan con otros (como el Senescal) en cuestiones de seguridad, pero en temas de leyes y justicia solo responde ante el Gobernante. Para ser eficaz en su trabajo, el Jefe de Seguridad debe conocer el submundo criminal para saber dónde hay que golpear, o mantener una relación estrecha con las bandas organizadas y negociar con ellas para mantener la paz.

Derechos y responsabilidades: El Jefe de Seguridad es responsable de mantener el imperio de la ley dentro de las posesiones de la Casa. Dependiendo del tamaño y la estabilidad esta, puede ser un investigador solitario o el jefe de una gran fuerza policial. Un Jefe de Seguridad corrupto puede dañar seriamente la productividad de una Casa si permite que los contrabandistas y el crimen interfieran en los negocios del Gobernante.

MAESTRO DE ARMAS

El título de Maestro de Armas es antiguo y honorable. Es un experto en asuntos marciales que sirve como asesor militar, estratega y guardaespaldas del Gobernante. La mayoría también se encarga personalmente de entrenar a las tropas de la Casa y de instruir al Heredero sobre cómo protegerse. Además, es responsable directo de la seguridad personal de la Familia, cosa que se toma muy en serio.

Derechos y responsabilidades: Un Maestro de Armas no solo es un luchador letal, sino también un despiadado estratega, a menudo con experiencia en múltiples batallas. Debe conocer todas las estrategias que el enemigo pueda utilizar contra sus fuerzas y saber cómo garantizar la seguridad de la Familia, pase lo que pase.

MAESTRO DE ESPÍAS

El Maestro de Espías mantiene una red de agentes, asesinos e informadores dentro y fuera de los territorios de la Casa. Su trabajo consiste en gestionar las actividades de espionaje clandestino de la Casa, incluyendo la recogida de información y el contraespionaje. El nivel de clandestinidad de sus espías dependerá de las necesidades de la Casa, pero la mayoría son extremadamente astutos y están muy bien informados. Muchos incluso ocultan secretos a su Gobernante para que, si fuera necesario, este pueda «negar todo conocimiento sobre lo sucedido» de forma plausible.

Algunos Maestros de Espías se especializan en la protección de su Casa utilizando asesinos en lugar de espías e informantes. En este caso se le llama «Maestro de Asesinos», aunque el término no es en absoluto despectivo. Algunas Casas incluso emplean a ambos tipos de Maestros de forma simultánea.

Derechos y responsabilidades: Al Maestro de Espías le corresponde proteger a la Casa de las amenazas que acechan en las sombras. Debe estar al tanto de las acciones de sus enemigos y tener una trampa preparada para aquellos que conspiren contra su Casa.

MAESTRO DE GUERRA

Mientras que un Maestro de Armas es un experto en combate individual, el Maestro de Guerra es el general del ejército. Su trabajo consiste en dirigir las tropas de la Casa en batalla, sea cual sea la forma que esta adopte. Es el miembro de más alto rango del ejército y el responsable de reclutar, mantener y liderar las tropas de la Casa tanto en tiempos de paz como de guerra. También puede ser buenos luchadores, pero por lo general son mejores líderes y estrategas. En cualquier caso, todos los asuntos bélicos son de su competencia.

Derechos y responsabilidades: La mayoría de las Casas saben convivir sin recurrir a la guerra, pero cuando se enfrentan, las batallas son brutales y determinantes. Un Maestro de Guerra debe ser capaz de defender a su Casa en un momento dado y planificar la logística para mover las tropas con rapidez y eficacia, incluso a otros planetas cuando sea necesario.

MÉDICO JEFE

La mayoría de las Casas tienen un servicio médico de considerable tamaño, lo que requiere coordinación y gestión. Mantener la salud del personal y los soldados de la Casa puede requerir mucho trabajo. Cuanto más grande sea la Casa, mayor deberá ser el personal médico, más aún en caso de guerra. Sin embargo, como doctor de mayor confianza,

el Médico Jefe también se ocupa personalmente de la salud de la familia gobernante. Por ello, vigila cuidadosamente la salud de todos los miembros de la Casa y realiza autopsias a los agentes enemigos para asegurarse de que no hay más trucos o trampas, como bombas implantadas. De igual forma, debe trabajar en estrecha colaboración con el Maestro de Espías para garantizar que no se utilicen armas biológicas o venenos contra la Casa o su familia gobernante. Los médicos de la Escuela de Suk son especialmente valiosos, dado su condicionamiento para no hacer ningún tipo de daño a sus pacientes, pero hay pocas Casas Menores, por no decir ninguna, que puedan permitirse un doctor Suk.

Derechos y responsabilidades: Un Médico Jefe dirige todas las unidades y personal médico de la Casa noble. Como médico personal de la Familia, también goza de un increíble nivel de confianza. En un mundo de asesinos y espías, un médico que esté dispuesto a traicionar a su Casa sabrá cuál es el punto más vulnerable donde golpear.

SENECAL

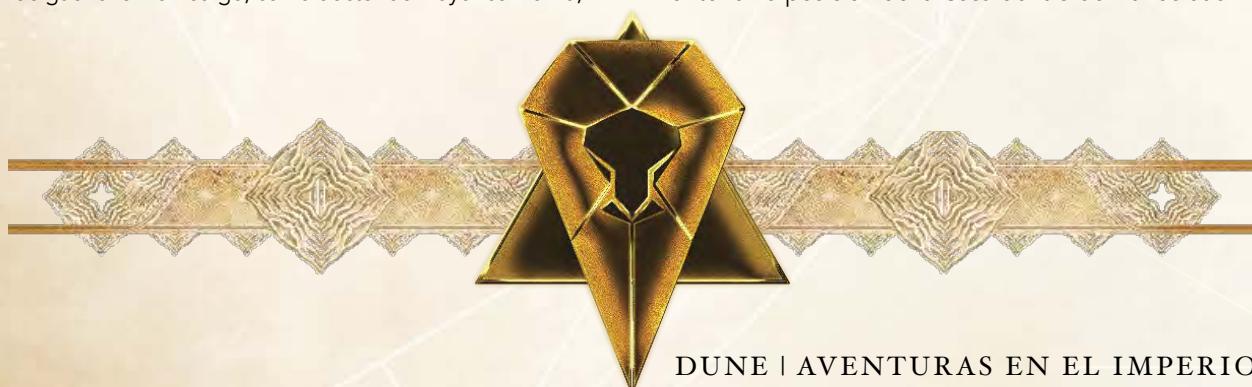
El Senescal conecta al Gobernante con la gente que trabaja para la Casa, recibiendo y clasificando las peticiones de los ciudadanos para transmitírselas y presentar luego sus decisiones de forma que el pueblo pueda entenderlas. Es responsabilidad del Senescal supervisar los detalles de la gestión de la Casa y asegurarse de que cualquier problema que deba llegar a la atención del jefe de la Familia lo haga.

Derechos y responsabilidades: El Senescal tiene el oído puesto en la gente común de la Casa. Conoce y comprende sus necesidades y puede ayudar al Gobernante a satisfacerlas, o a ignorarlas. También podrá determinar el estado de ánimo del pueblo y si se avecinan disturbios.

TESORERO

El Tesorero es el principal responsable financiero de la Casa. Controla el estado de los fondos, supervisa la recaudación de impuestos y se encarga de todos los asuntos financieros que formen parte del funcionamiento de la Casa.

Derechos y responsabilidades: Un buen Tesorero puede extraer mucha información examinando las cuentas de la Casa: dónde hay corrupción, quién está haciendo mal su trabajo y un largo etcétera. También saben cómo invertir de la mejor manera posible para los intereses financieros de su Gobernante. Muchos trabajan mano a mano con los asesores de la CHOAM para mantener la posición de la Casa dentro del Landsraad.



ENEMIGOS

Por último, no podemos dejar de mencionar que vuestra Casa tendrá enemigos. Siempre habrá alguien que os odie, incluso si sois la Casa más bondadosa y honorable del Landsraad. Quizás sea por algún desaire imaginario o porque piensen que ocultáis algo, pero también puede ser porque realmente desprecian vuestra decencia y sentido del honor. Uno suele ver sus propios defectos reflejados en la cara del enemigo.

Por suerte, estos enemigos no tienen por qué estar enfascados en una mortífera vendetta kanly como la que existe entre las Casas Atreides y Harkonnen. Las alianzas y los enemigos también pueden cambiar, ya que la política del Imperio es a veces muy fluida. Una situación que convierte a dos Casas en enemigas puede hacer que al año siguiente se alíen en beneficio mutuo.

Por lo general, la Casa de los personajes jugadores comenzará la partida con uno o dos enemigos. Nadie llega al poder en el Imperio sin molestar a algunas personas en el proceso. El número de enemigos depende de lo alto que haya subido la Casa.

NÚMERO DE ENEMIGOS

- ⦿ **Casa Emergente:** Sin Casas enemigas iniciales
- ⦿ **Casa Menor:** Una Casa Menor
- ⦿ **Casa Mayor:** Una Casa Mayor y una Casa Menor leal a esta
- ⦿ **Gran Casa:** Una Gran Casa, o dos Casas Mayores (o una facción, como la Bene Gesserit, la Corte Imperial, etcétera) y varias Casas menores leales a uno de sus enemigos

ODIO

Tirad 1d20 por cada enemigo que tenga vuestra Casa para determinar cuánto os odian y hasta dónde están dispuestos a llegar para destruirlas.

TIRADA NIVEL DE ODIO

ANTIPATÍA

- 1–5** Cualquier interacción con este enemigo tiene una Dificultad de +1, debido a la desconfianza y el desprecio que sienten por vuestra Casa.

RIVALIDAD

- 6–10** El enemigo trabaja activamente para hundir vuestra Casa. Susurran sobre vosotros en la corte y difunden mentiras y rumores allí donde pueden. Evitarán el conflicto abierto a menos que vean una oportunidad de beneficiarse de ello.

DESPRECIO

- 11–15** El enemigo siempre tiene algún plan para destruir vuestra Casa. Sin embargo, no arriesgarán sus propios recursos a menos que puedan causaros un daño grave.

KANLY

- 16–20** El enemigo dedica todos sus recursos a provocar no solo la caída de vuestra Casa, sino la muerte de hasta el último de sus miembros. Asumirán cualquier riesgo si con ello pueden acabar vuestra existencia.

PUNTOS DE AMENAZA Y CASAS

Las Casas enemigas nunca andan lejos, por lo que el director de juego puede gastar 1 punto de Amenaza para hacer que cualquier Casa enemiga aparezca en la partida de alguna manera, ya sea directamente o como un rumor. Su aparición puede ser parte de un plan contra los personajes jugadores o no tener nada que ver con ellos. También podrían estar simplemente aprovechándose de un momento de debilidad de un personaje jugador de la Casa.



RAZÓN

Detrás de cada rivalidad siempre hay una razón, aunque a veces los detalles de esta se hayan perdido en el tiempo. Tirad 1d20 en la siguiente lista o elegid una razón que tenga sentido para vosotros. Tened en cuenta que vuestra Casa no tiene que ser necesariamente la víctima. También puede ser la agresora o la culpable de la ruptura.

TIRADA RAZÓN

COMPETENCIA

1–2 La Casa está compitiendo por un recurso o posición en el mercado y necesita apartar a la otra Casa para lograrlo. Este recurso puede ser una propiedad en concreto, el monopolio de un área de negocio o incluso un planeta o una luna.

AFRENTE

3–4 La Casa de los personajes jugadores hizo algo en la Corte que provocó una pérdida de reputación o algún tipo de deshonra. No basta una simple disculpa para reparar el ultraje sufrido.

DEUDA

5–6 Alguna de las dos Casas rivales ha incumplido un trato. Puede deberse a un malentendido, por una circunstancia desafortunada o simplemente porque quiso hacerlo.

ANTIGUA ENEMISTAD

7–8 Las Casas han sido enemigas desde hace miles de años. Algo que hicieron uno o varios de sus antepasados provocó una ruptura que no ha hecho más que aumentar con el paso de los siglos. Es posible que nadie recuerde cuál fue la causa, aunque cada Casa tiene su propia versión de la verdad.

MORALIDAD

9–10 Una Casa se comporta de una forma que la otra considera insoportable. Quizás se caractericen por su moral relajada o la brutalidad de su régimen, o por ser fanáticamente leales al emperador, honorables hasta la exageración o especialmente molestos en su devoción religiosa.

SERVIDUMBRE

11–12 Una de las Casas solía servir a la otra y ahora no le debe lealtad. La otra puede querer devolver a los «advenedizos» al «lugar que le corresponde», o quizás la Casa vasalla busque venganza por haber sido oprimida o maltratada.

TIRADA RAZÓN

LAZOS FAMILIARES

13–14 Los miembros de estas Casas se han casado entre sí durante generaciones, pero una se negó a continuar la tradición. El asunto ha creado divisiones dentro de cada Casa y ambas se culpan mutuamente.

ROBO

15–16 Una Casa se ha hecho con algo que pertenecía a la otra. El nuevo propietario insiste en que lo obtuvo de forma justa, pero la otra Casa le acusa de robarlo. El codiciado objeto puede ser un artefacto antiguo, una pieza de tecnología avanzada, un título o incluso algo más abstracto, como el favor del emperador. Ambas Casas han superado el punto en el que la simple devolución del objeto podría resolver sus diferencias.

CELOS

17–18 Una Casa odia a la otra sin más motivo que el de querer ser ella. Idolatrían a la otra Casa hasta tal punto que los celos la consumen y la consideran indigna de las increíbles ventajas que posee, o sienten que ha despilfarrado todos sus dones. Si la Casa celosa tuviera todo lo que la otra no ha sabido valorar, lo habrían aprovechado mucho mejor.

SIN RAZÓN

19–20 Nadie sabe el porqué de la rivalidad entre estas Casas, ni siquiera ellas. Simplemente lo son. Solo unos pocos miembros de cada Casa se plantean siquiera la cuestión.

Ejemplo: Al ser una Casa Menor, los Molay solo tienen un enemigo, al que deciden llamar Casa Arcuri. Los jugadores tiran un dado para determinar el grado de odio y sacan un 12, lo que significa que las Casas se desprecian mutuamente. A continuación, determinan la razón de este odio y sacan un 9, lo que indica una diferencia de moralidad. Dado que la Casa Molay son a la vez poetas y asesinas, los jugadores deciden que la Casa enemiga son bastante puritanos. Después de algunas deliberaciones, los jugadores y el director de juego deciden que la Casa Arcuri ha descubierto rumores sobre el entrenamiento de asesinos en la Casa Molay, y los odian por ser una fuente no solo de decadencia artística, sino también de corrupción.

Una vez determinada la naturaleza de la Casa o Casas enemigas, el director de juego puede utilizar esa información para definirlas en más detalle, utilizando los mismos métodos que para generar la Casa de los personajes jugadores. Sin embargo, con el permiso del director de juego, vuestro grupo podría ayudar a seguir definiendo sus enemigos igual que han hecho con su propia Casa.





CAPÍTULO 4: CREACIÓN DE PERSONAJES

«Hay infinitas definiciones de cómo emplear bien la vida, y de lo contrario. A menudo existen biografías muy divergentes de una persona concreta. La misma persona puede ser un santo o un demonio, o incluso tener algo de ambos».

De La sabiduría de Muad'Dib, por la Princesa Irulan

Ahora que sabéis algo sobre la Casa a la que sirven vuestros personajes, podemos pasar a crearlos. En este capítulo os guaremos a través de todo lo necesario para crear a los agentes de vuestra Casa. Esto puede hacerse de un par de maneras: siguiendo una serie de pasos para producir cada personaje o haciendo un esbozo antes de la partida y dejando que su naturaleza se revele en el juego.

Los personajes de **Dune: Aventuras en el Imperio** se dividen en dos tipos: personajes jugadores y personajes no jugadores.

PERSONAJES JUGADORES

Este capítulo trata principalmente sobre los personajes jugadores y de cómo crearlos y hacerlos avanzar. Un personaje jugador es un personaje controlado directamente por uno de los jugadores en vez de por el director del juego. Los personajes jugadores se dividen en personajes principales y personajes secundarios.

Los **personajes principales** son el personaje más importante de cada jugador. El grupo de personajes principales forma colectivamente el centro de vuestras aventuras y de las historias que contaréis en el Universo Conocido de Dune. Son los protagonistas de la historia y normalmente serán agentes o miembros destacados de una Casa noble (aunque no los líderes... por el momento). Este capítulo proporciona dos métodos diferentes para crear personajes principales, pero sea cual sea el elegido, se recomienda que todos los jugadores utilicen el mismo.

Los **personajes secundarios** también son personajes jugadores, pero no necesitan definirse en tanto detalle y están pensados para ser creados rápidamente durante la partida, cuando hagan falta para cumplir una función concreta que necesite el grupo. Estos personajes de apoyo representan a otros miembros y agentes de la Casa o sus aliados, así como a sirvientes, vasallos y subordinados como soldados y espías. Los personajes secundarios pueden ser notables o menores:

- Un personaje secundario **notable** probablemente sea un personaje recurrente de importancia, un especialista que destaca por derecho propio.
- Los personajes secundarios **menores** son los subordinados y sirvientes ordinarios de la Casa. Son rápidos de crear y están disponibles para breves escenas en las que se necesiten sus habilidades.



PERSONAJES NO JUGADORES

Los personajes no jugadores, también llamados PNJ, son personajes controlados por el director del juego, en lugar de por los jugadores. Aunque habrá muchos personajes no jugadores que tengan una relación amistosa o neutral con los personajes jugadores, los que más atención reciben en partida suelen ser sus enemigos y rivales. Los personajes no jugadores se clasifican en principales, notables o menores.

- **Los PNJ principales** son personas importantes y poderosas, iguales o superiores a los personajes jugadores.
- **Los PNJ notables** son destacados expertos y agentes de las Casas rivales u otras facciones, similares en capacidad a los personajes secundarios notables.
- **Los PNJ menores** son enemigos sin más: sirvientes, criminales, soldados y otras personas que probablemente ni si quiera necesiten nombre.

Los personajes no jugadores son similares a los personajes jugadores en varios aspectos, pero se tratan con más detalles en el **Capítulo 8: El director de juego** y el **Capítulo 9: Aliados y adversarios**.

¿QUIÉN ERES?

Al crear un personaje, el primer paso es pensar en un concepto para este: ¿quién es? ¿A qué se dedica? Podéis consultar los arquetipos que se describen a lo largo de este capítulo, inspiraros en uno de los conceptos que aparecen a continuación o escoger entre cualquiera de las ideas que hay en el universo de *Dune*. Al principio resulta útil mantener el concepto relativamente vago, ya que eso os dará margen para cambiar y adaptar el personaje.

Algunos ejemplos de conceptos son

- **Vástago de la Casa:** Eres pariente de los gobernantes de la Casa e incluso puedes ser un posible Heredero de la Casa y sus fortunas. Quizás estés buscando tu lugar en el Universo Conocido o quieras demostrar tu valor y que eres digno de recibir una herencia.
- **Consejero mentat:** Eres un graduado de la Escuela Mentat que sirve a su Casa lo mejor posible. Tu extraordinaria capacidad de razonamiento y memoria es un recurso vital para cualquiera que busque mantener o ganar poder.
- **Agente de la Bene Gesserit:** Eres una hermana Bene Gesserit. Puedes servir como consorte o concubina, diplomática, espía o cumpliendo cualquier otra función que la Sororidad te haya encomendado.
- **Maestro de armas:** Eres un guerrero, un maestro de armas (o aspirante a serlo), traído a la Casa para luchar en sus filas o para enseñar tu arte a los vástagos de la Familia y los soldados de la Casa.
- **Médico:** Para los poderosos, no hay nada tan vital como la salud y la longevidad, por lo que los médicos son valiosos... y peligrosos. Los de la Escuela Suk son

apreciados por el condicionamiento que les impide traicionar a sus pacientes, pero sus servicios son muy codiciados y no todas las Casas pueden permitírselos.

- **Contrabandista:** A pesar del dominio de la CHOAM y la Cofradía Espacial, todavía hay huecos por los que mover mercancías y personas entre las grandes potencias del universo. Tú eres alguien que conoce dichos huecos y con habilidad para mover mercancías ilícitas (pero vitales) lejos de la mirada de los poderosos.
- **Guerrero Fremen:** Eres un curtido superviviente, experto en la disciplina del agua y en las demás habilidades necesarias para vivir en Arrakis. Tienes pocos motivos para confiar en los extranjeros de otros mundos, pero las circunstancias te han llevado a pasar un tiempo con ellos.
- **Oficial de la Casa:** Sirves a la Casa transmitiendo órdenes a los soldados que luchan en las batallas bajo su estandarte, guiándolos con tu ejemplo.

Este concepto básico se irá refinando y transformando a lo largo de la creación del personaje, sea cual sea el método que elijáis, pero os servirá de inspiración para las elecciones que haréis más adelante.

DOS MÉTODOS

Os ofrecemos dos métodos para crear vuestros personajes principales. Aunque los explicaremos con más detalle en sus propias secciones (en las siguientes páginas de este capítulo), a continuación, os ofrecemos un resumen:

CREACIÓN PLANIFICADA

Este método implica ir tomando decisiones siguiendo una serie de pasos y pautas. Así, hay que elegir un arquetipo para el personaje, asignarles puntos a sus habilidades, elegir sus especialidades y talentos, escoger sus motivaciones y crear lemas. Al final del proceso, cada jugador dispondrá de un personaje completamente formado.

Este método os da una considerable capacidad de personalizar a vuestros futuros personajes y, por tanto, os permite empezar la partida con el tipo de personaje que queréis interpretar.

CREACIÓN EN PARTIDA

La creación en partida es como la creación planificada, pero tomando menos decisiones. Solo tendrás que hacer unas pocas elecciones clave, como un arquetipo, un par de habilidades, una motivación y un lema. El resto de la hoja de personaje se deja en blanco para ir definiendo los detalles cuando empecéis a jugar: en determinados momentos de la partida podrás elegir y añadir a vuestros personajes las demás puntuaciones de habilidad, motivaciones, lemas, especialidades y talentos.

Esto permite que el juego comience más rápidamente y que los personajes se desarrollen durante la partida a medida que se enfrentan a retos y superan obstáculos. Esta opción es especialmente útil para los grupos que están menos familiarizados con el sistema, ya que les permite tomar decisiones a medida que se acostumbran al funcionamiento del juego, en lugar de tener que crear un personaje completo antes de empezar la partida.

RESUMEN DE LAS REGLAS BÁSICAS

Antes de empezar a crear tu personaje debes conocer un poco el sistema de reglas, para saber qué significan todos esos números. Entraremos en detalle más adelante, pero por ahora podemos resumirlo de la siguiente manera.

En la mayoría de los casos, cuando quieras que tu personaje haga o diga algo, puedes limitarte a describir lo que está haciendo. Sin embargo, cuando sus acciones puedan suponer una prueba de su destreza o habilidades, o un conflicto con otra persona, tienes que hacer una **prueba** para determinar el resultado. El juego se volvería muy aburrido si siempre tuvieras éxito en todo lo que haces.

Hacer una prueba implica tirar dados de veinte caras (o «d20»). Cuando hagas una prueba, tira varios de ellos (de 2 a 5) y obtienes 1 **éxito** por cada resultado igual o menor al **número objetivo**. Este se calcula sumando la **habilidad** que estás utilizando (valorada de 4 a 8) y la **motivación** que impulse las acciones del personaje (también valorada de 4 a 8).

Si cualquiera de tus d20 saca un 1, cuenta como dos éxitos. Lo mismo ocurre si el resultado es igual o

inferior a tu habilidad y tienes una **especialidad** que puedas aplicar a la prueba. Este resultado se llama **crítico**. Desgraciadamente, si algún dado saca un «20» tu personaje sufrirá una **complicación**, un problema (como una herida) que hará más difíciles las tiradas posteriores.

Para superar una prueba debes sacar tantos éxitos como la **Dificultad** fijada por el director del juego, entre 0 y 5.

Hay varios factores que pueden ayudarte a conseguir más éxitos. Gastar puntos de **Inercia** te permite tirar más d20 (la Inercia se puede recuperar haciéndolo especialmente bien en las pruebas de habilidad). Los **rasgos** de tu personaje ayudan a reducir la Dificultad y los limitados puntos de **Determinación** a vuestra disposición sirven para repetir tiradas o conseguir éxitos automáticamente. Sin embargo, el director de juego tiene una reserva de puntos de **Amenaza** que puede utilizar para mejorar a sus personajes no jugadores o hacer la situación más peligrosa para los personajes jugadores.

LA TALLA DE TU PERSONAJE

La valía de los personajes jugadores de **Dune: Aventuras en el Imperio** está por encima de la mayoría de la gente. Son los más definitivamente humanos, aquellos cuyo discernimiento y juicio anulan el instinto básico. En resumen, son los más aptos para ocupar puestos de importancia y moldear con sus actos la existencia de los demás.

Cada personaje está compuesto por varios elementos que sirven para representar y definir quién es el personaje y cómo se relaciona con el resto del universo. Estos elementos se describen en las siguientes secciones.

RASGOS PERSONALES

Cada personaje tiene dos rasgos, atributos esenciales en su descripción. Estos rasgos proporcionan un contexto para explicar sus actos e influyen en la Dificultad de las pruebas a las que se enfrenta. También ayudan al jugador y al director de juego a determinar lo que es posible o imposible que el personaje intente. En ese sentido no son diferentes de los rasgos que el director de juego describe al comenzar una nueva escena, tal y como se describe en el **Capítulo 5: Reglas básicas**.

El primer rasgo de un personaje será normalmente su título, estatus o papel en la sociedad. El lugar que ocupa un personaje en la sociedad determina cómo se mueve en ella e influye en lo que puede y no puede hacer. El primer rasgo de un personaje siempre debe mencionar la Casa a la que pertenece o sirve. Por ejemplo, «duque de la Casa Atreides», «Maestro de Asesinos de la Casa Atreides» o «Consorte del duque Leto Atreides».

El segundo rasgo de un personaje es más personal y se basa en la reputación del personaje, como «Justo y sabio» o «Inensible y despiadado». Es la forma en que el personaje es percibido por los demás, y por tanto influye en la forma en la consideración y el tratamiento que recibe de los demás, para bien o para mal.

Estos dos rasgos ofrecen un retrato básico de quién es el personaje y cómo encaja en el Universo Conocido. Piensa que son la forma en que describirías al personaje a una persona fuera del juego. Son los detalles que mejor lo definen.

En ocasiones, un personaje puede tener un tercer rasgo. Este puede reflejar una afiliación o lealtad secundaria que lleve al personaje en una dirección diferente o reflejar otra fuente de conexiones y estatus, como «Doctor Suk», «Condicionamiento mentat» o «Hermana Bene Gesserit».

HABILIDADES

Evidentemente, los personajes son algo más que su posición y sus motivaciones. No hay éxito sin acción, y la acción requiere capacidad. El entrenamiento y la experiencia de un personaje son necesarios para influir en el mundo que lo rodea.

Cada personaje tiene una puntuación en cada una de las cinco habilidades del juego, descritas a continuación. Las habilidades contribuyen a las pruebas de los personajes y determinan cómo se comportan durante sus acciones. Cada habilidad tiene una puntuación de 4 a 8. Cuanto más hábil sea un personaje, más alta será su puntuación.

COMBATE

El **Combate** describe la habilidad con las armas de un personaje, su conciencia del peligro, su comprensión de las tácticas y la estrategia y su conocimiento de las herramientas, técnicas y tradiciones del combate.

- Utiliza el **Combate** cuando luches, cuando busques evitar el peligro, para planificar una batalla y cuando intentes recordar algún hecho sobre la historia o tácticas bélicas.

COMUNICACIÓN

La **Comunicación** describe la capacidad de un personaje para participar en conversaciones, discusiones y negociaciones. Abarca el uso de las insinuaciones, el subterfugio y el contexto para transmitir u ocultar sus intenciones. También representa su habilidad para detectar cuándo otros usan esos mismos métodos.

- Utiliza la **Comunicación** cuando intentes persuadir o engañar a los demás, cuando necesites transmitir un mensaje a través de una insinuación o un medio sutil, cuando quieras entender lo que otros quieren decir realmente y cuando necesites detectar si los demás están empleando estos métodos.

DISCIPLINA

La **Disciplina** describe la capacidad del personaje para influir y controlar su propia mente y cuerpo anulando los instintos y respuestas autónomas, así como su capacidad para influir de forma directa sobre los demás mediante su presencia, fuerza de voluntad y el poder de su autoridad. También permite al personaje concentrarse en una tarea compleja, como abrir una cerradura.

- Utiliza la **Disciplina** cuando intentes resistir cualquier cosa que intente alterar tu cuerpo o tu mente, como los venenos, las drogas o la manipulación mental, así como para suprimir los instintos y reacciones a un dolor o una dificultad extremos. También puedes usarla para obligar o amenazar a otros a través de tu presencia y autoridad.

INTELECTO

El **Intelecto** describe la capacidad de un personaje para asimilar y procesar información y para recordar y aplicar ese conocimiento de forma eficaz en un momento posterior. También incluye la deducción lógica y la comprensión intuitiva de las situaciones, la formación de conclusiones a partir de los hechos percibidos, así como la comprensión en profundidad de conocimientos académicos, técnicos o científicos.

- ⦿ Utiliza el **Intelecto** cuando intentes discernir detalles sobre la situación que te rodea, para registrar un área de forma exhaustiva y eficaz, realizar investigaciones, recordar cosas que aprendiste en el pasado, llegar a conclusiones y deducciones a partir de tus conocimientos y para poder aplicar de forma práctica tus conocimientos y los datos disponibles.

MOVIMIENTO

El **Movimiento** describe la agilidad de un personaje, su capacidad para superar obstáculos físicos y para maniobrar en un entorno de forma rápida o cuidadosa.

- ⦿ Utiliza el **Movimiento** para caminar, correr, saltar, trepar, nadar o moverte de cualquier otro modo en situaciones en las que sea necesaria la velocidad, la precisión, el sigilo o el cuidado, o cuando necesites ejercer la fuerza física de otra manera que no sea luchando.

NIVEL DE

HABILIDAD SIGNIFICADO

HABILIDAD	SIGNIFICADO
4	Careces de formación o conocimientos en este campo.
5	Tienes un entrenamiento básico.
6	Estás bien entrenado, o recibiste la formación básica y tienes algo de experiencia.
7	Eres muy capaz y tienes experiencia.
8	Eres un maestro famoso por su habilidad.

ESPECIALIDADES

Las habilidades son áreas bastante amplias, pero los personajes también tienen especialidades que les permiten demostrar sus puntos fuertes y el tipo de conocimientos avanzados que proceden de un entrenamiento específico o de la experiencia ganada a base de esfuerzo.

Un personaje tiene una o más especialidades por cada habilidad con un valor de 6 o superior. Si las circunstancias permiten su uso, las especialidades aumentan las posibilidades de que un personaje obtenga un crítico en una prueba que utilice esa habilidad. Las especialidades pueden elegirse libremente durante la creación del personaje. No hay una lista única y limitada, ya que existen innumerables áreas de experiencia y especialidades.

Aunque cada especialidad está asociada a una habilidad en concreto, pueden utilizarse en cualquier prueba de habilidad

en la que sea razonablemente apropiado hacerlo; la habilidad junto a la que aparece es simplemente la que tiene más probabilidad de encajar con su uso. Algunas especialidades están marcadas con un *. Eso requiere que especifiques el área concreta donde podrás usar tu especialidad, aunque puedes tener la misma especialidad varias veces y elegir más áreas (como escoger Música dos veces para saber tocar dos instrumentos).

EJEMPLOS DE ESPECIALIDADES DE COMBATE

- ⦿ **Acción evasiva** (esquivar y evitar golpes)
- ⦿ **Armas cortas** (uso de cuchillos)
- ⦿ **Asesinato** (acerarse para atacar a un objetivo desprevenido)
- ⦿ **Ataque furtivo** (emboscada)
- ⦿ **Atómicas** (uso y conocimientos de las armas atómicas, ver páginas 23 y 200)
- ⦿ **Combate sin armas** (lucha sin arma)
- ⦿ **Duelo** (etiqueta y técnica de duelo)
- ⦿ **Espadas** (uso de espadas)
- ⦿ **Estrategia** (combate en batalla)
- ⦿ **Lucha con escudos** (uso de escudos y cómo atravesarlos)
- ⦿ **Pelea sucia** (pelea y lucha con armas improvisadas)
- ⦿ **Pistolas** (uso de armas de munición de corto alcance)
- ⦿ **Pistolas láser** (uso de armas láser, ver páginas 23 y 200)
- ⦿ **Rifles** (uso de armas de munición de largo alcance)
- ⦿ **Táctica** (combate entre pequeñas unidades)

EJEMPLOS DE ESPECIALIDADES DE COMUNICACIÓN

- ⦿ **Actuar** (pretender ser algo que no se es)
- ⦿ **Diplomacia** (negociar un trato)
- ⦿ **Disfraz** (aparentar algo que no se es)
- ⦿ **Empatía** (comprender las respuestas emocionales de los demás)
- ⦿ **Encanto** (hacerse amigo de los demás y parecer digno de confianza)
- ⦿ **Engañar** (mentir y conspirar)
- ⦿ **Enseñanza** (la capacidad de explicar las cosas de forma rápida y sencilla)
- ⦿ **Escuchar** (oír conversaciones ocultas y pequeños ruidos)
- ⦿ **Fisgar** (conocer los rumores que circulan en tu territorio)
- ⦿ **Insinuar** (insinuar algo sin decirlo, a menudo para comunicarse con unas pocas personas al alcance del oído)
- ⦿ **Inspiración** (usar una idea o habilidad artística para crear algo)
- ⦿ **Interrogación** (obtener información de un objetivo, sutilmente o con amenazas)
- ⦿ **Intimidación** (obligar a otro a retroceder)
- ⦿ **Lenguaje secreto*** (un lenguaje secreto de una facción)
- ⦿ **Lingüística** (idiomas y el estudio del lenguaje)
- ⦿ **Música*** (un instrumento concreto: arpa, baliset, piano, etcétera)
- ⦿ **Neurolingüística** (implantar una idea en alguien sin que lo sepa)
- ⦿ **Persuasión** (conseguir que alguien acceda a una acción determinada)
- ⦿ **Trueque** (reducir el coste de un bien o servicio)

EJEMPLOS DE ESPECIALIDADES DE DISCIPLINA

- ⦿ **Autocontrol** (mantener el control de los sentimientos o acciones)

- **Compostura** (mantener la calma en una situación de estrés)
- **Espionaje** (espiar, recopilar información, seguir a un objetivo)
- **Infiltración** (conseguir acceso a una zona o grupo)
- **Mando** (dar órdenes y hacer que se cumplan)
- **Observar** (prestar atención a una persona o zona para obtener información)
- **Precisión** (realizar una tarea compleja con destreza)
- **Resolución** (sobrevivir en un entorno peligroso)
- **Supervivencia*** (un entorno concreto: desierto, selva, ártico, urbano, etcétera)

EJEMPLOS DE ESPECIALIDADES DE INTELECTO

- **Análisis de datos** (cotejar y cruzar información)
- **Botánica** (estudio de las plantas)
- **Burocracia del CHOAM** (comprender los sistemas legales y las operaciones de la CHOAM)
- **Cirugía** (realizar intervenciones quirúrgicas)
- **Conocimiento de una facción*** (Bene Gesserit, Cofradía Espacial, Tleilaxu, etcétera)
- **Contrabando** (conocer las mejores formas de evadir a las autoridades aduaneras)
- **Ecología** (comprender los sistemas ecológicos planetarios)
- **Empatía física** (entender la situación de una persona a partir de su lenguaje corporal)
- **Enfermedades infecciosas** (conocimientos sobre enfermedades)
- **Estudios culturales** (entender las culturas no imperiales)
- **Etiqueta** (conocer las reglas de la buena sociedad)
- **Filosofía** (saber debatir pensamientos filosóficos)
- **Física** (las leyes físicas del universo)
- **Genética** (el estudio de los datos genéticos)
- **Geología** (el estudio de las rocas y la tierra)
- **Kanly** (conocimiento sobre las formas aceptables de venganza)
- **Medicina de emergencia** (primeros auxilios y cuidados básicos)
- **Política de las Casas** (conocimientos de la historia y las relaciones entre las Casas)

- **Política imperial** (la situación, la historia y la organización de la corte imperial)
- **Psiquiatría** (conocer la mente humana)
- **Razonamiento deductivo** (hacer suposiciones basadas en la información disponible)
- **Religión** (entender la Biblia Católica Naranja y el estudio de la religión en general)
- **Sentido del peligro** (detectar cuándo una situación no va bien)
- **Tecnología avanzada** (hacer reparaciones y fabricar máquinas)
- **Trampas** (construir y evitar artefactos explosivos y trampas)
- **Veneno** (el estudio, efectos y uso de los venenos)
- **Virología** (el estudio de los virus y la inmunología)

EJEMPLOS DE ESPECIALIDADES DE MOVIMIENTO

- **Acrobacia** (dar saltos y conservar el equilibrio)
- **Carrera de distancia** (correr una maratón)
- **Conducir** (manejar un vehículo terrestre)
- **Control del cuerpo** (reducir el ritmo cardíaco, ralentizar la respiración, etcétera)
- **Danza** (saber bailar y actuar como bailarín)
- **Discreto** (permanecer oculto cuando se está a la vista)
- **Escapismo** (liberarse de las ataduras)
- **Gracia** (moverse con aplomo y estilo)
- **Jinete de gusano** (llamar y montar un gusano, solo Fremen)
- **Nadar** (nadar en cualquier entorno)
- **Pilotar*** (un tipo específico de nave)
- **Rapidez** (moverse con rapidez)
- **Sigilo** (moverse sin ser visto)
- **Trepar** (escalar superficies)

MOTIVACIONES

La vida interior de un personaje condiciona y define sus acciones y son sus motivaciones las que dan forma a las cosas que hace y al resultado de sus actos. Es más probable que un personaje tenga éxito cuando cree firmemente



en algo que cuando le es indiferente. Pero la motivación también puede llevar a un personaje a tener problemas o tomar decisiones poco recomendables.

Cada personaje tiene cinco motivaciones, con una puntuación en cada una de ellas. Este valor se suma al nivel de sus habilidades para obtener el número objetivo que necesita superar para tener éxito en una prueba. Pero las motivaciones también definen la razón por la que un personaje realiza una acción, y lo que le impulsa a tener éxito. La motivación más importante de un personaje tiene una puntuación de 8, la segunda de 7, y el resto de 6, 5 y 4.

Para decidir qué motivación se emplea en una prueba, lo mejor es fijarse en cuál de los lemas encaja mejor con la acción. Pero a veces los jugadores prefieren acelerar el ritmo de juego y elegir directamente la motivación correcta y comprobar luego si el lema se ajusta.

DEBER

El **Deber** es la presión que existe sobre un personaje para que recuerde cuál es su lugar en la sociedad y cumpla con el papel asignado, pero también es el peso de sus obligaciones y responsabilidades personales.

- ⦿ Utiliza el **Deber** cuando tu personaje tenga la responsabilidad de hacer el trabajo o cuando los demás cuenten con él para tener éxito, tanto si es al servicio de su Casa como si lo hace por las personas bajo su mando.

FE

La **Fe** son las expectativas morales y religiosas y las necesidades espirituales de un personaje. La Fe muestra la devoción hacia un poder superior y a la mano que guía el destino. Pero una puntuación alta de Fe no siempre significa una dedicación religiosa o espiritual, ya que algunos ponen su fe en su facción o en sus amigos tanto como en la voluntad de Dios.

- ⦿ Utiliza la **Fe** cuando haya un imperativo moral que empuje al personaje a actuar, ya sea por su religión o por sus valores personales. También puede utilizarse para confiar en el éxito de una acción contando en la suerte o en un plan de última hora.

JUSTICIA

La **Justicia** es el sentido que empuja hacia el equilibrio y la equidad, pero también la voluntad de reparar las injusticias. Esta motivación suele estar al servicio de la ley y al bien común, pero también puede defender leyes abusivas o ser utilizada como excusa para la venganza.

- ⦿ Utiliza la **Justicia** cuando estés haciendo algo simplemente porque es lo correcto desde un punto de vista legal o moral. Por ejemplo: cuando el personaje esté haciendo cumplir la ley, imponiendo un castigo en nombre de su Casa o incluso cuando se esté vengando.

PODER

El **Poder** es la búsqueda de una mayor influencia, autoridad o control sobre el universo que lo rodea. Es el ego del personaje, la representación de su fe en su propia autoridad moral y su derecho a tener lo que deseé.

- ⦿ Utiliza el **Poder** cuando la acción sirva a los objetivos del personaje de alguna manera, ya sea directa o indirectamente. Las acciones egoístas no siempre consisten en aprovecharse de otros y pueden incluso requerir un sacrificio personal (pensando en una mayor recompensa), pero nunca son totalmente altruistas.

VERDAD

La **Verdad** es el deseo de conocimientos y la necesidad de descubrir o definir lo que es cierto. Se usa para revelar las respuestas correctas, aunque sean incómodas o incluso peligrosas.

- ⦿ Utiliza la **Verdad** cuando la curiosidad del personaje se haya apoderado de él o cuando deba averiguar la respuesta sea imprescindible para mejorar su propio conocimiento y comprensión. También es útil para descubrir secretos.

Por lo general, los jugadores tratan de elegir su motivación más alta tan a menudo como les sea posible. Esto es perfectamente legítimo, ya que resulta natural que los personajes quieran aprovecharse de sus puntos fuertes. Pero el director del juego puede decidir que su comportamiento es a veces demasiado predecible y, por tanto, conceder a sus enemigos una bonificación apropiada. En otras ocasiones el director del juego también puede decidir qué motivación es la más apropiada (o excluir el uso de una o más).

Que una motivación sea importante (y, por tanto, tenga una puntuación alta) puede ser positivo o negativo: un personaje con una puntuación de Verdad de 8 puede ser escrupulosamente honesto, o querer imponer su propia versión de la verdad a los demás, o controlar la información que les llega.

NIVEL DE MOTIVACIÓN SIGNIFICADO

NIVEL DE MOTIVACIÓN	SIGNIFICADO
4	Te importa muy poco.
5	Sabes que es importante, pero tienes otras prioridades.
6	Es algo que te influye.
7	Es algo prioritario para ti.
8	Es lo más importante para ti.

LEMAS

Cada motivación con una puntuación de 6 o superior debe tener un lema: una frase corta que explica lo que el personaje siente sobre esa motivación. Los personajes no tienen lemas sobre sus motivaciones de menor nivel, porque no les dan tanta importancia.

A continuación, presentamos algunos ejemplos de lemas para cada tipo de motivación:

EJEMPLOS DE LEMAS DE DEBER

- ⦿ «La gente es la verdadera fuerza de una Gran Casa».
- ⦿ «Los deseos de mi Casa son órdenes».
- ⦿ «Los humanos viven mejor cuando cada uno tiene su lugar».
- ⦿ «Aceptar el orden social significa renunciar a la libertad».
- ⦿ «Los de arriba dan sentido a la existencia de los de abajo».
- ⦿ «Conozco mis responsabilidades».
- ⦿ «El deber es un arma afilada».
- ⦿ «Lo que debe hacerse, debe hacerse».

EJEMPLOS DE LEMAS DE FE

- ⦿ «Mi fe me da certeza donde otros podrían dudar».
- ⦿ «La fe no es más que la obediencia a los mitos del pasado».
- ⦿ «Dios ha escrito mi destino».
- ⦿ «Las máquinas son fuente y origen de corrupción».
- ⦿ «Confío en mi corazón, no en mi cabeza».
- ⦿ «Dios nos manda dificultades para ponernos a prueba».
- ⦿ «Quien dude de la fortaleza de mi fe, comete un error».
- ⦿ «Dios se ha olvidado de nosotros porque no somos dignos».

EJEMPLOS DE LEMAS DE JUSTICIA

- ⦿ «Debo proteger a los que están a mi cargo».
- ⦿ «Me vengaré de mis enemigos».
- ⦿ «No tengo paciencia con los que se quejan de que la vida es injusta».

- ⦿ «La vida nos devuelve aquellos que damos».
- ⦿ «La vida no es justa».
- ⦿ «La justicia consiste en salirte con la tuya».
- ⦿ «La justicia es solo para los ricos».
- ⦿ «Todos deben ser tratados por igual».

EJEMPLOS DE LEMAS DE PODER

- ⦿ «El poder debe usarse con sabiduría y astucia».
- ⦿ «El poder de destruir una cosa es el control absoluto sobre ella».
- ⦿ «Todo poder invita al desafío».
- ⦿ «Los que tienen verdadero poder rara vez necesitan ejercerlo».
- ⦿ «El poder atrae a la gente débil y fácil de corromper».
- ⦿ «El poder no se consigue, se arranca».
- ⦿ «La vida me debe algo y pienso cobrarme la deuda».
- ⦿ «La fuerza sin elegancia no tiene valor».

EJEMPLOS DE LEMAS DE VERDAD

- ⦿ «El respeto a la verdad es prácticamente la base de toda moral».
- ⦿ «Yo decido lo que es verdad».
- ⦿ «Busco descubrir los muchos secretos del universo».
- ⦿ «Solo tiene importancia aquello que conozco».
- ⦿ «El propósito de la argumentación es cambiar la naturaleza de la verdad».
- ⦿ «Deseo y verdad rara vez coinciden».
- ⦿ «Mis actos hablan por mí».
- ⦿ «La verdad es la primera víctima de la guerra».



Un personaje solo puede utilizar una motivación que tenga un lema cuando este encaje con la acción que está realizando. Si la acción entra en conflicto con el lema, entonces puede sufrir complicaciones o tener que renunciar a ese lema, tal y como se describe en el **Capítulo 5: Reglas básicas**.

AMBICIÓN

La capacidad de marcase objetivos más allá de las necesidades instintivas e inmediatas de la vida es una parte poderosa de la naturaleza humana. En un universo despiadado, el éxito está reservado para aquellos que saben lo que quieren y logran suprimir sus deseos a corto plazo en beneficio de logros mayores.

Así, cada personaje jugador tiene una ambición que guía sus acciones a largo plazo. Un personaje que dé pasos para alcanzar sus ambiciones se volverá más capaz, podrá influir mejor sobre los demás e imponer su voluntad con mayor eficacia.

La ambición de un personaje es una frase corta que describe su objetivo o deseo final, y está definida por su motivación más alta en el momento de la creación del personaje. El director de juego debería ayudar a la hora de definir las ambiciones de los personajes jugadores.

- Las ambiciones de **Deber** tienen que ver con el servicio a una causa o a un grupo, con descubrir o comprender cuál es su lugar en el universo, o con librarse de las estructuras y responsabilidades que te limitan.

- Las ambiciones de **Fe** tienen que ver con cruzadas fanáticas, con la iluminación espiritual, con asuntos de profecías o destinos escritos o con tus esfuerzos por socavar o destruir esas cosas.

- Las ambiciones de **Justicia** tienen que ver con tu sentido de la igualdad, el equilibrio o con el deseo de corregir errores e injusticias del pasado (incluyendo odios y venganzas personales).

- Las ambiciones de **Poder** tienen que ver con obtener influencia o estatus, con arrebatar esas cosas a los demás, con manipular a quienes las tienen o con cambiar el modo en que se logran.

- Las ambiciones de **Verdad** tienen que ver con descubrir u ocultar conocimientos y secretos, difundir conocimientos (incluyendo la propaganda o la desinformación) o exponer las mentiras de los demás.

La ambición de un personaje puede cambiar con el tiempo. En concreto, si su motivación más alta pasa a ser otra, tiene permiso para cambiar de ambición. No es algo obligatorio (los objetivos de una persona pueden seguir siendo los mismos, aunque su visión del mundo cambie), a menos que la motivación en el que se basaba la ambición baje alguna vez a menos de 6. En ese caso pierde tanto el lema como la ambición, y deberá elegir otra.



CREACIÓN PLANIFICADA DE PERSONAJES



Este método está pensado para los jugadores que quieran crear sus personajes antes de que comience la partida. Recomendamos que la creación se haga en grupo: no solo es el paso natural tras terminar la fase de creación de la Casa, sino que permite a los jugadores discutir sus ideas, ayudar a sus compañeros o pensar en cómo se conocen los personajes y la relación entre ellos. ¿Son amigos? ¿Colegas que se respetan? ¿Rivalizan por la atención de su señor? ¿Acaban de conocerse? Como todos los personajes trabajan para la misma Casa siempre tendrán una razón para trabajar juntos.

RESUMEN DE LA CREACIÓN DE PERSONAJES

PRIMER PASO: CONCEPTO

Piensa en el tipo de personaje que te gustaría jugar. Si hace falta, elige una plantilla de facción y anota su rasgo.

SEGUNDO PASO: ARQUETIPO

Elige o adapta un arquetipo de la lista. Anota su rasgo.

TERCER PASO: HABILIDADES

Asigna una puntuación a cada habilidad:

- La habilidad principal de tu arquetipo tiene un valor de 6.
- La habilidad secundaria de tu arquetipo tiene un 5.
- Las otras tres habilidades tienen un 4.

CUARTO PASO: ESPECIALIDADES

Elige cuatro especialidades yásinalas a tus habilidades (ver lista en la página 103). Debes asignar una como mínimo a tu habilidad principal. Tu arquetipo incluye sugerencias por si quieras considerarlas.

QUINTO PASO: TALENTOS

Elige tres talentos. Cada arquetipo incluye una sugerencia.

Los personajes pertenecientes a una facción deben elegir algunos talentos de forma obligatoria, pero tienen libertad para elegir los restantes.

SEXTO PASO: MOTIVACIONES Y LEMAS

Clasifica las cinco motivaciones por orden de importancia. Asígnales una puntuación (8, 7, 6, 5 y 4) según su importancia, de mayor a menor.

Crea un lema para las tres motivaciones más importantes. En la página 106 puedes ver algunas sugerencias.

SÉPTIMO PASO: RECURSOS

Tu personaje comienza el juego con tres recursos, uno de los cuales debe ser tangible.

OCTAVO PASO: TOQUES FINALES

- **Rasgo:** Elige un rasgo basado en la reputación o la personalidad de tu personaje.
- **Ambición:** Elige un objetivo para tu personaje, relacionado con su mayor motivación.
- **Detalles personales:** Elige un nombre, personalidad, apariencia y relaciones.

PRIMER PASO: CONCEPTO

El primer paso para crear un personaje jugador es decidir su concepto general. Puedes usar los arquetipos que se describen más adelante en este capítulo, fijarte en uno de los mencionados en la introducción o inspirarte en cualquier personaje del universo de *Dune*. Es mejor que no entres en mucho detalle en esta fase, así tendrás margen para hacer cambios y adaptaciones más adelante.

Cuando tengas un concepto con el que estés satisfecho, ve al siguiente paso.

PLANTILLAS PARA PERSONAJES DE FACCIONES

Se supone que la mayoría de los personajes jugadores serán gente corriente que trabaja para una misma Casa. Es cierto que sus grandes habilidades les han permitido alcanzar cierto grado de prestigio e importancia, pero por lo demás son ciudadanos típicos del Imperio.

Pero no siempre será así. Algunos de los personajes más emblemáticos de *Dune* forman parte de una facción ajena al sistema de Casas nobles. Así, alguno de vosotros puede querer interpretar a una hermana Bene Gesserit, un mentat, un agente de la Cofradía Espacial, un doctor Suk o a uno de los Fremen de Arrakis que viven en el desierto. Todos estos personajes serán leales a la Casa noble a la que sirven los personajes jugadores, pero tienen otros lazos y vínculos que no se pueden ignorar. También han recibido algunos de los entrenamientos y habilidades más avanzados del Imperio, por lo que hay que tener cuidado de que no eclipsen a los demás personajes jugadores.

Los jugadores pueden elegir una de estas opciones de facción para añadirla a su concepto. Esto no altera mucho la creación del personaje, pero como el entrenamiento de estos personajes es muy específico, algunas de las opciones del jugador se verán limitadas para dar cabida a esta formación avanzada. La ventaja es que da acceso a más habilidades y conexiones poderosas. Estos personajes no deberían elegirse a la ligera o por capricho: la facción debería ser una parte fundamental del concepto desde el principio y, hasta que no demuestren lo contrario, a menudo verán cuestionado su nivel de lealtad a la Casa.

Si optas por jugar con un personaje de facción, aplica las siguientes reglas adicionales. Estas se resumen en las plantillas de cada facción, a continuación.

1. El personaje tiene un rasgo adicional de bonificación, para reflejar su otra lealtad. Esto se indica en la plantilla de la facción. Por ejemplo, «Hermana Bene Gesserit», «Mentat», «Fremen», etcétera.
2. A continuación, el personaje elige su arquetipo, siguiendo el proceso normal. Sin embargo, algunos pueden ser especialmente adecuados. Todas las plantillas ofrecen varias sugerencias, pero el jugador tiene libertad para elegir cualquier arquetipo.
3. Cada plantilla de facción tiene al menos un «talento obligatorio». Este puede reemplazar a cualquiera de los demás talentos del personaje, pero es obligatorio que lo tenga al final del proceso de creación. Representa un entrenamiento esencial que el personaje de la facción debe completar para obtener más habilidades.

También hay que tener en cuenta que ningún personaje puede tener más de una plantilla de facción para su personaje. No hay bailacaras/mentat ni agentes de la Cofradía/Bene Gesserit.

Ejemplo: Irene y su grupo están creando personajes. Todos van a ser agentes de la Casa Molay. A Irene le gusta la idea de jugar con una hermana Bene Gesserit, pero como no quiere estar demasiado atada a la Sororidad decide interpretar a una noble que fue entrenada por la Sororidad cuando era niña. Su personaje, Kara, será una luchadora letal, pero también una de las posibles herederas de la Casa Molay.

Ahora que tiene un concepto, Irene tiene que elegir un rasgo profesional para Kara y escoge «Noble». Aunque Kara es una noble, su entrenamiento Bene Gesserit significa también dese usar la plantilla de facción para Bene Gesserit. Irene añade el rasgo adicional «Bene Gesserit» a su hoja de personaje y anota que en algún momento tendrá que elegir el talento Condicionamiento Prana-bindu.

HERMANA BENE GESSERIT

Pero los caminos Bene Gesserit siempre eran sinuosos y compulsivos.

Dama Jessica de la Casa Atreides

Las hermanas Bene Gesserit son una presencia común en todos los niveles de la nobleza. La nobleza suele acudir a la Sororidad para que les proporcione consortes, concubinas y consejeras. Pero las adeptas de la Bene Gesserit también están dotadas de una gran capacidad de percepción y son luchadoras letales, así como espías y guardaespaldas excepcionales. Muchas hijas de la nobleza también son enviadas a la Sororidad para recibir un entrenamiento básico, como una forma de «terminar de prepararlas para la alta sociedad». Incluso si la Casa no ha solicitado una hermana, se sabe que la Bene Gesserit se ha ofrecido (o incluso ha insistido) en proporcionársela. Sin embargo, siempre hay un motivo detrás de sus actos, y nada es gratis.

- **Rasgo adicional:** Bene Gesserit
- **Arquetipos sugeridos:** Analista, Atleta, Cortesana, Emisaria, Émpata, Erudita, Espía, Guerrera, Infiltrada, Protectora
- **Talentos obligatorios:** Condicionamiento Prana-bindu



FREMEN

Toda el agua de un hombre pertenece a su pueblo, a su tribu, en última instancia.

Pardot Kynes

Excepcionalmente raros fuera de Arrakis, los Fremen del desierto tardan en conceder su lealtad a alguien fuera de su tribu, pero una vez dada es absoluta. Son guías excepcionales para cualquiera que se interne en el desierto.

Es extremadamente raro que un Fremen salga de Arrakis, por lo que esta facción solo puede elegirse en una campaña situada fuera del planeta con el permiso del director de juego.

- **Rasgo adicional:** Fremen
- **Arquetipos sugeridos:** Atleta, Duelista, Explorador, Guerrero, Infiltrado, Protector, Sargento
- **Talentos obligatorios:** Al menos uno de los siguientes: Dedicación, Curación Rápida, Difícil de Derrotar (Combate), Experto en Combate, Firme, La Razón por la que Lucha, Pasos Sutiles, cualquiera de los cuales puede tomarse en sustitución de cualquier otro talento elegido.



MENTAT

Uno no puede ocultar información ni líneas de código a un mentat.

Thufir Hawat

Los adeptos de la Escuela Mentat son un recurso esencial para cualquier Casa. Estos «ordenadores humanos» no son simplemente una forma práctica de almacenar datos, la mayoría también son consejeros de confianza en los niveles más altos del Landsraad. Algunas Casas emplean a varios mentat, aunque solo sea para hacer una «copia de seguridad» de sus datos.

- **Rasgo adicional:** Mentat
- **Arquetipos sugeridos:** Analista, Custodio, Emisario, Émpata, Erudito, Espía, Estratega, Heraldo, Táctico
- **Talentos obligatorios:** Al menos uno de los siguientes: Banco de Memoria, Cálculo Predictivo, Disciplina Mentat, Mentat Pervertido, Verificación, cualquiera de los cuales puede tomarse en sustitución de cualquier otro talento elegido.



AGENTE DE LA COFRADÍA ESPACIAL

El poder tiende a aislar a los que lo poseen en demasía.

Edric, navegante de la Cofradía

Mientras que los escurridizos navegantes nunca son vistos fuera de la Cofradía (y por lo tanto no pueden ser personajes jugadores), sus agentes están repartidos por todo el universo y son el principal punto de contacto para las Casas nobles que deseen viajar o comerciar, aunque algunos también son destinados a una Casa noble para mantener buenas relaciones y ofrecer un servicio prioritario. También suelen asignarse a las Casas que acogen una instalación de la Cofradía (como un banco) en sus tierras. Sin embargo, un agente de la Cofradía suele ser algo más que un simple punto de contacto. También son excelentes asesores financieros y, aunque no pueden pilotar una nave espacial, suelen ser experimentados viajeros espaciales.

- **Rasgo adicional:** Agente de la Cofradía
- **Arquetipos sugeridos:** Analista, Contrabandista, Cortesano, Emisario, Erudito, Espía, Estratega, Explorador, Mensajero
- **Talentos obligatorios:** Agente de la Cofradía



DOCTOR SUK

Se confía más de la cuenta en el Condicionamiento Imperial.

Piter De Vries

Hay muchos médicos y sanitarios en el universo, pero los médicos Suk están considerados los mejores. Aunque cuestan una fortuna, todo lo que no pueden curar es porque simplemente no se puede curar. Además, son especialmente valiosos para la nobleza, ya que su condicionamiento garantiza que no pueden causar ningún daño a sus pacientes.

- **Rasgo adicional:** Doctor Suk
- **Arquetipos sugeridos:** Analista, Cortesano, Comandante, Custodio, Erudito, Heraldo
- **Talentos obligatorios:** Condicionamiento Imperial

SEGUNDO PASO: ARQUETIPO

A continuación, elige un arquetipo general para el personaje. Estos arquetipos están diseñados para cubrir una gama relativamente amplia de conceptos, por lo que no debería ser difícil encontrar un arquetipo que se ajuste a los conceptos desarrollados durante el primer paso. Pero si aun así algún jugador no encuentra nada que le guste, puede cambiar el tema de un arquetipo que tenga las opciones adecuadas o crear uno nuevo que se ajuste a su idea inicial. En ambos casos, asegúrate de que el director de juego aprueba estos cambios.

En resumen, cada arquetipo proporciona:

- **Rasgo:** Un único rasgo, que representa el rol o el estatus del personaje y que da nombre del arquetipo. Si lo deseas, puedes cambiar o ampliar este rasgo con algo único y acorde a tu concepto, pero el rasgo proporcionado por el arquetipo elegido debe servir como base para cualquier cosa que crees.
- **Habilidades:** Una habilidad primaria y otra secundaria. Estas habilidades se incrementarán en el siguiente paso.
- **Especialidades:** Dos especialidades a repartir entre sus habilidades primaria y secundaria. Aunque hemos incluido algunas sugerencias, los jugadores son libres de elegir otras.
- **Talento:** El personaje recibe un único talento. De nuevo, aunque hemos incluido algunas sugerencias, los jugadores son libres de elegir otros.

Los arquetipos también proporcionan sugerencias e ideas sobre las posibles motivaciones de los personajes y a qué es probable que dediquen su tiempo. Ninguna de estas sugerencias es obligatoria, pero pueden ayudar a la hora de elegir las motivaciones y ambiciones del personaje más adelante.

Ejemplo: Irene revisa los arquetipos sugeridos para una Bene Gesserit, pero decide elegir Comandante. Le gusta la idea de que Kara sea un personaje social con habilidades de combate.

LISTA DE ARQUETIPOS

Los arquetipos permiten todas las combinaciones de habilidades primarias y secundarias. Si ya tienes una combinación en mente para tu concepto, o quieres añadir un tema diferente a una combinación concreta, la siguiente tabla te ayudará a encontrarla.

Recuerda que algunas combinaciones pueden encajar con otros estilos de arquetipos. Por ejemplo, aunque la combinación de Comunicación/Intelecto se la hemos asignado a los Cortesanos, también podría aplicarse a un Artista o a un Mercader.

ARQUETIPO	HABILIDAD PRINCIPAL	HABILIDAD SECUNDARIA
Analista	Disciplina	Intelecto
Atleta	Movimiento	Disciplina
Comandante	Comunicación	Combate
Contrabandista	Movimiento	Combate
Cortesano	Comunicación	Intelecto
Custodio	Comunicación	Disciplina
Duelista	Movimiento	Combate
Emisario	Comunicación	Movimiento
Émpata	Intelecto	Comunicación
Erudito	Intelecto	Disciplina
Espía	Intelecto	Movimiento
Estratega	Intelecto	Combate
Explorador	Movimiento	Intelecto
Guerrero	Combate	Disciplina
Heraldo	Disciplina	Comunicación
Infiltrado	Disciplina	Movimiento
Mensajero	Movimiento	Comunicación
Protector	Disciplina	Combate
Sargento	Comunicación	Combate
Táctico	Combate	Intelecto

ARQUETIPOS DE COMBATE

MAESTROS DE LA GUERRA

Tenemos que enfrentarnos a nuestros enemigos uno a uno, ¿no es así?

Gurney Halleck

Todos estos arquetipos siguen el código de la guerra de una forma u otra. Algunos pueden considerar que las habilidades marciales son un camino hacia la excelencia; otros, puede que nunca utilicen un arma y dediquen su mente a la estrategia y la táctica. Pero todos saben lo que es luchar y son letales de una forma u otra.

DUELISTA

El dominio de la espada es una habilidad valiosa en el Imperio. Las Casas nobles suelen emplear a los mejores en calidad de guardaespaldas, campeones, gladiadores o incluso tutores de la familia. Hay muchos jóvenes nobles que, gracias a dichos tutores, acaban convirtiéndose en duelistas por derecho propio, aunque solo sea temporalmente y antes de asumir sus deberes hacia su Casa.

- **Rasgo:** Duelista
- **Habilidad principal:** Combate
- **Habilidad secundaria:** Movimiento
- **Especialidades:** Cuchillo, Duelo
- **Talento:** La Hoja Lenta
- **Motivación:** Los duelistas, sobre todo los que trabajan como campeones y guardaespaldas, suelen creer que la fuerza hace el bien y sienten que sus espadas son una herramienta para impartir Justicia. Otros dependen de la Fe (en su destreza, en su acero o en un poder superior) para mantenerse vivos en su mortífera profesión.

GUERRERO

La guerra es parte integral de la política del Imperio. Aunque se rigen por las tradiciones y las reglas del kanly, cada Casa mantiene un ejército regular para defender su territorio, sofocar rebeliones internas y atacar a sus enemigos. Las compañías de mercenarios alquilan sus servicios a cualquiera que pueda pagarlos y, a menudo, sirven como refuerzos para las Casas. Los guerreros proceden de estas fuerzas armadas, pero solo los más capaces logran destacar y mejorar su posición, por lo general uniéndose a unidades de élite o a la guardia personal de personas importantes.

- **Rasgo:** Guerrero
- **Habilidad principal:** Combate
- **Habilidad secundaria:** Disciplina
- **Especialidades:** Espada, Pelea sucia
- **Talento:** Conoce a tu Adversario
- **Motivación:** Los guerreros suelen confiar en sus propios talentos y capacidades, por lo que dan prioridad al Poder. Para otros es fundamental poner

sus habilidades al servicio de una buena causa y se centran en la Justicia.

SARGENTO

Entre los oficiales de bajo rango de las Casas y de las diversas compañías de mercenarios de alquiler siempre hay unos pocos elegidos que destacan como líderes y saben ganarse el respeto y la lealtad de sus subordinados. Estos sargentos suelen ser personas prácticas, curtidos veteranos que están acostumbrados a liderar dando ejemplo.

- **Rasgo:** Sargento
- **Habilidad principal:** Combate
- **Habilidad secundaria:** Comunicación
- **Especialidades:** Espada, Estrategia
- **Talento:** Experto en Combate
- **Motivación:** Los sargentos suelen sentir un fuerte vínculo de lealtad hacia sus guerreros, que es recíproco y se manifiesta en un poderoso sentido del Deber. Otros poseen un fuerte sentido del bien y del mal y se deben a su respeto a la Justicia.

TÁCTICO

Si los estrategas orquestan el gran plan de batalla, los tácticos dirigen la lucha a pequeña escala. Una compañía mercenaria o un regimiento de la Casa puede contar con un puñado de expertos en táctica que instruyen y entrenan tanto a los soldados rasos como a los oficiales para perfeccionar sus respuestas ante situaciones concretas. En batalla son combatientes astutos e ingeniosos que, bajo presión, suelen ser capaces de ver oportunidades donde otros nunca las encontrarían.

- **Rasgo:** Táctico
- **Habilidad principal:** Combate
- **Habilidad secundaria:** Intelecto
- **Especialidades:** Conciencia de combate, Táctica
- **Talento:** Golpe de Mano
- **Motivación:** Los estrategas son expertos en el uso adecuado y eficaz de la fuerza, por lo que entienden muy bien el Poder. Muchos también ven sus causas como rectas y nobles, y la ejecución de sus deberes como una cuestión de Justicia.

ARQUETIPOS DE COMUNICACIÓN GENTE DE PALACIO

La reputación puede ser una hermosa arma. A menudo derrama menos sangre.

Bashar Miles Teg

Estos arquetipos son para personajes sociales que rinden al máximo cuando están rodeados de otros. Pueden ser maquiavélicos cortesanos o líderes ejemplares pero, en cualquier caso, son expertos en salirse con la suya y en manipular a los demás.

EMISARIO

El trabajo de un emisario es viajar de un lugar a otro representando a sus empleadores en negociaciones y asuntos diplomáticos, transmitiendo la voluntad y palabras de sus amos allí donde sea preciso. Evidentemente, los emisarios son muy viajeros y están acostumbrados a los largos viajes bajo todo tipo de circunstancias, por lo que deben ser rápidos de mente y de pies para sobrevivir a los peligros de su profesión.

- **Rasgo:** Emisario
- **Habilidad principal:** Comunicación
- **Habilidad secundaria:** Movimiento
- **Especialidades:** Diplomacia, Persuasión
- **Talento:** Promesa Vinculante
- **Motivación:** Un emisario de confianza suele tener un fuerte sentido del Deber, lo que podría explicar el porqué de su puesto en la Casa. Otros tienen un gran sentido de la Justicia y una reputación de imparcialidad que ayuda a su trabajo.

COMANDANTE

Los comandantes son los líderes superiores de las fuerzas militares: su función es decidir un plan de acción y dar órdenes a sus subordinados. Algunos sirven como oficiales al mando de destacamentos de tropas o como jefes de compañías mercenarias mientras que otros son estrategas a sueldo, contratados para ayudar a dirigir un ejército regular. Muchas Casas suelen emplear a un Maestro de Guerra para que trabaje en exclusiva como comandante de sus tropas.

- **Rasgo:** Comandante
- **Habilidad principal:** Comunicación
- **Habilidad secundaria:** Combate
- **Especialidades:** Inspiración, Liderazgo
- **Talento:** Especialista (Recursos de guerra)
- **Motivación:** A muchos comandantes los mueve el sentido del Deber y de lealtad a sus superiores y a la cadena de mando, mientras que otros son ambiciosos y buscan el Poder y las oportunidades para medrar.

CORTESANO

Los cortesanos son los ayudantes, consejeros, empleados, agentes y cualquier otro con un cargo en la corte o con

acceso a los gobernantes de la Casa. No todos los que tienen un puesto así pertenecen a este arquetipo y hay quienes puede encajar mejor en otros campo debido a sus conocimientos o habilidades, como los soldados. Los cortesanos de confianza son buenos oradores y de oído atento, ya que esas son sus armas: el conocimiento y el acceso a las esferas de poder. En consecuencia, también suelen participar en las intrigas de palacio.

- **Rasgo:** Cortesano
- **Habilidad principal:** Comunicación
- **Habilidad secundaria:** Intelecto
- **Especialidades:** Encanto, Instrumento musical
- **Talento:** Palabras Sutiles
- **Motivación:** Los cortesanos tienden a ser ambiciosos y buscar la influencia y el Poder que la corte puede proporcionar, pero aquellos que gozan de la confianza de sus amos suelen moverse por un sentido del Deber.

CUSTODIO

La gestión de una Casa es un asunto complejo y absorbente, por lo que sus líderes suelen delegar muchas tareas y responsabilidades en subordinados de confianza. Un custodio gestiona y supervisa en nombre de su señor una o más de las operaciones diarias de la Casa. Son personas invariablemente capaces, resueltas y con gran capacidad de organización. Cuanto más grande y rica sea una Casa, más custodios empleará y más autonomía tendrán estos para asegurarse de que todo marche bien.

- **Rasgo:** Custodio
- **Habilidad principal:** Comunicación
- **Habilidad secundaria:** Disciplina
- **Especialidades:** Liderazgo, Negociación
- **Talento:** Retórica Vibrante
- **Motivación:** Los custodios suelen ser elegidos entre aquellos que priorizan el Deber por encima de todo (siempre que su naturaleza obediente vaya acompañada del grado de competencia necesario). A otros solo los mueve la ambición y ganar estatus, reconocimiento; en última instancia, el Poder.

ARQUETIPOS DE DISCIPLINA DISCÍPULOS

Uno observa a los supervivientes y aprende de ellos.

Enseñanza Bene Gesserit

Estos arquetipos buscan alcanzar una paz interna que les permita funcionar con perfecta gracia y claridad. Son personas con un nivel de dedicación y concentración excepcional, y que han perfeccionado sus habilidades a través de la práctica y el entrenamiento más intensos.

ANALISTA

Los analistas suelen estar al servicio de las Casas nobles para estudiar los detalles y las tendencias de los negocios, la política y la guerra (así como las intersecciones entre estas áreas). Los más hábiles en esta profesión son especialistas muypreciados, particularmente los mentat, debido a su capacidad para procesar grandes cantidades de información de forma rápida e imparcial.

- **Rasgo:** Analista
- **Habilidad principal:** Disciplina
- **Habilidad secundaria:** Intelecto
- **Especialidades:** Atención al detalle, Compostura
- **Talento:** Conocimientos Enciclopédicos
- **Motivación:** Muchos analistas se sienten poseídos por un fuerte impulso para descubrir o revelar la Verdad, mientras que aquellos a los que se les confían los secretos de sus empleadores creen firmemente en el Deber.

HERALDO

Muchas Casas del Landsraad nombran a oficiales para que se encarguen de la heráldica, genealogía y otros asuntos similares relacionados con el rango y pedigüe de la Familia: asuntos fundamentales para la supervivencia de la Casa a largo plazo. Estos oficiales sirven principalmente como asesores de los gobernantes de la Casa, aunque acuden con frecuencia a las hermanas de la Bene Gesserit y a sus registros genéticos y genealógicos. Además de atender sus deberes oficiales, los heraldos suelen desempeñar otras funciones dentro de una Casa y a veces sirven como mensajeros, diplomáticos y asesores políticos.

- **Rasgo:** Heraldo
- **Habilidad principal:** Disciplina
- **Habilidad secundaria:** Comunicación
- **Especialidades:** Compostura, Mando
- **Talento:** Autocontrol Absoluto
- **Motivación:** Un Heraldo suele tener Fe en un plan o propósito mayor para su Casa. El Deber también suele ser una motivación común para aquellos elegidos para funciones tan importantes.

INFILTRADO

Los infiltrados son una parte importante de la relación entre las Casas y las demás grandes organizaciones del Imperio: la política sería muy diferente si no fuera por los subterfugios y el espionaje que se producen a diario. Un infiltrado necesita una enorme voluntad y capacidad de concentración para realizar su trabajo y para tener siempre presente cuál es su objetivo y a quién debe su lealtad.

- **Rasgo:** Infiltrado
- **Habilidad principal:** Disciplina
- **Habilidad secundaria:** Movimiento
- **Especialidades:** Infiltración, Precisión
- **Talento:** Pasos Sutiles
- **Motivación:** Los Infiltrados suelen descubrir su vocación gracias a un poderoso sentido de la curiosidad y a la necesidad de descubrir la Verdad, aunque otros se deleitan con el Poder que pueden obtener gracias a los secretos que descubran.

PROTECTOR

Los protectores son los grandes especialistas en seguridad, por lo que son necesarios para cualquier persona con riqueza y estatus. Cualquier Casa tendrá un grupo de guardaespaldas y personal de seguridad entrenado para proteger los terrenos de la Casa y a sus miembros y agentes principales. A diferencia de los soldados regulares de la Casa, un protector sabe conservar la sangre fría, es consciente en todo momento de la situación y prioriza la seguridad de sus señores por encima de la gloria en la batalla. Por lo general, tienen un espíritu inquebrantable y seguirán defendiendo a sus protegidos en condiciones insoportables para un soldado normal.

- **Rasgo:** Protector
- **Habilidad principal:** Disciplina
- **Habilidad secundaria:** Combate
- **Especialidades:** Autocontrol, Resolución
- **Talento:** Inspiración
- **Motivación:** Los protectores suelen ser elegidos por su fuerte sentido del Deber; a muchos, en cambio, los mueve su poderosa confianza en la Justicia.

ARQUETIPOS DE MOVIMIENTO ADEPTOS

Ningún viento ha corrido nunca como corre él. Es una confusa mancha en la cresta de las dunas.

Dama Ghanima Atreides

Estos arquetipos son criaturas de gran presencia física que odian quedarse en un solo lugar. Les gusta aplicar sus habilidades al mundo real. Son difíciles de seguir y casi imposibles de atrapar.

ATLETA

Los atletas son aquellos que perfeccionan sus cuerpos para lograr grandes proezas físicas. A menudo trabajan como deportistas o en juegos de entretenimiento, pero también como maestros y entrenadores para la preparación física de los miembros y agentes de una Casa.

- **Rasgo:** Atleta
- **Habilidad principal:** Movimiento
- **Habilidad secundaria:** Disciplina
- **Especialidades:** Gracia, Resistencia
- **Talento:** Ágil
- **Motivación:** Los atletas suelen estar impulsados por un sentimiento de orgullo hacia sus logros personales y buscan un mayor Poder sobre sus cuerpos y sus vidas. A otros los empuja la Fe en un poder superior, en ellos mismos, o en sus colegas y compañeros de trabajo.

CONTRABANDISTA

Los bienes más valiosos suelen cambiar de manos a través de canales inusuales o ilícitos, generalmente controlados por contrabandistas. Aunque oficialmente se consideran ilegales, este tipo de actividades son una parte integral e inestimable del tejido social... siempre que se mantengan en silencio. Los contrabandistas de especia de Arrakis son especialmente importantes, ya que liberan pequeñas cantidades de la preciada sustancia del control de la Casa gobernante del planeta; su trabajo incluye enfrentarse a los mortíferos gusanos de arena, a los a menudo hostiles Fremen y a otros peligros de ese duro mundo, pero a cambio pueden exigir un precio considerable por su mercancía.

- **Rasgo:** Contrabandista
- **Habilidad principal:** Movimiento
- **Habilidad secundaria:** Combate
- **Especialidades:** Discreto, Pilotar
- **Talento:** Pasos Sutiles
- **Motivación:** Los contrabandistas son egoístas por naturaleza, al igual que muchos de los trabajan al margen de la ley para lograr sus objetivos. La mayoría tiende a buscar la riqueza y el Poder con su trabajo. Otros viven impulsados por un sentido de la Justicia y a menudo tratan de obtener los medios necesarios para vengarse del crimen que los empujó a este tipo de trabajo.

EXPLORADOR

Los exploradores trabajan con unidades militares y de reconocimiento, asumiendo la peligrosa tarea de aventurarse por delante de sus compañeros y descubrir lo que les espera. Los exploradores deben ser capaces de moverse rápidamente y sin ser detectados a través de un territorio desconocido y potencialmente hostil, reunir información de forma eficiente y volver para contarla. Es una tarea evidentemente peligrosa y difícil, por lo que los buenos exploradores son muy valiosos.

- **Rasgo:** Explorador
- **Habilidad principal:** Movimiento
- **Habilidad secundaria:** Intelecto
- **Especialidades:** Aguante, Sigilo
- **Talento:** De la Teoría a la Práctica
- **Motivación:** La peligrosa vocación de un Explorador suele proceder de su sentido del Deber, ya que pocos emprenderían voluntariamente sus misiones sin una buena razón. Otros se ven a sí mismos como exploradores a la búsqueda de otra Verdad sobre el universo mientras se aventuran en lo desconocido.

MENSAJERO

El envío de mensajes y paquetes de forma rápida y segura es una parte vital del negocio de las Casas. Este servicio depende en gran medida de personas que puedan trasladar un comunicado o un artículo valioso de forma fiable hasta su destino. Los mensajeros de confianza son muypreciados y pueden convertirse en objetivos si su carga es lo suficientemente valiosa. A menudo resulta necesario asegurarse de que solo determinadas personas reciban cierta información, por lo que los mensajeros suelen aprender formas inusuales de comunicación, idiomas secretos o técnicas para enviar u ocultar mensajes secretos dentro de otros.

- **Rasgo:** Mensajero
- **Habilidad principal:** Movimiento
- **Habilidad secundaria:** Comunicación
- **Especialidades:** Discreto, Pilotar
- **Talento:** Insinuación Magistral
- **Motivación:** A los mensajeros se les confían los secretos de su empleador, y eso les da una influencia que pueden convertir en Poder. Otros, conscientes de los peligros de su profesión, ponen su Fe en un poder superior para que los ayude en cada trabajo.

ARQUETIPO DE INTELECTO SABIOS

Las creencias pueden ser manipuladas. Tan solo el conocimiento es peligroso.

Scytale, bailacaras

Estos arquetipos utilizan su ingenio y su capacidad de observación para comprender el mundo que los rodea. Les gusta utilizar su mente, pero suelen emplear sus habilidades hacia fuera en lugar de hacia dentro y buscan el conocimiento como una forma de comprender lo que les rodea.

ÉMPATA

La capacidad de detectar la verdad y la mentira cuando otros hablan es valiosa, poderosa y muy demandada. Solo las Reverendas Madres de la Bene Gesserit dominan el sentido de la verdad, pero algunos individuos simplemente nacen con la habilidad de entender los motivos de los demás. Cualquier persona dotada con ese poder podrá encontrar empleo fácilmente siempre que esté dispuesta a revelar su capacidad.

- **Rasgo:** Émpata
- **Habilidad principal:** Intelecto
- **Habilidad secundaria:** Comunicación
- **Especialidades:** Conciencia social, Lenguaje corporal
- **Talento:** Análisis Pasivo
- **Motivación:** Puede parecer obvio, pero muchos Émpatas sienten un gran apego hacia la percepción y la Verdad. Otros son ambiciosos, ya que ven el potencial de su habilidad y el Poder que podrían acumular utilizando.

ERUDITO

El conocimiento es poder, y un erudito es un buscador y acumulador de conocimientos. Tanto si trabajan de forma independiente como si son nombrados asesores expertos de una Casa, los eruditos recopilan, estudian y archivan información para informar y asesorar a otros de forma eficaz. Los eruditos pueden especializarse en profundidad en un solo campo o estudiar una amplia gama de temas. Muchos de los eruditos más valiosos también son mentat.

- **Rasgo:** Erudito
- **Habilidad principal:** Intelecto
- **Habilidad secundaria:** Disciplina
- **Especialidades:** Análisis de datos, Razonamiento deductivo
- **Talento:** Conocimientos Enclopédicos
- **Motivación:** Los Eruditos suelen estar impulsados en sus estudios por un profundo interés en descubrir la Verdad. Otros ven el valor y el Poder que se puede lograr con el conocimiento.

ESPÍA

El espionaje es una parte integral de la política entre las Casas, el Landsraad, la Cofradía Espacial, la CHOAM y las demás facciones del Imperio. Algunos espías se implican directa y personalmente en este trabajo, construyendo elaboradas identidades falsas que les permiten moverse sin ser detectados por el Imperio y descubrir los secretos que sus amos necesitan, pero esta es una forma peligrosa de hacer las cosas. Otros cultivan redes de informantes y tienen un oído en cada esquina... aunque corren el riesgo de que sus fuentes se vean comprometidas y les faciliten información falsa o manipulada.

- **Rasgo:** Espía
- **Habilidad principal:** Intelecto
- **Habilidad secundaria:** Movimiento
- **Especialidades:** Razonamiento deductivo, Kanly
- **Talento:** Motivos Ocultos
- **Motivación:** Los espías suelen estar impulsados por la necesidad de conocer o controlar lo que se considera la Verdad. Otros, en cambio, están decididos a servir a sus amos lo mejor posible, impulsados por un sentido del Deber.

ESTRATEGIA

Incluso bajo las reglas de kanly, la guerra sigue siendo un asunto complejo y lleno de matices. El trabajo del estratega es examinar montones de información sobre el enemigo y formular las órdenes de batalla y organizar las cadenas de suministro, el despliegue de fuerzas y la estrategia general a seguir. Dominan la ciencia de la guerra de masas, así como la historia y las tradiciones del kanly. Algunos de los mejores estrategas de la historia han sido mentat que supieron aplicar su pensamiento computacional a los caprichos y azares de la guerra.

- **Rasgo:** Estratega
- **Habilidad principal:** Intelecto
- **Habilidad secundaria:** Combate
- **Especialidades:** Estrategia, Kanly
- **Talento:** Experto en Combate
- **Motivación:** Los estrategas son expertos en la manipulación y coordinación de fuerzas militares, por lo que entienden muy bien el Poder. Muchos otros dependen en gran medida de su Fe en las fuerzas bajo su mando y en los poderes superiores.

TERCER PASO: HABILIDADES

Como dijimos en el capítulo anterior, cada personaje de **Dune: Aventuras en el Imperio** tiene cinco habilidades: **Combate, Comunicación, Disciplina, Intelecto y Movimiento**. Estas cubren las aptitudes y capacidades generales de un personaje y tienen un papel importante en las pruebas con las que se enfrentará a lo largo del juego.

Todos los personajes jugadores tienen una puntuación de entre 4 y 8 en cada una de sus habilidades.

En esta fase debes repartir las siguientes puntuaciones entre las habilidades de tu personaje:

- La habilidad principal tiene una puntuación de 6
- La habilidad secundaria, un 5.
- Las otras tres habilidades, un 4.

Una vez hecho esto, tienes cinco puntos que puedes distribuir como creas conveniente entre tus habilidades para aumentarlas de nivel. Ninguna habilidad puede subir por encima de 8 de esta manera.

Ejemplo: La habilidad principal de Kara es Comunicación, por lo que comienza en 6. Su habilidad secundaria es Combate, un 5. Irene decide sumar un punto extra a las otras tres habilidades y dejarlas a 5. Todavía le quedan dos puntos que gastar. Aunque le gustaría tener una Comunicación mejor, decide equilibrar las cosas e invertir sus últimos puntos en Combate y Movimiento. Al final, sus habilidades quedan así: Combate 6, Comunicación 6, Disciplina 5, Movimiento 6, Intelecto 5.

CUARTO PASO: ESPECIALIDADES

Un personaje inicial tiene cuatro especialidades, en representación de su campo de experiencia y capacidades personales. Cada una de estas especialidades estará asociada a una única habilidad, aquella con la que encaje de forma más natural, aunque también puede utilizarse con cualquier habilidad si resultara apropiado hacerlo en una situación en concreto. Así, por ejemplo, una especialidad como Duelo de Gladiadores se utilizará con Combate más a menudo que con Intelecto.

El arquetipo que elijas te proporciona dos especialidades. Por lo general se elige una especialidad para la habilidad primaria y otra para la secundaria, incluso si no son las que te ofrece tu arquetipo. También puedes elegir una o las dos opciones ofrecidas por tu arquetipo, independientemente de la habilidad.

Ejemplo: A Irene le gustan las dos especialidades listadas para Comandante (*Inspiración y Liderazgo*) y elige *Inspiración* como su especialidad de Comunicación. Sin embargo, quiere algo más directo para la habilidad de Combate, por lo que elige *Cuchillo* (además, así representa su entrenamiento entre los asesinos de la Casa Molay). Para su tercera elección quiere algo que la ayude en las negociaciones de la Casa y elige *Diplomacia* como especialidad de Comunicación. Por último, decide que las Bene Gesserit le enseñaron a moverse sin ser vista y elige *Sigilo* como especialidad de Movimiento.



QUINTO PASO: TALENTOS

Un personaje inicial tiene tres talentos. Estos representan habilidades especiales, técnicas avanzadas y otras capacidades relevantes. Son poderes que definen a un personaje, ayudándole a destacar y a sentirse especial.

El arquetipo que elijas te proporcionará un único talento y te sugerirá algunos más que resulten apropiados. Puedes elegir un talento diferente si lo deseas, pero al menos uno de ellos debe estar relacionado de alguna manera con el arquetipo que escogiste.

Algunos talentos, como Atrevido, tienen que estar relacionados con una habilidad concreta. Esta conexión se elige junto con el talento y solo puede aplicarse a esa habilidad. Sin embargo, está permitido volver a elegir un talento y aplicárselo a otra habilidad: por ejemplo, un personaje puede tener Atrevido (Combate) y Atrevido (Comunicación) como dos de sus elecciones de talento.

IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN	NIVEL DE MOTIVACIÓN	SIGNIFICADO
1 ^a	8	Es lo más importante para ti.
2 ^a	7	Es algo prioritario para ti.
3 ^a	6	Es algo que te influye.
4 ^a	5	Sabes que es importante, pero tienes otras prioridades.
5 ^a	4	Te importa muy poco.

Una vez que hayas elegido ese primer talento, podrás elegir otros dos talentos de entre todos los de la lista de la página 125, aunque algunos talentos pueden tener ciertas restricciones sobre quién puede usarlos: los talentos mentat solo pueden ser tomados por mentat, los talentos Bene Gesserit solo pueden ser tomados por Bene Gesserit, y así sucesivamente.

Ejemplo: Irene debe elegir Condicionamiento Prana-bindu como su primer talento, ya que tiene formación Bene Gesserit. Pero sus otras dos elecciones pueden ser cualquier cosa que le guste. Como tiene acceso a los talentos Bene Gesserit, Irene opta por Hiperpercepción, ya que la Sororidad le enseñó a observar. Como una mezcla de su tiempo con la Sororidad y su pertenencia a la nobleza, elige Insinuación Magistral como su tercera elección.

SEXTO PASO: LEMAS Y MOTIVACIONES

Hasta ahora, el proceso de creación de personajes se ha centrado en «¿qué hace el personaje?». Este paso se ocupa de la otra cara del personaje: ¿en qué cree?

Como describimos en el capítulo anterior, cada personaje tiene cinco motivaciones: **Deber, Fe, Justicia, Poder y Verdad**. Estas se clasifican según su puntuación, entre 4 y 8; la más importante para el personaje tiene un 8, mientras que aquella con un 4 representa algo que le importa bien poco.

En este paso debes clasificar las cinco motivaciones según su importancia para el personaje. A continuación, asigna la puntuación asociada.

Puedes determinar el orden de la manera que quieras, pero es el momento de determinar quién es el personaje y en qué cree. Cada arquetipo incluye un par de sugerencias sobre las motivaciones que podrían combinar bien con este, pero son solo sugerencias; no dejes que te limiten a la hora de elegir.

Ejemplo: Despues de pensarla mucho, Irene elige Fe 8, Deber 7, Poder 6, Verdad 5 y Justicia 4. Kara cree que su familia y su Casa son los cimientos del éxito, pero que la ambición es lo que la impulsa. Aunque no es una mentirosa, cree que la Verdad es demasiado fácil de manipular y que la Justicia rara vez se encuentra en el Imperio.

Una vez que hayas definido el orden de las motivaciones de tu personaje, tendrás que definir un lema para cada una de las tres más importantes. Los lemas vienen explicados con más detalle (junto con numerosos ejemplos) en las páginas 105 y 106, pero esta parte de la creación del personaje puede resultar complicada, por lo que a continuación os proporcionamos algunos consejos adicionales:

- ⦿ Un lema de motivación es una de las fuerzas motrices de la filosofía de vida y personalidad del personaje, algo que da forma a cómo se relaciona con los mundos que lo rodean y lo impulsa a actuar en determinado sentido.
- ⦿ Los lemas deben ser fáciles de entender, de modo que tanto tú como el director de juego podáis comprender cuándo son útiles, cuándo son un obstáculo y cuándo no se aplican en absoluto. Cuando no sabes si un lema encaja con una situación, no podrás utilizarlo.
- ⦿ Resulta útil tener al menos un lema que le traiga problemas a tu personaje, porque así podrás ganar más Determinación para gastar (ver página 157).
- ⦿ Del mismo modo, querrás tener al menos un lema que sea útil, porque eso te da más oportunidades de usar una motivación de nivel alto y de gastar Determinación.

- Los lemas no tienen que ser positivos para la motivación a la que están vinculadas. Alguien con motivación elevada de Verdad no tiene por qué ser honesto, y alguien que cree firmemente en la Fe puede pensar que la religión es algo peligroso o dañino.
- Los lemas pueden y deben cambiar con el tiempo. El juego permite que un personaje desafíe sus valores y cambie el orden de prioridad y los lemas de sus motivaciones, para reflejar cómo los sentimientos y las opiniones de la gente pueden cambiar con el tiempo. Por tanto, no hay que preocuparse demasiado por elegir lemas perfectos desde el principio. Empezar con uno sencillo puede ser la mejor solución; luego, a medida que vas interpretando al personaje, y sus sentimientos adquieran más matices, podrás darle mayor complejidad.
- No importa si los lemas de tu motivación se contradicen entre sí. Una persona puede tener opiniones contradictorias. Además, el conflicto interno de los personajes suele ser una fuente interesante de tensión e interpretación durante la partida.
- También es bueno tener un abanico amplio que te dé la opción de usar al menos un lema en cualquier prueba. Por ejemplo, puedes elegir uno que refleje cómo respondes físicamente, otro para reacciones mentales y un último para respuestas sociales.

Ejemplo: Irene tiene que elegir los lemas para las tres motivaciones más altas de Kara: la Fe, el Deber y el Poder. Recordando la fe de Kara en su familia y en su Casa, y su propio «despotismo ilustrado», elige «Soy la heredera de mi Casa» (para el Deber), «Mi familia confía en mí» (para la Fe) y «Consigo lo que quiero» (para el Poder).

UNA FORMA DE ELEGIR MOTIVACIONES

Un posible método para elegir cómo ordenar las motivaciones de tu personaje es comparándolos entre sí y sopesando cuál es más importante.

Como hay cinco motivaciones, esto supone hacerse diez preguntas (listadas a continuación, para mayor comodidad). La motivación que gane más veces será la más importante y así sucesivamente, hasta que hayas conseguido tu orden. Si hay dos motivaciones empatadas, repite la pregunta que te hiciste sobre esas dos unidades en concreto, eso te dirá por cuál decantarte. Si hay un triple empate, la mejor solución es pensar cuál de ellas es más importante para tu personaje.

Deber	Deber	Deber	Deber	Fe
○	○	○	○	○
Fe	Justicia	Poder	Verdad	Justicia
Fe	Fe	Justicia	Justicia	Poder
○	○	○	○	○
Poder	Verdad	Poder	Verdad	Verdad



CÓMO PERSONALIZAR LOS RECURSOS

A veces, elegir un recurso inicial como un cuchillo o un cinturón escudo puede parecer un desperdicio, especialmente si tu Casa tiene el suficiente dinero para proporcionártelos sin más. Parece obvio, pero no es tan sencillo. Por ejemplo, puede que no quieras arriesgarte a verte atrapado en una situación sin nada ni nadie en lo que puedas confiar.

Pero más allá de tener un recurso «omnipresente», intenta que no sea simplemente una herramienta o posesión más: debería ser algo personal, algo especial. Por ejemplo, puede que el artículo tenga una forma inusual, que sea excepcionalmente eficaz, que esté muy bien hecho o que tenga una historia significativa (y personal) detrás. No solo tienes un cuchillo: tienes un crys, o «el cuchillo que te dio el duque tras la batalla de Axian» que llevas con orgullo al cinto, o es un «cuchillo envenenado».

Un recurso así funciona como un cuchillo normal, aunque puede ser de una **Calidad** superior (ver página 192) o tener una historia que lo haga especialmente útil en ciertas situaciones. Un cuchillo crys es sagrado entre los Fremen y llevar uno puede otorgar al portador una ventaja en los conflictos sociales con estos guerreros del desierto. Un cuchillo regalado puede representar un vínculo especial entre personajes. En estos casos, cualquier detalle especial del recurso revelará algo sobre el trasfondo del personaje, lo que puede ser explorado posteriormente durante la partida.



SÉPTIMO PASO: RECURSOS

Los recursos representan las herramientas y medios de los que dispone un personaje para alcanzar sus objetivos. El **Capítulo 7: Recursos** contiene una lista de los tipos disponibles.

Cada recurso es un tipo especial de rasgo (ver páginas 143 y 144) que describe una herramienta, posesión o cualquier otra cosa útil que un personaje controle. Los recursos se utilizan durante un conflicto para superar a los oponentes y los obstáculos tal y como se describe en el **Capítulo 6: Conflictos**. Los recursos pueden ser de dos tipos: **tangibles**, es decir, cosas físicas como armas, pequeñas posesiones, vehículos terrestres, ornitópteros, escuadrones de tropas y los servicios de agentes y otros subordinados; o **intangibles**, es decir, cosas que no tienen una realidad material concreta, como por ejemplo contactos, favores o la capacidad de pedir ayuda a unos amigos.

Un personaje inicial comienza con tres recursos, uno de los cuales debe ser tangible.

TAMAÑO Y ESCALA

Cuando se trata de recursos tangibles, la mayoría suelen ser parte del equipo personal... pero existe la posibilidad que el personaje tenga recursos que representen cosas más grandes.

Como regla general, los recursos personales pueden incluir cualquier cosa que el personaje pueda llevar encima, cualquier vehículo que pueda manejar por sí mismo o cualquier grupo de subordinados que pueda dirigir y coordinar en solitario, como un escuadrón de tropas. Los vehículos que requieran una tripulación para funcionar y los grupos de subordinados que necesiten la ayuda de otros oficiales o de una cadena de mando no resultan adecuados como recursos para un solo personaje, aunque en determinadas circunstancias sí podría ser apropiado.

Ejemplo: Como Kara es una luchadora, Irene dice que uno de sus recursos es un cuchillo que le dio el maestro que le enseñó el arte del asesinato. Los cuchillos son fáciles de conseguir, así que decide que tiene un atributo especial y que es fácil de ocultar. Como noble que es, también tiene un ornitóptero personal como segundo recurso; aunque obviamente no puede llevarlo consigo, lo tiene a su disposición siempre que lo necesite. Irene estuvo tentada de crear una doncella para Kara, pero por suerte hay una jugadora que se animó a interpretar ese personaje (llamado Anna). Así que, en su lugar, opta por algo intangible y decide que tiene material para chantajear a un antiguo amante. Quién es, y lo qué eso implica, es algo que puede decidirse más tarde.

OCTAVO PASO:
ÚLTIMOS DETALLES

Al llegar a esta fase tu personaje está casi completo y solo necesita unos pocos detalles y ajustes finales. Esta es la última oportunidad para personalizar a tu personaje antes de empezar a jugar. Aprovecha el momento para tomar algunas decisiones y que el personaje deje de ser una colección de números y reglas para convertirse en un individuo único.

RASGO

Elije un rasgo adicional para tu personaje, algo que refleje su reputación y cómo lo ven los demás. No tiene que ser necesariamente una descripción exacta del personaje, basta con que refleje cómo lo perciben los demás. Un personaje puede tratar de cultivar una reputación distinta de la que realmente tiene.

Ejemplo: Irene piensa que necesita moderar un poco la obsesión de Kara por el poder y decide que su rasgo de reputación sea Honorable.

AMBICIÓN

Todos los personajes jugadores tienen una ambición que guía sus acciones a largo plazo. Un personaje que luche por alcanzar sus ambiciones se volverá más capaz, más influyente y, en general, más eficaz.

La ambición puede transformarse con el tiempo, a medida que cambien las motivaciones del personaje, pero la ambición inicial de tu personaje debe estar basada en su mayor motivación. El director de juego te ayudará a pensar una para tu personaje, algo que pueda aparecer en partida de manera frecuente.

- ⦿ Las ambiciones de **Deber** tienen que ver con el servicio a una causa o a un grupo, con descubrir o comprender cuál es tu lugar en el universo, o con librarse de las estructuras y responsabilidades que te limitan.
- ⦿ Las ambiciones de **Fe** tienen que ver con cruzadas fanáticas, con la iluminación espiritual, con asuntos de profecías o destinos escritos o con tus esfuerzos por socavar o destruir esas cosas.
- ⦿ Las ambiciones de **Justicia** tienen que ver con tu sentido de la igualdad o el equilibrio o con el deseo de corregir errores e injusticias del pasado (incluyendo odios y venganzas personales).
- ⦿ Las ambiciones de **Poder** tienen que ver con obtener influencia o estatus, con arrebatar esas cosas a los demás, con manipular a quienes las tienen o con cambiar el modo en que se logran.
- ⦿ Las ambiciones de **Verdad** tienen que ver con descubrir u ocultar conocimientos y secretos, difundir conocimientos (incluyendo la propaganda o la desinformación) o exponer las mentiras de los demás.

Ejemplo: La motivación más elevada de Kara es la Fe, por lo que Irene decide que cree en el destino. Kara quiere ganar poder para su Casa, pero también desea convertirse en una asesina de primera. Su sueño es aparentar ser una noble común y corriente, pero crearse una reputación de maestra del asesinato de identidad desconocida.

DETALLES PERSONALES

Encontrar esos detalles que hacen que un personaje deje de ser una colección de números y reglas para convertirse en una persona es parte vital de su proceso de creación. Te aconsejamos que lo dejes para el final y que los aproveches para darle cohesión al conjunto de decisiones que has tomado hasta ese momento.

NOMBRE

Todo personaje necesita un nombre. Puede ser cualquier cosa, aunque probablemente sea mejor evitar algo que rompa el ambiente del juego. El nombre de un personaje refleja su cultura —diferentes mundos pueden tener diferentes tradiciones en cuanto a los nombres de las personas— y su educación. Los personajes que pertenecen a la Casa del grupo (en lugar de ser vasallos o sirvientes) probablemente utilizarán el nombre de la Casa como su apellido, en parte o en su totalidad. Los personajes también pueden tener nombres privados o personales utilizados solo por sus allegados, o pueden asumir nombres oficiales o ceremoniales para fines específicos. Muchos personajes también pueden ser conocidos más por apodos informales que por su nombre completo. Los personajes que se dedican a la actividad criminal o al espionaje pueden tener varios nombres y alias que utilizan en lugar de su nombre normal.

En muchas culturas se utiliza un patronímico o matronímico: el nombre del padre o de la madre, con un prefijo o sufijo como «hijo» junto con el nombre familiar o en lugar de este; o se mantienen los apellidos de ambos padres. También es bastante común que en algunas culturas se coloque primero el apellido y después el nombre personal.

A continuación, se ofrecen como ejemplo muchos de los nombres encontrados en las novelas, proporcionando nombres masculinos y femeninos comunes, así como una muestra de nombres de familia. Dada la mezcla de culturas, casi cualquier nombre puede encajar con un personaje de **Dune**.

- ⦿ **Masculino:** Abulurd, Arkie, Aureluis, Bijaz, Cammar, Dmitri, D'murr, Dominic, Duncan, Edric, Elrood, Farad'n, Feyd, Glossu, Gurney, Hasimir, Iakin, Jamis, Korba, Leto, Mattai, Miles, Moneo, Otheym, Pardot, Paul, Piter, Rhombur, Shaddam, Stilgar, Thufir, Tyros, Victor, Vorian, Wellington, Xavier
- ⦿ **Femenino:** Alia, Anirul, Chani, Dhuri, Faroula, Ghanima, Helen, Helena, Irulan, Jessica, Kaliea, Liet, Margot, Murbella, Norma, Siona, Wensicia

- **Apellidos (la nobleza suele tener el de su Casa, pero también):** Bludd, Calimar, Cour, Dinari, Garon, Hawat, Idaho, Noret, Noree, Pilru, Reed, Reffa, Rund, Trig, Tuek, Wu

PERSONALIDAD

Una vez que tengas una idea de lo que tu personaje hace y cree, y hayas pensado en cómo lo perciben los demás, considera qué tipo de personalidad tiene tu personaje. ¿Es estoico o sombrío? ¿Es disciplinado y ordenado? ¿Aventurero? ¿Sabio? ¿Pensante? ¿Cansado de la rutina? ¿Calmado y circunspecto? Incluso unos pocos adjetivos como estos pueden ayudar a definir la personalidad de un personaje.

Decidas lo que decidas, tu personaje no es siempre así: como cualquier persona, tu personaje es un individuo complejo y lleno de matices al que le afectan tanto los estados de ánimo y las circunstancias como sus motivaciones y su personalidad. Los personajes pueden evolucionar, y lo harán, con el paso del tiempo, pero es una buena idea entender cómo se comportará tu personaje en circunstancias normales.

Las motivaciones y los lemas de un personaje son una buena base para ello: un personaje que es devoto o cumplidor puede actuar de forma que refleje sus motivaciones. Si has tenido dificultades para encontrar las motivaciones de un personaje, ahora es un buen momento para pensar en ellas con más detalle.

Si estás atascado, intenta encontrar respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Es más bien introvertido o extrovertido?
- ¿Qué es lo primero que se percibe de él?
- ¿Qué parte de sí mismo rara vez muestra a los demás?
- ¿Qué hace falta para que confie en alguien?
- ¿Qué le hace enfadar?
- ¿Cuándo fue la última vez que lloró?

APARIENCIA

¿Qué aspecto tiene tu personaje? El entorno y la educación de un personaje influirán en este aspecto hasta cierto punto —como los característicos ojos azules de los que han vivido en Arrakis durante años—, pero los rasgos más específicos, como la complexión, la altura, la etnia o cualquier rasgo distintivo, darán a los demás jugadores y al director del juego algo que imaginar cuando piensen en sus personajes. ¿Son distintivos o de aspecto medio? ¿Tiene algún hábito o peculiaridad de comportamiento? Suele ser útil dar a los personajes algún tipo de descripción visual.

Incluso puede ser útil pensar en un actor al que podáis imaginar interpretando a su personaje: el aspecto, la voz y los gestos de un actor pueden servir como fuente de inspiración.

Si te quedas atascado, intenta encontrar respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Suele llevar algún tipo de uniforme?
- ¿Cuida su apariencia? Si es así, ¿en qué medida?
- ¿Le gusta llamar la atención o se viste para disimular?
- ¿Le gusta ir a la moda o se mantiene en su propio estilo? ¿Sus atuendos son prácticos o poco prácticos?
- ¿Tiene alguna marca distintiva, como un tatuaje o una cicatriz?

RELACIONES

La vida no ocurre de forma aislada. Los personajes están conectados con otros y habrán establecido relaciones a lo largo de su vida. Considera las relaciones familiares de tu personaje: ¿dónde está el resto de su familia? ¿Tiene un cónyuge o pareja en algún lugar? ¿Está el personaje en contacto con el resto de su familia con regularidad, y están cerca, o en un mundo lejano en algún otro lugar del Imperio?

¿Qué pasa con la gente que rodea al personaje? ¿Cómo se llevan los protagonistas entre sí? ¿Cómo considera el personaje a otros miembros, agentes y sirvientes de la Casa, y cómo son considerados a su vez? ¿Es el personaje muy amigo de otros personajes al servicio de la Casa, se relaja con ellos? ¿Tiene el personaje algún enemigo o rival personal?

Estos detalles pueden hacer más interesante la interacción entre los personajes y añadir más profundidad a tu personaje. Al igual que la personalidad de un personaje, sus relaciones pueden —y deben— evolucionar con el tiempo, y algunas relaciones pueden llegar a ser tan fuertes (ya sean amistosas o adversas) que se convierten en factores importantes en la vida del personaje.

Si estás atascado, trata de encontrar respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Tiene familia y con qué frecuencia la ve?
- ¿Quién de los otros personajes le gusta más?
- ¿Quién es el personaje que menos le gusta?
- ¿Cree en los objetivos de su Casa o es solo un trabajo?
- ¿Cuánto respeta a los gobernantes de su Casa?
- ¿Qué (si es que hay algo) le haría traicionar a los que lo rodean?

Ejemplo: Kara Molay es una mujer de aspecto normal de poco más de veinte años. Tiene una gracia natural desarrollada a partir de sus excepcionales habilidades de combate. No suele hablar mucho, a menudo prefiere observar primero a los que la rodean. Se viste bien con la moda de la corte, pero no intenta destacar. Está totalmente dedicada a su familia, pero también considera que cualquier cosa que la beneficie a ella beneficia a la Casa. Aunque se dedica a sus amigos, sacrificaría casi cualquier cosa para hacer avanzar a su Casa.

KARA MOLAY

COMANDANTE

MOTIVACIÓN

DEBER

7

Soy la heredera de mi Casa.

FE

8

Mi familia confía en mí.

JUSTICIA

4

PODER

6

Consigo lo que quiero.

VERDAD

5

Kara, la mayor de las hijas de la Casa Molay, fue enviada a la Bene Gesserit tanto para darle una educación como para quitársela de en medio. Pero la Sororidad no devolvió a una joven de modales refinados, sino a una luchadora mortífera con el cuchillo y hábil en la política. Ahora Kara trabaja para reclamar sus derechos como heredera de la Casa frente a sus numerosos y traicioneros hermanos, a los que considera incapaces de gobernar.

HABILIDAD

COMBATE

6

Cuchillo

COMUNICACIÓN

6

Diplomacia, Inspiración

DISCIPLINA

5

INTELECTO

5

MOVIMIENTO

6

Sigilo

ESPECIALIDADES



Rasgos: Noble, Honorable, Bene Gesserit

Ambición: Convertirse en una maestra asesina secreta (Fe)

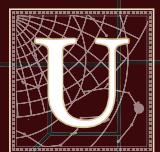
TALENTOS

- Condicionamiento Prana-bindu
- Hiperpercepción
- Insinuación Magistral

RECURSOS INICIALES

- Cuchillo ocultable
- Material de chantaje
- Ornitóptero personal

TALENTOS



n personaje es más que la suma de sus partes, y las habilidades, motivaciones y enfoques de un personaje por sí solos no dan una imagen completa de lo que es realmente capaz. Las habilidades excepcionales, como el entrenamiento mental, o los muchos y variados poderes de una Bene Gesserit, son una forma de talento, pero los talentos también pueden tomar otras formas, representando algunas de las maneras que distinguen a un personaje de la gente común.

Los talentos normalmente adoptan la forma de una bonificación mecánica: tiradas de dados, bonificación de ímpetu, la capacidad de tener éxito automáticamente en ciertas pruebas, o formas únicas de utilizar el ímpetu, la amenaza o la determinación. Ningún talento puede ser escogido más de una vez, a menos que se indique lo contrario.

A continuación, se presenta una selección de talentos que los personajes pueden escoger.

AGENTE DE LA COFRADÍA (TALENTO DE LA COFRADÍA ESPACIAL)

Tienes conexiones en la Cofradía Espacial, lo que te da más acceso de lo normal a sus recursos. Tu contacto no es un navegante, pero puede ser un representante, banquero, diplomático o asociado de la Cofradía.

Una vez por aventura, puedes recurrir a tu conexión con la Cofradía Espacial para usar sus instalaciones o recursos, o para organizar una reunión con alguien importante de la organización, aunque no tienes autoridad para plantear exigencias ante la propia Cofradía. Si necesitas usar sus recursos más de una vez durante el transcurso de una aventura, la segunda vez suma 2 puntos a la reserva de Amenaza, la tercera vez suma 4, y así sucesivamente, ya que cada uso aumenta el riesgo de llamar la atención sobre tus actividades.

ÁGIL

Tus piernas son veloces y hay pocos obstáculos que puedan detenerte.

Al intentar una prueba de Movimiento para atravesar o evitar un terreno difícil u obstáculo similar (como durante un combate personal o una escaramuza), puedes reducir la Dificultad de la prueba en 2. Si esto reduce la Dificultad a 0, puedes moverte como si el obstáculo no existiera.

ANÁLISIS PASIVO

Eres rápido a la hora de detectar detalles que puedan ser importantes más adelante.

Cuando entras en una escena, puedes hacer una pregunta al director de juego como si hubieras gastado Inercia para Obtener Información.

ARMA IMPROVISADA

Eres capaz de convertir los objetos más inofensivos en armas mortales en un momento.

Una vez por escena puedes crear un recurso de Calidad 0 (sin coste) que puedes utilizar en un conflicto personal o una escaramuza. Puede ser una piedra, una botella rota o un trozo de vidrio, pero es suficiente para funcionar como arma. El recurso se elimina al final de cualquier conflicto en el que se use, ya que estará demasiado dañado para volver a emplearlo.

ARTISTA

Tu habilidad con la música o la poesía ayuda a calmar e inspirar a tus compañeros.

Una vez por escena puedes entretener al grupo con una breve actuación, ya sea tocando el baliset, cantando, recitando un poema, bailando o incluso haciendo malabares. Una vez terminada la actuación, puedes añadir 1 punto a la reserva de Inercia del grupo.

ATREVIDO (HABILIDAD)

Cuando asumes un riesgo calculado sueles tener más éxito de lo razonable.

Elige una habilidad al comprar este talento. Cuando hagas una prueba utilizando dicha habilidad y compres d20 adicionales generando Amenaza para el director de juego, puedes volver a tirar un d20 de tu reserva de dados.

AUTOCONTROL ABSOLUTO

Eres una isla de calma en medio del caos del universo. Eres capaz de permanecer tranquilo incluso cuando todo se derrumba a tu alrededor.

Siempre que intentes una tarea extendida cuyo requisito se base en una de tus habilidades, puedes pagar 1 punto de Inercia para usar tu Disciplina en lugar de esa habilidad. Si el requisito fuera Disciplina, reduce en 1 el requisito de la tarea.

BANCO DE MEMORIA (TALENTO MENTAT)

Tiene una memoria excepcional y puedes reconstruir con total precisión experiencias pasadas y lugares que hayas visitado, lo que le permite volver a examinarlos.

Puede intentar una prueba de Intelecto de Dificultad 0 para recordar un acontecimiento pasado o un lugar en el que haya estado anteriormente. La Inercia generada por esta prueba puede gastarse para recordar hechos y detalles sobre el evento o lugar. Este se trata como Obtener Información, pero puedes hacer preguntas sobre cosas pasadas, no solo sobre las que ocurrían actualmente en la escena.

CÁLCULO PREDICTIVO (TALENTO MENTAT)

Puedes combinar los datos e información que has memorizado y tu capacidad de procesamiento para intentar predecir el futuro. Tus proyecciones nunca son perfectas al 100%, ya que siempre habrá variables que desconoces y que afectan al futuro.

Puedes dedicar unos minutos a meditar sobre tu predicción, lo que requiere una prueba de Intelecto de Dificultad 4. Si tienes éxito, puedes pedirle al director de juego que indique algo que probablemente suceda en el futuro. Puede solicitar una predicción adicional por cada dos puntos de Inercia que gastes. El director de juego puede hacer predicciones intencionalmente vagas y no tiene que explicar el contexto ni por qué es probable que ocurra.

CAUTELOSO (HABILIDAD)

Eres paciente y cauteloso, y solo actúas cuando las probabilidades están a tu favor.

Elige una habilidad al comprar este talento. Cuando hagas una prueba utilizando dicha habilidad y compres d20 adicionales gastando Inercia, puedes volver a tirar un d20 de tu reserva de dados.

CONDICIONAMIENTO IMPERIAL (TALENTO DE DOCTOR SUK)

Se te ha sometido a un intenso condicionamiento psicológico y no eres capaz de quitar vidas ni causarle daño a otra persona de forma intencionada. Esta característica es de

un valor incalculable para los ricos y poderosos, ya que así no temen que sus médicos puedan ser asesinos.

No puedes infligir daño ni matar voluntariamente a un ser humano. Cualquier intento de coaccionarte para que realices una acción de este tipo falla automáticamente. También tienes éxito de forma automática en cualquier prueba de habilidad para persuadir a otra persona de que no tienes la intención de hacerle daño.

CONDICIONAMIENTO PRANA-BINDU (TALENTO BENE GESSERIT)

Tienes un control absoluto sobre tu cuerpo. Dominas cada músculo y cada nervio y hasta puedes manipular tu propio metabolismo y química corporal.

Siempre que intentes una prueba de Movimiento o Disciplina que dependa del control de tu cuerpo, puedes volver a tirar un d20. Puedes controlar perfectamente tu respiración, ritmo cardíaco y órganos internos (incluyendo la capacidad de elegir si quieras concebir un hijo y sus rasgos físicos y genéticos).

CONOCE A TU ADVERSARIO (HABILIDAD)

Sabes analizar con ojo experto a tus enemigos: puedes descubrir cómo piensan e intuir sus secretos con solo observar su manera de moverse, atacar y defender

Cuando seleccionas este talento, elige una habilidad. Cuando ganas un conflicto usando la habilidad elegida, ganas dos puntos de Inercia adicionales que podrás utilizar para Obtener Información o para crear un rasgo que represente algún conocimiento o intuición que tengas sobre tu oponente.

CONOCIMIENTOS ENCICLOPÉDICOS

Eres extremadamente culto y tienes grandes conocimientos sobre una amplia gama de temas.

Una vez por escena, puedes usar tu habilidad de Intelecto en una prueba de habilidad en sustitución de cualquier otra habilidad. Además, se cuenta como si tuvieras una especialidad para esa prueba.

CONSEJERO (HABILIDAD)

Tienes un don para guiar a los demás a través de situaciones difíciles.

Cuando elijas este talento, escoge una habilidad. Siempre que utilices esa habilidad para ayudar a un aliado, este puede volver a tirar un d20 de su reserva de dados.

CURACIÓN RÁPIDA

Eres capaz de recuperarte rápidamente de una herida y volver al combate, incluso cuando sea arriesgado hacerlo.

Una vez por escena y al comienzo de tu turno, puedes añadir 2 puntos a la reserva de Amenaza para eliminar una complicación que consista en una herida. Además, puedes pagar por Evitar la Derrota una vez adicional por conflicto.

DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA

Has aprendido a convertir rápidamente los nuevos conocimientos en una ventaja práctica.

Una vez por escena, cuando logres Obtener Información, puedes crear un rasgo gratis para representar una ventaja, oportunidad o debilidad que hayas identificado con la información recibida.

DEDICACIÓN

Tu compromiso con una causa es tan firme que puedes sobreponerte a todo tipo de situaciones.

Al comienzo de una escena, si no hay Inercia en la reserva del grupo, tira 1d20. Si obtienes un resultado igual o menor a tu puntuación de Disciplina, suma 1 punto a la reserva.

DIFÍCIL DE DERROSTAR (HABILIDAD) (TALENTO FREMEN)

Hace falta mucho para ponerte de rodillas en un conflicto. Tu aguante es superior al de la mayoría.

Normalmente solo se puede Evitar la Derrota una vez por escena. Tú puedes hacerlo dos veces por escena, pero solo en conflictos donde estés usando la habilidad indicada.

DISCIPLINA MENTAT (TALENTO MENTAT)

Un intenso condicionamiento mental y un largo entrenamiento han convertido tu intelecto en algo potente y formidable. Puedes retener y procesar grandes cantidades de información a una velocidad extraordinaria.

Tienes una memoria casi perfecta, incluso para los datos más complejos. Al hacer una prueba de Intelecto relacionada con recordar un dato, puedes considerar que uno de los d20 de tu reserva saca un 1 de forma automática.

EMBARQUE PRIORITARIO (TALENTO DE LA COFRADÍA ESPACIAL)

Puedes usar tus contactos para que los inspectores de la Cofradía no presten demasiada atención a tu equipaje.

No necesitas sobornar a los inspectores de la Cofradía para que confíen en tu palabra y acepten que tu equipaje y posesiones están en regla. Esto te permite llevar cualquier cosa de contrabando a bordo las naves de la Cofradía. Sin embargo, si llevas algo que les acabe creando problemas, pierdes este talento.

ESPECIALISTA

Tus deberes te obligan a gestionar una gran cantidad de recursos de un tipo específico.

Puedes comprar este talento varias veces. Cada vez que lo hagas, elige una categoría de la siguiente lista: duelo, guerra, espionaje o intriga. Aumenta en 2 tu cantidad de recursos en dicha categoría.

EXPERTO EN COMBATE

Tu experiencia en batalla es considerable y pocos pueden igualar tu destreza en combate.

Al comienzo de una escena de combate personal, escaramuza o batalla, escoge un único recurso que sea un arma cuerpo a cuerpo o una unidad de tropas. Gracias a tu destreza puedes gastar 1 punto de Inercia para mejorar en 1 la Calidad del recurso durante el siguiente conflicto de la escena.

FIRME

Tu determinación no flaquea.

Después de gastar un punto de Determinación, tira 1d20. Si obtienes un resultado igual o inferior a tu valor de Disciplina (sin modificadores), recuperas inmediatamente el punto gastado.

GOLPE DE MANO

A menudo corres riesgos en combate que parecen temerarios o innecesarios, pero tus apuestas suelen dar resultado.

Durante un conflicto, cuando superes una prueba de Combate para eliminar los recursos de un oponente y haya comprado uno o más dados generando Amenaza, puedes gastar 2 puntos de Inercia para eliminar otro recurso del enemigo.

HIPERPERCEPCIÓN (TALENTO BENE GESSERIT)

Tu entrenamiento ha perfeccionado tu percepción hasta un grado increíble y te permite notar detalles que resultan invisibles para los demás. Gracias a este poder, puedes descubrir verdades y secretos ignorados por el resto.

Siempre que gastes Inercia para Obtener Información sobre la situación actual, la ubicación donde te encuentres o una persona que estés observando, puede hacer dos preguntas a cambio de cada punto. Además, tus preguntas no se ven limitadas por los límites de la capacidad de percepción de la gente normal.

INSINUACIÓN MAGISTRAL

Tienes una habilidad especial para decir más de una cosa a la vez. Puedes transmitir dos mensajes al mismo tiempo: uno con el significado literal de tus palabras y otro mediante insinuaciones y señales que solo entenderán los destinatarios.

Cuando intentes una prueba de Comunicación, puedes elegir aumentar la Dificultad en 1 para ocultar un mensaje dentro de tus palabras dirigido a un destinatario concreto. Nadie más podrá captar el mensaje, a menos que tenga este talento o alguna otra habilidad para notar cosas que la gente no puede detectar normalmente (como el talento Hiperpercepción).

INSPIRACIÓN

Tu seguridad y determinación son una inspiración para quienes, sin tu ejemplo, podrían llegar a vacilar.

Una vez por escena, cuando un aliado falle una prueba de habilidad, puedes gastar inmediatamente 2 puntos de

Inercia o sumar 2 puntos de Amenaza para permitir que vuelva a tirar su reserva de dados. Además, este puede usar tu puntuación de Disciplina en lugar de la habilidad que estuviera empleando.

INYECCIÓN DE ADRENALINA (TALENTO DE DOCTOR SUK)

Eres experto en hacer que la gente se recupere, aunque solo sea haciéndoles olvidar su dolor por un momento.

El personaje puede usar una acción para eliminar los efectos de cualquier complicación física de un personaje que se encuentre en la misma zona. La complicación vuelve al final de la escena a menos que se elimine. Este talento solo puede usarse una vez por personaje durante la misma escena.

LA HOJA LENTA

La hoja lenta atraviesa el escudo. Estás versado en las sutiles formas de evitar las defensas de un oponente.

Cuando realizas un ataque durante un combate personal o una escaramuza utilizando un arma de cuerpo a cuerpo y compres uno o más dados gastando Inercia, puedes elegir uno de los recursos del enemigo en la misma zona e ignorarlo durante el ataque.

LA RAZÓN POR LA QUE LUCHO (MOTIVACIÓN)

La habilidad no es el único factor que determina la victoria: aquellos movidos por un mayor deseo y sentido del propósito pueden triunfar allí donde otros fracasarían.

Cuando elijas este talento, escoge una motivación con puntuación de 6 o más. Cuando realices una prueba de Combate usando la motivación elegida y su lema encaje con la acción, puedes volver a tirar 1d20.

LA RUTA MÁS CORTA

Eres capaz de atravesar un terreno, encontrar la ruta más corta y hacer uso de tus herramientas más rápido que la mayoría.

Cuando te muevas a pie o en vehículo y haces una prueba de habilidad para llegar rápidamente a un destino, reduce la Dificultad en 1. Cuando muevas un recurso durante un conflicto, desplazarlo una zona adicional te cuesta 1 punto de Inercia en lugar de 2.

LA VOZ (TALENTO BENE GESSERIT)

Has sido entrenada para influir en el subconsciente de los demás a través del uso modulado de la voz. Con esta habilidad puedes manipular sutilmente a los demás, alterar sus creencias y estados de ánimo o incluso obligarlos a actuar en contra de su voluntad.

Puedes utilizar la Voz siempre que te dirijas a otra persona, aunque antes necesitas observarla durante un rato y esta debe poder oírte hablar. Cuando uses la Voz, puedes añadir uno, dos o tres puntos de Amenaza para obtener el mismo número de éxitos automáticos en cualquier prueba de

Comunicación realizada para influir en el objetivo elegido. Cuanto mayor sea el número de aciertos automáticos, más evidente será para los demás que has usado la Voz. Tu entrenamiento también te permite comprar éxitos automáticos en cualquier prueba realizada para resistir los efectos de la Voz.

LEALTAD DIVIDIDA

Debes tu lealtad y tu vida a dos facciones diferentes, y cuentas con la confianza de ambas.

Elige dos facciones. Normalmente serán tu Casa y otro grupo como las Bene Gesserit, pero pueden ser dos facciones con las sea razonable que tengas relación. Ambas facciones son conscientes de que eres leal a las dos y esperan que no las traiciones. Puede relacionarte de forma amistosa con miembros de ambas facciones, sin tener que temer ninguna traición o peligro por su parte.

LEALTAD INCUESTIONABLE

Tu lealtad a tu Casa es tal que puede darte energías incluso bajo las peores circunstancias.

Comienzas cada aventura con un punto extra de Determinación. Este punto solo puede utilizarse en una acción al servicio directo de tu Casa.

MANDO

Tu voluntad y presencia pueden inspirar a otros a actuar con rapidez y eficacia.

Una vez por escena, puedes ordenarle a un aliado o subordinado que actúe. Este puede intentar inmediatamente una acción propia, en la que además puede contar con tu ayuda. Si se hace durante un conflicto, el aliado actúa en tu turno independientemente de si ya ha actuado o si lo va a hacer más tarde (es decir, puede actuar en un momento posterior del asalto).

MÁSCARA DE PODER

Puedes insinuar que conoces los secretos de un enemigo mejor de lo que lo haces en realidad.

Una vez por escena puedes crear, sin coste alguno, un recurso (como material de chantaje o una deuda) que te permita iniciar un conflicto de intriga o espionaje contra una persona de tu elección. El recurso desaparece al final del conflicto y está basado en una mentira, pero tu objetivo no lo sabe. Si eres derrotado, se descubre que ibas de farol y sufres una complicación adicional.

MÉDICO DE COMBATE (TALENTO DE DOCTOR SUK)

Eres capaz de aplicar tus conocimientos médicos rápidamente, incluso durante una batalla.

Puedes gastar 1 punto de Inercia y una acción para reducir en 2 el requisito de una tarea extendida de un aliado en combate físico.

MENTAT PERVERTIDO (TALENTO MENTAT)

Tus habilidades mentat fueron moldeadas y diseñadas por la Bene Tleilax para liberarte de cosas tan insignificantes como la moral, las inhibiciones o la decencia.

Cada vez que intentas una prueba de Intelecto, generas un punto de Inercia adicional por cada dado que hayas comprado añadiendo Amenaza. Esta bonificación de Inercia solo puede utilizarse para Obtener Información sobre las formas más eficaces de dañar o infligir dolor a una persona dentro de la escena, o para crear un rasgo que represente una debilidad que has descubierto y que puedes explotar. Este Talento solo puede ser elegido durante la creación del personaje.

MOTIVOS OCULTOS

Eres un maestro en ocultar tus intenciones y creencias. Pocos saben realmente lo que te motiva, incluso si creen que te entienden.

Cuando un oponente falle una prueba de Intelecto o Comunicación en tu contra, puedes crear inmediatamente un rasgo que refleje una creencia errónea que tiene sobre ti.

MOVIMIENTO CONSCIENTE

Mides todos tus pasos y te mueves con una seguridad excepcional.

Cuando intentes una prueba de Movimiento y sufras una o más complicaciones, puedes gastar Inercia para ignorarlas, al coste de 1 punto por complicación ignorada.

MOVIMIENTO VELOZ

La velocidad es una ventaja, aunque también tiene consecuencias.

Cuando intentes una prueba de Movimiento, puedes elegir sufrir una complicación adicional a cambio de obtener un éxito automático. Además, durante cualquier conflicto, puedes sumar 1 punto a la reserva de Amenaza para realizar la primera acción del asalto, independientemente de quién actúe primero.

NAVEGANTE FRACASADO (TALENTO DE LA COFRADÍA ESPACIAL)

Te sometiste a las pruebas para convertirte en un nave-gante de la Cofradía, pero no alcanzaste los estándares requeridos... sin embargo, por un breve momento, tu conciencia se volvió una con el universo. En momentos de estrés tu mente regresa a ese instante y te otorga una visión momentánea de algún tipo.

Siempre que gastes un punto de Determinación, el director del juego te otorgará información adicional. Esta puede estar relacionada con tu situación actual o tratar sobre algo completamente distinto.

OLFATO PARA EL CRIMEN

Sabes cómo encontrar el submundo criminal dondequieras que vayas.

Estés donde estés, una vez por aventura, puedes contactar con el submundo criminal o el mercado negro del lugar (siempre que exista). Esto no significa que vayan a recibírtelo de forma amistosa, solo que puedes encontrar un contacto.

OTRAS MEMORIAS (TALENTO BENE GESSERIT)

Has pasado por la Agonía asistida por otra Reverenda Madre y puedes recurrir a los recuerdos y la sabiduría de todas tus antepasadas. Al hacerlo, te has convertido en una Reverenda Madre de la Bene Gesserit.

Este talento solo puede ser escogido por una Reverenda Madre de la Bene Gesserit, por lo que es requisito tener un rasgo que lo refleje. Si escoges este talento durante la partida, debe haber otra Reverenda Madre a mano y en contacto físico para transmitirte la memoria genética.

Cada vez que intentes una prueba en la que el conocimiento de acontecimientos pasados (incluso los que hayan ocurrido hace muchas generaciones) fuera beneficioso, obtienes tres éxitos automáticos. También puede compartir tu memoria genética con otras Reverendas Madres.

PALABRAS SUTILES

Sabes influir en los demás con unas pocas palabras tranquilas pronunciadas en el lugar y el momento adecuados. A veces la gente ni siquiera se da cuenta del efecto que han tenido sobre ellos.

Cuando intentes una prueba de Comunicación y compres uno o más dados gastando Inercia, puedes crear un nuevo rasgo gratis en el personaje con el que has hablado para reflejar tu influencia sobre sus pensamientos o humor.

PASOS SUTILES

Eres experto en moverte discretamente y en ocultar tus propósitos.

Cuando intentes una prueba de Movimiento para escabullirte, pasar desapercibido a través de un área o para mover un recurso de forma sutil durante un conflicto, el primer d20 extra que adquieras para la prueba es gratuito.

PROMESA VINCULANTE

Ya sea gracias a tu comportamiento, reputación o técnica de persuasión, la gente suele respetar las promesas que te hacen.

Cuando tienes éxito en una prueba de Comunicación para persuadir a alguien de que te prometa algo o acepte un acuerdo, puedes gastar uno, dos o tres puntos de Inercia para que sea vinculante. Si esa persona desea romper la promesa, debe pagar una cantidad de Amenaza igual al doble de la Inercia que gastaste.

RECURSOS ADICIONALES

Tienes más acceso de lo habitual las herramientas y recursos que necesitas para lograr tus objetivos.

Puedes aumentar en 1 el número de recursos que poseas. Este talento puede adquirirse varias veces.

REGISTRO APRESURADO

Cuando el tiempo es esencial, das prioridad a tu objetivo por encima de la discreción.

Cuando intentes una prueba de Intelecto para registrar o buscar en un área, puedes sumar 2 puntos a la reserva de Amenaza para bajar la Dificultad de la prueba en 1 y reducir a la mitad la cantidad de tiempo necesaria.

RETÓRICA VIBRANTE

Eres un hábil orador, capaz de dotar a tus palabras de peso y propósito.

Cuando tengas éxito en una prueba de Comunicación para dirigirte a un grupo, puedes seleccionar un número de personas igual a tu nivel de habilidad. Estas pueden volver a tirar un d20 en la siguiente prueba que intenten y que utilice la misma motivación que empleaste en tu prueba de Comunicación.

SANGRE FRÍA (HABILIDAD)

Cuando la situación se pone difícil, respiras hondo y sigues luchando.

Al elegir este talento, escoge una habilidad. Cuando intentas una prueba con dicha habilidad, antes de tirar, puedes gastar un punto de Determinación para tener éxito automáticamente, pero no generas Inercia. Las reglas normales para gastar Determinación se siguen aplicando.

SIEMPRE ALERTA

Siempre estás alerta, casi al borde de la paranoia... y casi nada te pilla desprevenido.

Siempre que intentes una prueba de habilidad para detectar un peligro o enemigos ocultos, reduce la Dificultad en 2, hasta un mínimo de 0. Además, una vez por escena, cuando un enemigo elija Mantener la Iniciativa, puedes aumentar el coste de hacerlo en +2.

TRABAJO EN EQUIPO (HABILIDAD)

Has enseñado a tus aliados a aprovecharse tu experiencia y el esfuerzo ha valido la pena.

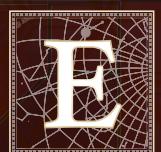
Cuando selecciones este talento, elige una de tus habilidades con una puntuación de 6 o más. Cuando un aliado intente superar una prueba usando dicha habilidad y puedas comunicarte con él, puedes gastar 2 puntos de Inercia para permitirle usar tu puntuación y una de tus especialidades (si corresponde).

VERIFICACIÓN (TALENTO MENTAT)

Tienes tantos datos a tu alcance que puedes ver dónde se contradicen y descubrir cualquier falsedad.

Puedes gastar un punto de Inercia para preguntar al director de juego si una información que tienes es verdadera o falsa. No es necesario que hagas una prueba de habilidad como en el caso de Obtener Información, y los datos pueden ser tanto una hipótesis tuya como un documento o rumor concreto.

CREACIÓN EN PARTIDA



Otro método para crear un personaje principal es algo más sencillo, pero requiere que antes de empezar a jugar sepas qué tipo de personaje quieres y qué cosas puede hacer.

Este método te permite crear parcialmente a tu personaje y dejar en blanco una serie de detalles que irás eligiendo a medida que surjan durante la partida. Por tanto, el personaje se revelará a través de sus acciones de la misma manera que ocurre cuando leemos un libro o vemos una película.

La creación inicial del personaje debería ser un proceso relativamente rápido, pero que requiere que tomes algunas decisiones desde el principio. Este método sigue los siguientes pasos:

1. Crea el concepto de tu personaje (y elige una plantilla de facción, si procede).
2. Escoge un arquetipo y anota el valor de su habilidad primaria (7) y secundaria (6).
3. Elige una especialidad.
4. Elige un talento.
5. Elige una motivación y un lema para esta.
6. Elige un recurso.
7. Rellena los detalles del personaje.
8. ¡Listo para jugar!

PRIMER PASO: CONCEPTO

Crea el concepto y, si procede, escoge una facción.

Al igual que en la creación planificada de personajes, el primer paso para hacer un personaje jugador es pensar en un concepto general. Con este sistema también es buena idea no definirlo en gran detalle, ya que eso deja margen para cualquier cambio o adaptación posterior.

Si quieres que tu personaje pertenezca a una facción, elige una de las plantillas y anota el rasgo adicional.

Cuando tengas un concepto con el que estés satisfecho, ve al siguiente paso.

SEGUNDO PASO: ARQUETIPO

Anota un rasgo, una habilidad primaria (7) y una habilidad secundaria (6).

A continuación, elige un arquetipo general para el personaje y anota el rasgo que le corresponda. Pon una puntuación de 7 en su habilidad principal y un 6 en la secundaria. Ignora las otras tres habilidades por ahora. Es perfectamente aceptable elegir un arquetipo basándote únicamente en sus habilidades primarias y secundarias y modificarlo para adaptarlo a tu idea de personaje.

Estos arquetipos son los mismos que aparecen en el apartado de creación planificada de personajes, a partir de la página 114.

TERCER PASO: ESPECIALIDADES

Elige dos especialidades.

Todos los arquetipos proporcionan dos especialidades, una de las cuales suele estar vinculada a tu habilidad principal y otra a tu secundaria. Anota las recomendadas por tu arquetipo como tus dos primeras especialidades. Sin embargo, si hay una especialidad que creas que se adapta mejor a tu personaje, puedes sustituirla por cualquiera de estas.

Tu personaje tiene otras dos especialidades, pero déjalas en blanco por el momento: decidirás cuáles son durante la partida.

CUARTO PASO: TALENTOS

Elige un talento.

Escoge uno de los talentos de tu arquetipo como primer talento. Si has optado por una plantilla de facción, debes elegir uno de los talentos obligatorios de esta. Si tu facción exige varios talentos obligatorios, anótalos (tendrás menos para elegir durante la partida).

Tu personaje tendrá otros dos talentos, pero déjalos en blanco por el momento: decidirás cuáles son durante la partida.

QUINTO PASO: MOTIVACIONES Y LEMA

Elija una motivación (8) y un lema para esta.

Cada personaje tiene cinco motivaciones: **Deber, Fe, Justicia, Poder, y Verdad** (descritas en la página 105). Decide cuál de ellas es la más importante para el personaje y dale una puntuación de 8. Esta motivación es un

aspecto fundamental del personaje, así que tienes que estar seguro antes de escogerla.

A continuación, crea un lema para la motivación. Los lemas se describen detalladamente en la página 105. En la sección **Creación planificada** de las páginas 102 y 121 se ofrecen consejos y ejemplo adicionales para su creación.

Las otras cuatro motivaciones se dejan en blanco por el momento: decidirás su puntuación y lemas durante la partida.

SEXTO PASO: RECURSOS

Elige un recurso.

Un personaje inicial debe tener tres recursos (uno de los cuales debe ser tangible), pero durante este paso solo tienes que elegir uno, presumiblemente el que sea más importante u obvio para tu personaje.

Podrás definir los otros dos recursos más tarde, durante la partida.

SÉPTIMO PASO: DETALLES DEL PERSONAJE

Tu personaje ya está casi listo para jugar, pero aún tienes que tomar algunas decisiones para que deje de ser una combinación de números y reglas y se convierta alguien único.

Detalles como el nombre y una idea básica de su aspecto, personalidad, etcétera, son cruciales para darle vida al personaje, incluso cuando aún no está terminado de formar.

En la página 23 hay sugerencias sobre este tipo de detalles de personajes.

OCTAVO PASO: ¡LISTO PARA JUGAR!

Tu personaje tendrá numerosos espacios en blanco en su hoja de personaje. En concreto, aún queda por definir:

- Un **rasgo**, el que refleja la reputación de tu personaje.
- Tres **habilidades**.
- Dos **especialidades**.
- Dos **talentos**.
- Cuatro **motivaciones**, junto con los lemas de dos de ellas.
- La **ambición** de tu personaje.
- Dos **recursos** adicionales.

Mientras te queden esos detalles sin definir, no podrás ganar puntos de mejora ni comprar avances para tu personaje.

SIGUIENTES PASOS

Aunque tu personaje aún no esté terminado del todo, ya está listo para empezar. Sin embargo, a medida que vayas jugando y desarrollando tu concepto inicial también irás eligiendo el resto de sus habilidades y capacidades. Cada vez que tu personaje se enfrenta a una nueva situación, puede utilizar una habilidad que ya tenga o escoger otra que sea útil de entre las opciones restantes. Escoger una habilidad de esta manera no significa que el personaje la aprenda de repente, sino que finalmente revela al resto del grupo una habilidad oculta hasta el momento.

El jugador continuará eligiendo el nivel de cada una de sus habilidades en función de las opciones que le queden y el tipo de escena. Por ejemplo, si tu personaje no escogió una puntuación para su habilidad de Combate, podrías decidir hacerlo en su primer combate. En ese momento tendrás que determinar si el personaje es un luchador letal o si no sirve para el combate, aunque no es nada nuevo, tu personaje siempre ha sido así. Siguiendo con el ejemplo, si tu personaje aún no tiene puntuación en su habilidad de Combate y se mete en una pelea tendrás que decidir rápidamente si huye o se esconde (en cuyo caso no tienes que asignarle una puntuación) o si lucha (y, por tanto, le asignas un nivel). Por tanto, si el personaje ha estado presumiendo de sus habilidades marciales pero el jugador decide darle una puntuación de Combate baja cuando se pone a prueba por primera vez, eso simplemente significa que ha estado mintiendo o exagerando.

Como jugador, es tentador asignar la puntuación más alta disponible a una habilidad cada vez que te enfrentas a una situación donde la necesites. Pero es importante recordar que al final solo te quedarán las peores puntuaciones. Así que piensa cuidadosamente en qué quieres que tu personaje destaque a largo plazo y prepárate para recibir algún que otro golpe mientras descubres sus verdaderas habilidades. También vale la pena fijarse en las decisiones de los demás jugadores y compartir el protagonismo. Si tienes una oportunidad de elegir el nivel de tu Comunicación y otro jugador parece tener una puntuación alta en esa habilidad, merece la pena dar un paso atrás y dejar que sea su momento. Como cada uno tenéis los mismos valores que asignar, tarde o temprano todos tendrás una oportunidad para ser los mejores en algo, lo que hará que el grupo sea más interesante. Recuerda que vuestros personajes forman un equipo, por lo que está bien que se apoyen entre sí. Es mejor no ser bueno en todo.

El director de juego también debe tener en cuenta algunas cosas a la hora de terminar los personajes durante la partida. Lo principal es recordar que los jugadores van a necesitar oportunidades para definir los atributos y habilidades de sus personajes. Por tanto, resulta buena idea ofrecer

tantas situaciones como sea necesario para que pongan a prueba cada una de sus habilidades. Esto es sencillo para las habilidades y complicado para las motivaciones, ya que un jugador puede utilizar la misma motivación para diferente pruebas y situaciones. Las especialidades y los talentos también son un problema, ya que puede que no estén familiarizados con todas las posibilidades. El director de juego debería estar atento y hacerles sugerencia a los jugadores cuando vea una oportunidad. «Sabes, si tuvieras el talento de Atrevido (Comunicación) esta prueba sería mucho más fácil». En su defecto, los jugadores pueden avisar en los momentos en los que les gustaría ser un poco mejores de lo habitual y detenerse para buscar en el libro un talento o una especialidad que les guste.

Aunque este tipo de creación de personajes puede suceder durante cualquier tipo de aventura, hay directores de juego que prefieren hacerlo durante una partida donde se cuente el «origen» del grupo. La aventura podría girar en torno a su primera misión o incluso centrarse en cómo llegaron a entrar en la Casa y qué les hizo jurarle su lealtad.

Los parones necesarios para terminar los personajes harán que la acción vaya más lenta de vez en cuando, pero mientras que sirva para que los jugadores se aprendan las reglas y descubran qué le va mejor a sus personajes, no te preocupes. Así que tomaos vuestro tiempo y, si hace falta, paraos a discutir si una habilidad concreta sería una buena aportación para el grupo (incluso si nadie la quiere para su personaje). Crear personajes durante la partida puede ser muy divertido, pero el grupo también debe centrarse en terminar en algún momento, por lo que el director de juego debería fijar un límite: desde decir que todos los personajes tienen que estar hechos al final de la primera sesión, a permitir que tarden tres o cuatro partidas, o incluso dedicar una aventura inicial completa (sin importar la duración). Sea cual sea el límite, todo lo que no esté definido al alcanzarlo deberá terminarse fuera del tiempo de partida. Además, para ese entonces los jugadores deberían estar familiarizados con sus personajes y las reglas y sabrán como completar sus personajes.

Para simplificar la creación durante la partida, hemos creado una lista con las decisiones que hay que tomar para terminar un personaje. Lo ideal es que cada jugador copie esta lista y vaya tachando cada apartado a medida que lo cumpla.

DEFINIR UN RASGO

Siempre que intentes una acción que pueda verse afectada por la opinión de los demás sobre tu personaje, puedes elegir definir tu rasgo restante antes de que se resuelva la acción. El rasgo recién definido se tiene en cuenta en la forma de resolver la acción.

Esta opción puede utilizarse **una vez**.

DEFINIR HABILIDADES

Cuando intentes una prueba de habilidad en la que no tengas una puntuación, puedes elegir definirla y darle un 4, 5 o 6. Cada una de esas puntuaciones solo puede asignarse a una única habilidad, es decir, una vez que le hayas dado el 6 a una habilidad, no podrás asignárselo a ninguna otra.

Una vez que la habilidad tenga un nivel, tira y resuelve la prueba de forma normal.

Esta opción puede utilizarse **tres veces**, una por cada habilidad restante.

DEFINIR ESPECIALIDADES

Cuando intentes una prueba de habilidad y no tengas una especialidad aplicable, puedes elegir definir una de tus especialidades restantes.

Una vez la elijas, tira y resuelve la prueba de habilidad de forma normal.

Esta opción puede utilizarse **dos veces**, una por cada especialidad restante.

DEFINIR TALENTOS

En cualquier momento de la partida puedes elegir un único talento (para el que cumplas los requisitos) y añadirlo a tu hoja de personaje. Si estás a punto de intentar una prueba de habilidad y el talento te proporcionaría una ventaja, puedes aplicar cualquier beneficio que dé para esa prueba.

Esta opción puede utilizarse **dos veces**, una vez por cada talento restante.

DEFINIR MOTIVACIONES

Cuando intentes una prueba de habilidad, puedes definir una motivación.

Decide la importancia de las motivaciones de tu personaje y ordénalas usando la siguiente tabla:

IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN	NIVEL DE MOTIVACIÓN	SIGNIFICADO
1 ^a	8	Es lo más importante para ti.
2 ^a	7	Es algo prioritario para ti.
3 ^a	6	Es algo que te influye.
4 ^a	5	Sabes que es importante, pero tienes otras prioridades.
5 ^a	4	Te importa muy poco.

Si la motivación es tu 2^a o 3^a más importante (y por tanto tienen un nivel de 6 o más), debes añadirle un lema.

Cuando creas un lema para tu personaje de esta manera, recibes inmediatamente un punto de Determinación.

Una vez hecho, resuelve la prueba de habilidad de forma normal. Esto podría provocar que sufras una complicación debido al lema, aunque no puedes desafiar una motivación hasta que el personaje esté completo: ese tipo de decisiones tan trascendentales deberían esperar hasta que el personaje esté completamente formado.

Esta opción puede utilizarse **cuatro veces**, una por cada motivación restante.

DEFINIR LA AMBICIÓN

Puedes elegir definir la Ambición de tu personaje en cualquier momento de la partida. Esta debe basarse en su motivación más importante. El director de juego te ayudará a definirla para asegurarse de que aparezca durante vueltas partidas.

Esta opción puede utilizarse **una vez**.

DEFINIR RECURSOS

Puedes elegir definir uno de tus recursos restantes en cualquier momento de la partida. Utiliza las reglas normales para elegir los recursos iniciales. Puedes hacerlo inmediatamente antes de intentar una acción en la que el recurso sería útil, simplemente defínelo y continúa con la acción de forma normal. Recuerda que el tipo de recurso y su aparición deben ser realistas. Por ejemplo, no puedes tener un orníntóptero en el bolsillo, pero sí puedes encontrarte con uno listo para volar.

Esta opción puede utilizarse **dos veces**, una por cada recurso restante.

FIN

Una vez hayas escogido todas las opciones anteriores, tu personaje está completo. A partir de este momento podrá ganar puntos de mejora y gastarlos para comprar avances.

PERSONAJES SECUNDARIOS

Como explicamos al principio de este capítulo, los **secundarios** son el otro tipo de personajes que los jugadores pueden crear y controlar durante una partida de **Dune**. Los personajes secundarios están menos detallados que los principales y pueden ser empleados por todo el grupo, por lo que no están tan vinculados a un jugador en concreto. Además, los secundarios se crean según se los necesite dentro de la partida.

Los personajes secundarios de **Dune**:

- ⦿ Representan a la gente que trabaja para la Casa del grupo en puestos de menor responsabilidad y capacidad. Pueden ser simples funcionarios, espías, soldados y demás (o incluso un recurso de un personaje jugador).
- ⦿ Permiten a los jugadores asumir diferentes papeles durante la partida, recurrir a habilidades que no tengan los personajes principales, desempeñar un papel más activo en una aventura que no se centre en sus personajes principales o reemplazar a los jugadores que no hayan venido a la partida.
- ⦿ También permiten dividir al grupo de personajes en distintos lugares y misiones sin dejar a ningún jugador fuera de la partida durante mucho tiempo, ya que siempre tendrán la opción de utilizar un personaje secundario en una situación en la que su personaje principal no esté presente.

CÓMO USAR UN PERSONAJE SECUNDARIO

Al principio de cada escena los jugadores pueden elegir qué personaje van a utilizar: su personaje principal o uno de los secundarios disponibles en ese momento. Este se considera el personaje jugador durante el resto de la escena.

El jugador y el director de juego deben tener en cuenta (o tomar nota) de dónde se encuentran los personajes principales y los secundarios en diferentes momentos. Lo normal es que los jugadores elijan personajes situados en la escena que está comenzando. Esto también significa que, si el director de juego termina una escena y luego pasa a otra en un lugar ocupado por un conjunto diferente de personajes, los jugadores pueden cambiar fácilmente a ese otro grupo sin tener que detenerse y averiguar quién está involucrado y quién no.

Si un jugador tiene varios personajes en una misma escena no podrá controlar directamente a más de uno. Los personajes que no estén bajo el control directo de un jugador tienen menos libertad a la hora de actuar. En concreto, solo pueden hacer lo siguiente:

- ⦿ **Pruebas de Dificultad 0:** Un personaje que no esté bajo control directo de un jugador puede intentar cualquier acción en la que el éxito sea automático; por ejemplo,

cualquier prueba de Dificultad 0. Un personaje no controlado falla automáticamente cualquier prueba con una Dificultad superior a 0, sin necesidad de tirar los dados.

- ⦿ **Ayuda:** Un personaje no controlado directamente por un jugador puede ayudar en las pruebas de otro personaje. Aplica las reglas normales de ayuda. Los personajes no controlados solo pueden ayudar a un personaje a la vez.
- ⦿ **Seguir órdenes:** Un personaje no controlado directamente por un jugador puede realizar acciones (incluyendo una prueba) cuando se le ordene. En este caso, el personaje que da la orden necesita tiempo para transmitirla. A continuación, el personaje no controlado puede intentar esa acción con normalidad y recibir la ayuda del personaje que ordene.
- ⦿ **Sacrificio:** Un personaje no controlado puede sacrificarse para evitar que un personaje controlado sea derrotado o incapacitado. Esto cuesta 1 punto de Inercia o añade 1 a la reserva de Amenaza, y hace que el personaje no controlado sufra el daño destinado al personaje controlado.

Además, los personajes no controlados pueden tratarse como un rasgo y permitir que se intente una prueba que de otro modo sería imposible (para actividades que requieren varias personas) o para reducir la Dificultad de una prueba (a veces un par de manos y de ojos extra pueden ser muy valiosos). Ten en cuenta que, según las opciones que acabas de ver, un grupo de personajes no controlados pero coordinados pueden lograr acciones más difíciles: una parte reduce la Dificultad de la prueba a 0 para que alguien la supere con éxito.

Si hay varios personajes en una misma escena y el personaje de un jugador cae derrotado o incapacitado de alguna manera, este puede elegir inmediatamente un personaje no controlado y seguir jugando con él.

CREACIÓN DE PERSONAJES SECUNDARIOS

El número de personajes secundarios presentes en una partida no es fijo. Además, los secundarios no son propiedad de ningún jugador: se reparten entre todo el grupo y entran en juego cuando es necesario.

Los personajes secundarios son de dos tipos: menores y notables (es la misma escala que se usa con los personajes no jugadores). Los personajes secundarios menores son subordinados sin importancia, como soldados de la Casa o sirvientes similares. Los personajes secundarios notables son especialistas, expertos, lugartenientes de confianza, etcétera, aunque no son tan importantes como los personajes principales.

PERSONAJES SECUNDARIOS MENORES

Podéis crear un número ilimitado de personajes secundarios durante la partida, aunque cada uno de ellos cuesta un punto de Inercia o de Amenaza. Si hay algún jugador que no esté controlando a ningún personaje durante una escena, puede ignorar ese coste para crear un solo secundario menor. Esto significa que siempre habrá, como mínimo, un secundario menor gratis disponible para jugar y que cualquier otra cosa por encima de eso requiere gastar Inercia o añadir Amenaza.

Podéis crear un personaje secundario menor de la siguiente manera:

- **Rasgos:** Un secundario menor tiene un único rasgo, una descripción básica de su trabajo o su papel, como «Soldado de la Casa», «Siervo» o «Espía».
- **Motivación:** Los personajes secundarios solo tienen una motivación (sin nombre) que va de 4 a 8 y que añaden a su número objetivo para cualquier prueba. En cierta manera equivale a su motivación de Deber, ya que representa lo eficaces y obedientes que son. Tampoco tienen lemas. La mayoría de los secundarios menores empiezan con una motivación de 5, aunque si trabajan en el domino secundario de la Casa puede ser de 6, o incluso de 7 si lo hacen en el primario. Los secundarios menores de nivel más bajo pueden empezar con un 4.
- **Habilidades:** Los secundarios menores tienen una habilidad con rango 6 (que debería ser la más relevante para su trabajo), dos habilidades de nivel 5 y dos habilidades al 4.
- **Especialidades:** Los secundarios menores tienen una especialidad en todas sus habilidades de rango 6, dos en las de nivel 7 y tres en las de 8 (si es un PNJ al que el director de juego ha decidido darle esa puntuación).
- **Talentos:** Si tu Casa concede algún beneficio especial a un tipo de personaje secundario menor (como una bonificación a los soldados de la Casa gracias a un entrenamiento especial), este beneficio se convierte en un talento. Si no pertenece a una Casa, su talento es único y personal.

PERSONAJES SECUNDARIOS NOTABLES

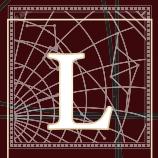
El grupo puede utilizar hasta cinco personajes secundarios notables por aventura. Estos pueden ser nuevos o proceder de alguna partida anterior. Vuestra Casa puede aumentar o disminuir ese límite, ya que su fortuna puede influir en la cantidad y las cualidades de los expertos y especialistas que sirven entre sus filas.

La creación de un nuevo personaje secundario notable cuesta 3 puntos de Inercia o 3 de Amenaza, más los costes adicionales que se produzcan durante la creación. La reutilización de un personaje secundario notable que ya existía requiere el pago de la mitad de su coste de creación, redondeando hacia arriba.

Cómo crear un personaje secundario notable:

- **Rasgos:** Un secundario notable tiene un rasgo, una descripción básica de su trabajo o papel, como «Oficial Militar», «Capataz», «Piloto» o «Científico». Por un +1 adicional a su coste se puede añadir un segundo rasgo que refleje la reputación del personaje.
- **Motivaciones:** Los secundarios notables tienen un 6 y un 7 a repartir entre dos de sus motivaciones. A todas las demás se les asigna un 5 automáticamente. También tienen un único lema, para una de las dos motivaciones de mayor nivel. Por un +1 adicional a su coste se puede añadir un lema a su otra motivación de mayor valor.
- **Habilidades:** Los secundarios notables tienen una habilidad con rango 7 (que debería ser la más relevante para su trabajo), una con nivel 6, dos de nivel 5 y una al 4. Por un +1 adicional a su coste se puede añadir un +1 a dos habilidades diferentes.
- **Especialidades:** Los secundarios notables tienen una especialidad en todas sus habilidades de rango 6, dos en las de nivel 7 y tres en las de 8. Por un +1 extra a su coste se pueden añadir dos especialidades adicionales a cualquier habilidad de valor 6 o más.
- **Talentos:** Los secundarios notables suelen tener un talento. Por un +2 adicional a su coste se puede añadir un segundo talento.

MEJORA DE LOS PERSONAJES



Los personajes tienen la posibilidad de mejorar cuando sirven a sus propios intereses. Así, las acciones realizadas durante la partida que persigan los objetivos particulares de un personaje otorgan puntos de mejora, que sirven para sus desarrollar sus habilidades, aprender especialidades adicionales y obtener nuevos talentos.

Los personajes tienen otras formas de ganar puntos de mejora, pero son menos frecuentes.

CÓMO GANAR PUNTOS DE MEJORA

Los puntos de mejora se pueden ganar de las siguientes maneras:

- ⦿ **Adversidades:** Puedes ganar puntos de mejora al enfrentarte a situaciones difíciles, cometer errores y sufrir las consecuencias de tus acciones. El fracaso es un duro maestro.
- ⦿ **Dolor:** Ganas 1 punto de mejora cuando seas derrotado durante un conflicto.
- ⦿ **Fracaso:** Ganas 1 punto de mejora cuando falles una prueba con una Dificultad de 3 o más.
- ⦿ **Peligro:** Ganas 1 punto de mejora cada vez que el director de juego gaste cuatro o más puntos de Amenaza a la vez.
- ⦿ **Ambición:** Ganas puntos de mejora siempre que tengas éxito en una acción que apoye a tu ambición (no es necesario que la acción incluya una prueba de habilidad, pero si la hay tienes que superarla con éxito). Recibes 1 punto de mejora si la acción ha aportado poco a tu ambición o 3 si fue una gran contribución.
- ⦿ **Impresionar al grupo:** El grupo puede recompensar un plan especialmente bueno, una gran interpretación u otra contribución especialmente notable dándole al jugador en cuestión un punto de mejora extra. Estas recompensas deben limitarse a un punto por partida y jugador.

CÓMO GASTAR LOS PUNTOS DE MEJORA

Puedes gastar los puntos que vayas acumulando para comprar una mejora entre aventuras, aunque solo puedes comprar una mejora como máximo después de cada aventura.

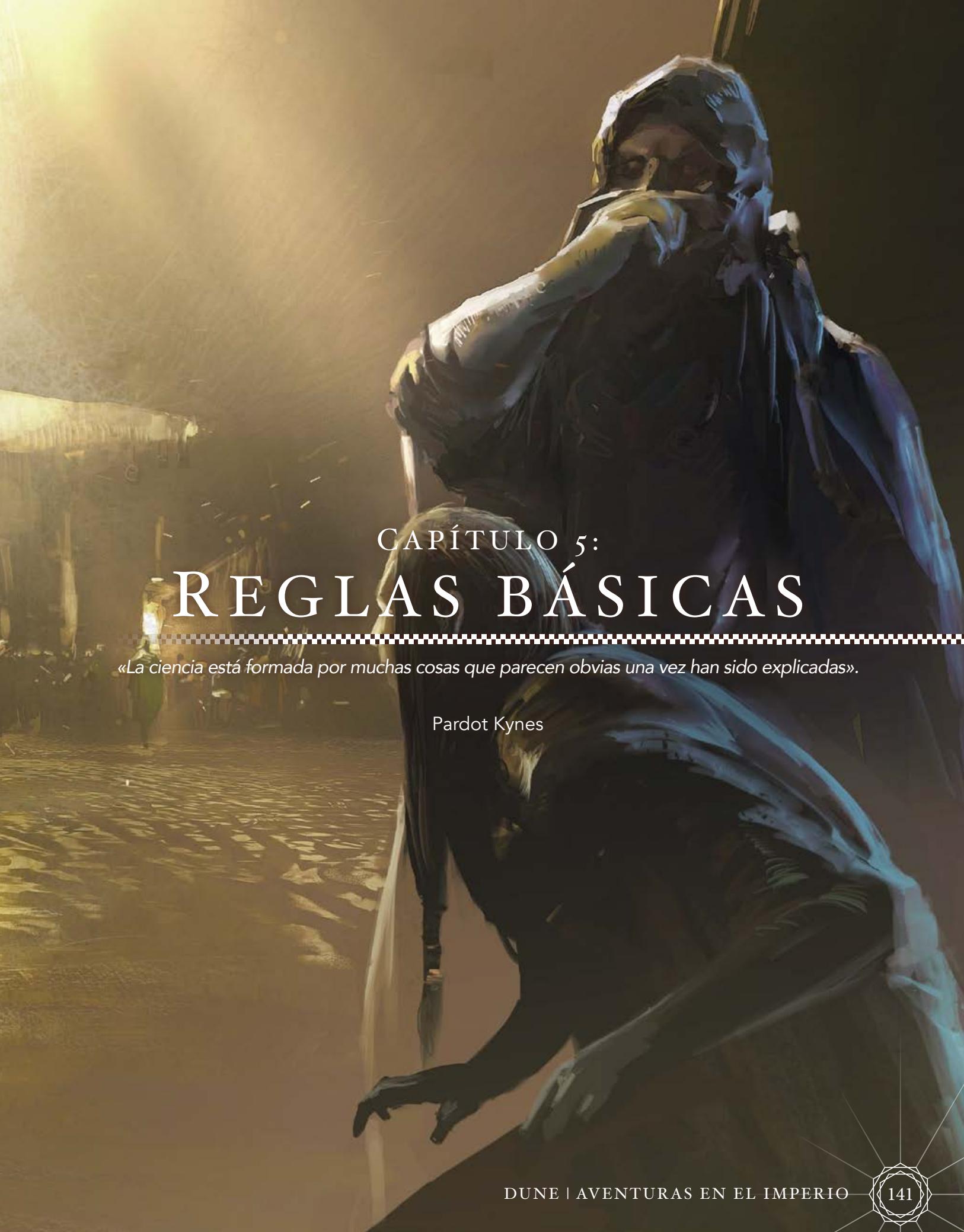
- ⦿ **Habilidad:** Puedes aumentar una de tus habilidades en +1. Ninguna habilidad puede mejorarse de esta manera más de una vez y nunca por encima de 8. Esto cuesta 10 puntos, más 1 por cada mejora de habilidad anteriormente adquirida.
- ⦿ **Especialidad:** Puedes comprar una especialidad adicional para cualquier habilidad que tenga un valor de 6 o más. Esto cuesta tantos puntos de mejora como especialidades tengas.
- ⦿ **Talento:** Puedes adquirir un talento más de entre aquellos disponibles para tu personaje. Esto cuesta tantos puntos de mejora como el triple de la cantidad de talentos que ya tengas.
- ⦿ **Recursos:** Puede elegir un recurso (que haya existido más de una escena) y hacerlo permanente. Esto cuesta 3 puntos de mejora. Opcionalmente, puedes mejorar uno de tus recursos existentes y sumarle +1 a su Calidad. Esto cuesta tantos puntos de mejora como el doble de su Calidad actual.

También tienes la opción de reentrenarte y desarrollar una capacidad mientras que dejas que otra se atrofie o caiga en el olvido. Este tipo de reentrenamiento reduce a la mitad el número de puntos de mejora necesarios (redondeando hacia arriba), pero tiene un coste:

- ⦿ Si reentrenas una **habilidad**, elige otra que poseas y redúcela en 1 hasta un mínimo de 4. Esto no cuenta como el único avance permitido para esa habilidad.
- ⦿ Si vuelves a entrenar una **especialidad**, elige otra que poseas y elimínala.
- ⦿ Si vuelves a entrenar un **talento**, elige otro que poseas y elimínalo.

Las motivaciones de un personaje no pueden modificarse mediante la mejora: tienen su propio mecanismo de cambio, descrito en las páginas 146 y 147.



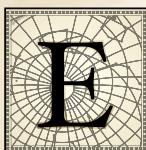


CAPÍTULO 5:
REGLAS BÁSICAS

«La ciencia está formada por muchas cosas que parecen obvias una vez han sido explicadas».

Pardot Kynes

INTRODUCCIÓN GENERAL



Este capítulo presenta las reglas básicas para jugar a **Dune: Aventuras en el Imperio** y a las que haremos mención en los siguientes capítulos, por lo que es importante que leas las siguientes páginas con atención y las comprendas bien. Cada sección de este capítulo comienza con una breve introducción sobre su contenido, seguido de una detallada explicación y desarrollo.

DADOS

Dune: Aventuras en el Imperio utiliza un único tipo de dados (dados de veinte caras, normalmente llamados d20) para determinar todas las acciones de los personajes y para resolver las situaciones a las que pueden enfrentarse. La mayoría de las veces se lanzará más de uno a la vez. Un conjunto de dados se denomina reserva de dados. El juego usa la etiqueta Xd20 para indicar la cantidad que hay que lanzar. Así, 2d20 significa que se tiran dos dados de veinte caras.

REPETICIÓN DE TIRADAS

Algunas situaciones o habilidades permiten a un personaje volver a tirar uno o más dados. En ese caso, el jugador elige qué dados quiere volver a lanzar, hace la tirada y sustituye el resultado anterior con el nuevo, incluso si fuera peor.

Algunas situaciones permiten volver a tirar un número específico de dados, mientras que en otras se puede lanzar de nuevo toda la reserva de dados. Siempre puedes elegir cuántos dados deseas volver a tirar; es decir, siempre tienes la opción de quedarte con el resultado de alguno de tus dados y no lanzarlo de nuevo.

Una vez que hayas repetido una tirada no puedes volver a hacerlo: el segundo resultado se mantiene, aunque tengas otra habilidad que te permita lanzar de nuevo.

PERSONAJES

Este capítulo trata sobre las habilidades y otros aspectos que se tratarán con más detalle en las siguientes páginas, pero para evitar que tengas que saltar constantemente de un lado a otro, hemos preparado este resumen:

- **Rasgos:** Un personaje tiene dos o más rasgos que sirven para describir su naturaleza básica. A nivel de reglas, funcionan igual que cualquier otro rasgo.
- **Habilidades:** Un personaje tiene puntuaciones que van de 4 a 8 en cinco grandes habilidades: Combate, Comunicación, Disciplina, Intelecto y Movimiento. Estas determinan la capacidad de un personaje en un determinado tipo de actividad y se utilizan como parte de su número objetivo cuando realiza una prueba de habilidad.
- **Especialidades:** Un personaje tendrá especialidades en varias de sus habilidades. Las especialidades describen las áreas de maestría y experiencia dentro de cada habilidad. Cuando una puede aplicarse a lo que un personaje está haciendo, este aumenta sus posibilidades de obtener éxitos críticos al realizar una prueba de habilidad.

- **Motivaciones:** Un personaje tiene puntuaciones que van de 4 a 8 en cinco motivaciones: Deber, Fe, Justicia, Poder y Verdad. Estas muestran la fuerza con la que un personaje cree en esas facetas de la vida y se utilizan como parte de su número objetivo cuando realiza una prueba de habilidad.
- **Lemas:** Las motivaciones más fuertes de un personaje también tienen un lema asociado. Cuando un personaje desea utilizar una motivación como parte de una prueba de habilidad, debe comprobar si el lema está de acuerdo o en conflicto con la acción. Cuando la motivación de un personaje coincide con sus acciones, recibe bonificaciones; de igual forma, si entra en conflicto, puede convertirse en un obstáculo.
- **Talentos:** Los talentos son habilidades especiales que permiten destacar a los personajes. Los poderes distintivos de las Bene Gesserit y las proezas de cálculo de los mentat son algunos ejemplos de talentos.
- **Recursos:** Los recursos se describen con detalle en el **Capítulo 6: Conflictos** y el **Capítulo 7: Recursos**. Los recursos de un personaje representan las herramientas, personas o posesiones que tiene a su disposición y que pueden ser de enorme valor para superar la adversidad.

ESCENAS Y RASGOS

Todas las aventuras de **Dune: Aventuras en el Imperio** se dividen en escenas que el director de juego se encarga de preparar. Cada vez que presenta una escena, los personajes pueden actuar y moverse por ella con total libertad. Cuando no haya nada más que puedan o deseen hacer, termina. Las escenas también incluyen unas descripciones llamadas rasgos que sirven para destacar cualquier cosa importante sobre el momento, lugar, personajes u objetos que las componen.

Al igual que ocurre con los libros o las películas, la escena es la unidad básica de una aventura. En resumen, es un lugar y momento donde se junta un grupo específico de personajes y en la que ocurre algo emocionante o dramático que por lo general hace avanzar la historia.

Al comienzo de una escena, el director del juego os informará de dónde están vuestros personajes, qué está pasando y cualquier otra cosa útil o importante que debáis saber. Siempre hay una razón detrás de cada escena, y a menudo suceden por lo que ocurrió en las anteriores: tal vez hayáis venido siguiendo una pista dejada por un asesino o estéis buscando a una persona. Una vez que el director de juego haya terminado de preparar la escena, podéis hacer preguntas sobre la situación y elegir qué hacen vuestros personajes: moverse, hablar con otra gente,

etcétera. Cuando no se os ocurra nada más para avanzar hacia vuestro objetivo, o cuando tengáis uno nuevo para el que sea necesario ir a otro lugar, la escena termina y comienza una nueva.

Durante una escena vuestras decisiones tendrán un impacto en la ambientación, y vuestros personajes tendrán que afrontar las consecuencias. El director de juego también puede dar forma a los acontecimientos de una escena gastando sus puntos de Amenaza o a través de las acciones de los personajes no jugadores, aunque esto suele ocurrir en respuesta a las decisiones de los jugadores.

Parte del trabajo del director de juego consiste en describir los **rasgos** de cada nueva escena. Los rasgos describen los detalles relevantes e interesantes de un lugar, momento, persona u objeto, algo así como ciertas «palabras clave» que



permiten usar las reglas del juego. Cada rasgo está compuesto de una sola palabra o frase corta que describe un detalle de la cosa a la que se refiere. Un rasgo debe ser verdadero e importante y desaparece en cuanto deja de serlo.

Los rasgos influyen en el tipo de cosas que vuestros personajes pueden hacer y en la dificultad de sus acciones, aunque también podéis interactuar con los rasgos de forma más directa, añadiendo, eliminando o transformándolos a medida que vuestras acciones cambian la situación. Más adelante explicamos cómo hacerlo.

EL EFECTO DE LOS RASGOS

En la práctica, los rasgos tienen un impacto muy sencillo sobre las acciones de los personajes: cuando un rasgo es relevante para una acción puede hacerla posible/imposible o más fácil/difícil. Se pueden aplicar varios rasgos a una misma situación, ya sea anulándolos o sumándolos entre sí. Algunos rasgos especialmente relevantes o poderosos pueden ser en realidad el mismo sumado varias veces: un campo de batalla puede estar envuelto en Humo, o la visibilidad puede estar reducida por Humo espeso 2 (en este caso, el número indica que cuenta como dos rasgos).

Esto resulta fácil de aplicar en la práctica. Los rasgos siempre pueden colocarse en una declaración como las de los siguientes ejemplos. Si la declaración tiene sentido, se aplica. Si no tiene sentido, no se aplica.

- ⦿ Como soy [rasgo personal], esta acción es...
- ⦿ Debido a [situación o rasgo del lugar], esta acción es...
- ⦿ Como tengo [rasgo del equipo], esta acción es...

Al final de cada una de esas declaraciones se añade «más fácil», «más difícil», «possible» o «impossible». El trabajo del director de juego es muy sencillo: si la declaración termina con «más fácil», reduce la Dificultad; si la declaración termina con «más difícil», la aumenta. Si el enunciado termina con «possible», entonces la actividad puede hacerse mientras exista el rasgo, pero si termina con «impossible», entonces no puede realizarse hasta que desaparezca.

También vale la pena recordar que cuando hay un rasgo que hace imposible una acción, lo que eso realmente significa es que la acción es imposible hasta que no cambie la situación.

Recuerda también que los recursos son rasgos: si se pueden aplicar a una escena, funcionan como cualquier otro rasgo. Tener un cuchillo hace que un combate sea más fácil que luchar desarmado. Para chantajear a alguien, hace falta tener (o poder hacer) algo que le preocupe. Los recursos son los que hacen posibles muchas pruebas, especialmente en el nivel de juego de arquitectos.

Ejemplo: Kara Molay, heredera de su Casa, intenta negociar un nuevo acuerdo comercial con una

mercader de especia durante un gran evento social. La mercader tiene la reputación de ser justa, así que la jugadora de Kara cree que su rasgo «Honorable» podría aplicarse. Le dice al director de juego: «Como Kara es Honorable, es más fácil hacer un trato con la mercader». El director de juego está de acuerdo y reduce la Dificultad de la prueba.

Se pueden añadir tantos rasgos como se quiera a una escena, aunque el director de juego puede vetar cualquiera que no crea apropiado para la situación o que dé demasiado poder al personaje. Como los rasgos pueden utilizarse para anularse mutuamente, hay que jugarlos de uno en uno, dando al otro bando la opción de utilizar los suyos para contrarrestar los del rival. Esta acumulación de rasgos es algo que debe interpretarse y describirse.

Ejemplo: Volviendo al ejemplo anterior, así es como podría desarrollarse la escena si hubiera un intercambio de rasgos más complejo.

Kara asiste a la fiesta para intentar hablar con la comerciante de especia. El director de juego describe la escena y le da el rasgo «Animada». Mientras Kara se acerca, el director del juego dice que como Kara no conoce a la comerciante, esta no hará negocios con ella sin una presentación adecuada. Kara no tiene tiempo para intentar hacer otra prueba y convencer a alguien de que haga los honores, pero su jugadora pide invocar el rasgo Animada para hacer posible el intento. Se trata de una fiesta informal, por lo que el director de juego permite a Kara utilizar el rasgo y presentarse ella misma. Es decir, el rasgo hace posible la prueba.

A continuación, el director de juego declara que la comerciante se muestra «Desconfiada 2» al conocer a Kara. Kara puede usar su rasgo Honorable para bajar la Desconfianza a 1, pero eso significa que la prueba para negociar será un nivel más difícil.

Kara quiere mejorar sus posibilidades de éxito, así que decide utilizar su recurso de material de chantaje. Susurra algunas indirectas durante la conversación y la comerciante palidece. Eso elimina la penalización por Dificultad.

Kara tiene varias opciones: podría dejarlo ahí, gastar Inercia para crear otro rasgo que facilite la próxima prueba o incluso usar su cuchillo como recurso para amenazar físicamente a la comerciante (aunque eso quizás sea ir demasiado lejos). El director de juego también puede utilizar su reserva de Amenaza para añadir más rasgos que hagan las cosas más difíciles, como que la comerciante tenga amigos cerca o que no se asuste fácilmente.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Siempre que un personaje realice una acción y haya dudas del resultado (es decir, cuando el fracaso sea una posibilidad o el resultado final dependa de lo bien o mal que se haga), el director del juego pedirá que se haga una prueba de habilidad e indicará la Dificultad de la misma.

El jugador del personaje que esté actuando elige y suma una de sus **habilidades** y una **motivación**, lo que determina el **número objetivo**. A continuación, tira 2d20:

- Cada dado igual o inferior a ese número objetivo es un éxito.
- Cada dado que saque un 1 es un éxito crítico, lo que equivale a dos éxitos.

Si tu personaje tiene una **especialidad** que pueda aplicarse a esa acción, entonces cualquier dado que obtenga un resultado igual o menor que su habilidad se convierte en un éxito crítico. Si la suma de los éxitos es igual o superior a la Dificultad, el personaje ha superado la prueba de habilidad y logra lo que se propuso.

DIFICULTAD

En muchas pruebas de habilidad basta con lograr un éxito para superar la acción que estés intentando. Sin embargo, algunas acciones son más complejas que otras o puede haber circunstancias que las hagan más complicadas. Abrir una cerradura es un reto, pero lo es más bajo la lluvia, con los ojos vendados y con un agente enemigo a punto de atacarte.

Cuando un jugador pide hacer una prueba de habilidad, el director de juego debe asignarle una Dificultad de entre 0 y 5. Para superar la prueba el jugador debe obtener en su tirada un número de éxitos igual o superior al nivel de Dificultad. Si falla, aún pueden elegir «tener éxito a un coste» (ver página

CUÁNDO TIRAR

La mayor parte del tiempo, en las partidas de **Dune: Aventuras en el Imperio** los jugadores simplemente describen lo que quieren que hagan sus personajes, y el director de juego decide si es posible y lo que sucede después. La mayoría de las acciones de vuestros personajes serán tan sencillas que no es necesario utilizar las reglas.

Sin embargo, a veces hay acciones que no son tan difíciles de resolver. Lo más habitual es que encajen en una de estas tres categorías:

- La acción es difícil, peligrosa o ambas cosas.
- La acción se enfrenta directamente a otra persona.
- La acción es sencilla, pero lo importante es lo bien que se haga.

En estas situaciones, el director de juego os pedirá que hagáis una prueba de habilidad siguiendo el proceso descrito a continuación.

MOTIVOS

Tanto el director de juego como los jugadores deben tener una idea clara del objetivo de cada prueba de habilidad y de las consecuencias en caso de éxito o fracaso. En general, es probable que una de las siguientes situaciones sea cierta:

- La prueba de habilidad busca conseguir algo: si la superas, obtienes el resultado que deseas; si fallas, no lo consigues.
- La prueba de habilidad consiste en evitar o resistir un peligro: un éxito significa que evitas parte o todo el peligro; un fallo significa que sufres los efectos del peligro que intentabas evitar.
- La prueba de habilidad busca conseguir algo, pero conlleva un riesgo: si la superas, obtienes lo que querías y evitas las consecuencias; si fracasas, sufres las consecuencias o debes sufrirlas siquieres lograr tu objetivo.

El director del juego debe informarte de las posibles consecuencias del éxito y del fracaso antes de que intentes la prueba. Se supone que tu personaje es lo suficientemente inteligente como para darse cuenta de los resultados más probables de sus acciones.



154). El director de juego debe determinar la Dificultad de la manera más justa posible en función de la tarea que se realice. Sin embargo, también puede gastar Amenaza para aumentarla y reflejar alguna complicación adicional.

El director de juego puede permitir que se hagan pruebas de Dificultad 0. En este tipo de prueba no se puede fallar, lo importante es la calidad del resultado; por ejemplo, los personajes podrían vigilar una instalación enemiga para hacerse una idea de la seguridad, explorar el terreno antes de una batalla o mezclarse con los invitados de una velada para recopilar rumores y cotilleos. Como es habitual, cualquier éxito que se obtenga por encima de la Dificultad genera Inercia, por lo que dichas pruebas pueden aumentar la reserva del grupo antes de que comience un conflicto, representando así sus planes y preparativos.

En general, la Dificultad debe ajustarse a los siguientes ejemplos:

SENCILLA (DIFÍCULTAD 0)

- Abrir una puerta atascada dándole un empujón
- Seguir a un sujeto desprevenido, en la oscuridad, en un lugar que conoces íntimamente
- Pedir un pequeño favor
- Engañar a alguien ingenuo
- Investigar un tema de dominio público

NORMAL (DIFÍCULTAD 1)

- Abrir una cerradura sencilla
- Seguir a un sujeto desprevenido en la oscuridad
- Pedir un favor importante a un amigo
- Engañar a un sujeto confiado
- Investigar conocimientos privados, pero no secretos

COMPLICADA (DIFÍCULTAD 2)

- Abrir una cerradura compleja
- Seguir a un sujeto cauteloso en la oscuridad
- Pedir un favor que cueste algo menor
- Engañar a un sujeto desconfiado
- Investigar conocimientos confidenciales u ocultos

ABRUMADORA (DIFÍCULTAD 3)

- Abrir una cerradura compleja rápidamente
- Seguir a un sujeto cauteloso a la luz del día
- Pedir un favor difícil a alguien con quien ya estás en deuda
- Engañar a un sujeto muy desconfiado
- Investigar conocimientos que una facción poderosa esconde activamente

EXTREMA (DIFÍCULTAD 4)

- Abrir una cerradura compleja a toda prisa y sin las herramientas adecuadas
- Seguir a un sujeto cauteloso durante el día, por calles que conoce bien
- Pedir un favor complicado o caro
- Engañar a un sujeto que te considere su enemigo
- Investigar conocimientos cuya mera existencia se ha ocultado

ÉPICA (DIFÍCULTAD 5)

- Abrir una cerradura compleja a toda prisa, sin las herramientas adecuadas y durante una batalla
- Seguir a un sujeto que sabe que lo están siguiendo, te conoce personalmente y conoce las calles
- Pedir un favor peligroso a un desconocido
- Engañar a tu peor enemigo
- Investigar un conocimiento cuya existencia lleva siglos siendo un secreto

¿QUÉ ESTÁS HACIENDO Y POR QUÉ?

Cuando intentes hacer una prueba de habilidad debes elegir la habilidad y la motivación que quieras utilizar. Sin embargo, no se trata simplemente de escoger la puntuación más grande.

Primero, selecciona tu habilidad. Debería resultarte fácil, ya que la habilidad se relaciona directamente con el tipo de acción. Por lo general, el director del juego determina la habilidad a utilizar, pero el jugador puede sugerir alternativas.

Cuando hayas seleccionado la habilidad, comprueba si puedes usar alguna de tus especialidades. Tanto en el caso de la habilidad como en el de la especialidad, el director de juego puede anular tu elección y sugerirte otra, o puede indicarte de antemano cuál usar. Sin embargo, siempre tienes derecho a hacer tu propuesta y a justificar por qué has elegido esa habilidad.

Segundo, selecciona tu motivación. Esta refleja lo que impulsa a tu personaje a hacer lo que hace. Hay algunas motivaciones que tienen un lema. Los lemas describen los aspectos más importantes de las motivaciones de tu personaje y pueden proporcionar ventajas y limitaciones. Para seleccionar la motivación que vas a utilizar, mira los lemas de tu personaje y elige el más apropiado para la situación. Esto no quiere decir que vaya a ser el más favorable, ya que los lemas pueden ser una desventaja en algunas circunstancias. La motivación vinculada al lema elegido es la que debe utilizarse para la prueba. Si hay varios lemas apropiados, elige el que prefieras. Si no hay ninguno que encaje, elige una de las motivaciones del personaje que no tenga un lema.

Cuando quieras utilizar un lema, debes comprobar si este encaja con la acción.

- Si el lema coincide con la acción, entonces puedes usar esa motivación en la prueba de habilidad y, además, gastar un punto de Determinación (descrito en la página 157) si así lo deseas. La Determinación solo puede gastarse con motivaciones que tengan un lema.
- Si el lema choca con la acción (es decir, si la motivación no encaja con la acción, o la acción va en contra de esta), entonces el director de juego puede ofrecerte un punto de Determinación y pedirte que elijas entre someterte a tu motivación o desafiarla. Si te sometes, sufres inmediatamente una complicación en la acción que estás intentando, lo que podría incluso provocar que la acción se convierta en algo imposible de hacer. Si desafías la

motivación puedes usarla en la prueba de habilidad, pero el lema se tacha inmediatamente después de resolver la prueba y no puedes volver usar esa motivación hasta que la recuperes: dudas de tus sentimientos y ya no puedes confiar en esa motivación. Si no te interesa elegir entre las anteriores opciones, puede rechazar el punto de Determinación y escoger otra motivación.

Si la motivación que estás utilizando no tiene ningún lema, puedes utilizarla sin restricciones. En estos casos, la siguiente guía puede ser útil para determinar cuál utilizar:

- **Deber:** ¿La acción está relacionada con tus responsabilidades u obligaciones? Suele ser fácil de justificar cuando actúas en beneficio de tu Casa.
- **Fe:** ¿La acción se basa en la confianza en los demás, en una organización o en un poder superior? Suele ser útil cuando se confía en la empatía y la sabiduría.
- **Justicia:** ¿La acción se refiere a cuestiones de moralidad, legales o sobre el bien y el mal? Irónicamente, también suele ser útil en acciones de engaño.
- **Poder:** ¿La acción depende de que tengas autoridad, estatus o poder sobre alguien, o está relacionada con tus ambiciones? Suele ser útil en los conflictos.
- **Verdad:** ¿La acción busca descubrir secretos o convencer a alguien de algo, ya sea verdadero o falso? Suele ser útil en la investigación.

Las pruebas también pueden ser modificadas por los jugadores, gastando puntos de Inercia o Determinación, o por el director de juego y sus puntos de Amenaza. Un resultado de 20 en el dado crea una complicación para el personaje que hace la prueba. Esto representa un problema similar a un rasgo, algo que dificulta las pruebas posteriores. Más adelante detallaremos cómo los jugadores y el director de juego pueden gastar y adquirir estos puntos.

Ejemplo: El director del juego decide que, debido al ambiente informal de la fiesta, Kara necesita utilizar su habilidad de Comunicación para cerrar el trato con la mercader de especia. Si se tratara de una negociación en una sala de juntas quizás le habría pedido una prueba de Disciplina, o incluso Combate.

A continuación, la jugadora de Kara mira sus tres lemas:

- **Deber:** «Soy la heredera de mi Casa».
- **Fe:** «Mi familia confía en mí».
- **Poder:** «Consigo lo que quiero».

Como Kara está negociando en nombre de su Casa, su lema de Deber parece el más apropiado. El de Fe también podría aplicarse, pero como no hay ningún familiar presente no parece del todo correcto. Si estuviera negociando para sí misma, y no para su Casa, podría utilizar su lema de Poder.

A continuación, la jugadora de Kara y el director de juego deben decidir si la tarea está en desacuerdo con el lema. En este caso está claro que no, ya que Kara negocia como heredera de su Casa. Sin embargo, el lema podría haber estado en desacuerdo con la tarea si la negociación hubiera sido un asunto comercial menor que pudiera haber dejado en manos de un subordinado.

LA MOTIVACIÓN CORRECTA

No siempre es fácil decidir qué motivación es la más adecuada, pero a veces también ocurre que ninguno de tus lemas parece ajustarse a la situación. La siguiente guía debería ayudarte a tomar una decisión.

Si tiene un lema de motivación adecuado...

¡Genial! Elige esa motivación y sigue adelante.

Si tienes varios lemas de motivación que encajen con la acción...

Elige el que prefieras (normalmente el más alto), pero ten en cuenta que la motivación determina la forma en la que tu personaje aborda la situación. Si prefieres elegir una motivación con un nivel más bajo porque sería más propio del personaje hacerlo así, perfecto.

Si ninguno de tus lemas se ajusta a la acción...

A veces simplemente no hay ningún lema o motivación que encaje. En ese caso, debes elegir una de las dos motivaciones inferiores que no tienen lema. Esto significa que el personaje no se concentra especialmente en la tarea, ya que no significa tanto para él.

Si el lema más adecuado es el que se opone a la acción...

En este caso puedes optar por desafiar tu motivación. El director de juego te ofrecerá un punto de Determinación. Si lo aceptas, tacha la motivación después de hacer la prueba. El personaje ha elegido actuar en contra de sus impulsos y tendrá que replantearse sus valores. Esta es una forma de cambiar las motivaciones de tu personaje cuando no se adaptan a tu forma de jugar.

Si hay una motivación apropiada pero el lema no encaja...

Cuando eliges una motivación que creas más apropiada, pero el lema no encaja del todo, puedes someterte a esa motivación y ganar un punto de Determinación. Tu personaje considera que la acción está en desacuerdo con sus motivaciones, pero no lo suficiente como para cuestionarse sus ideales. Puede seguir haciendo la prueba y mantener tu lema, pero sufres una complicación para reflejar el impacto.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Cuando realices una prueba de habilidad, sigue el siguiente procedimiento:

1. Por lo general, el director de juego elige la habilidad que hay que utilizar y el jugador escoge una motivación que considere apropiada según el lema que mejor encaje con la situación y cualquier especialidad que posea y pueda aplicarse. La habilidad y la motivación se suman para calcular el **número objetivo**.
2. **El director de juego establece la Dificultad para la prueba de habilidad:** normalmente entre 1 y 5, pero puede ser mayor. Algunas pruebas pueden tener una Dificultad por defecto indicada en las reglas, pero los **rasgos, puntos de Amenaza** y otros factores pueden aumentar o disminuirla. La Dificultad es el número de éxitos que debes obtener para superar la prueba.
3. Antes de tirar los dados, los jugadores y el director de juego deben decidir los rasgos que van a aplicar o incluso si hay alguno necesario para intentar la prueba.
4. A continuación, el jugador coge 2d20 más cualquier otro d20 que haya comprado para la prueba de habilidad. Esa es la reserva de dados con la que realiza la tirada. A continuación, lanza los dados.
5. Cada d20 que obtenga un resultado igual o inferior al número objetivo cuenta como un **éxito**. Cada dado que saque un 1 es un **crítico** y cuenta como dos éxitos en lugar de uno.
 - a. Si se está usando una **especialidad**, entonces cada dado que sea igual o inferior a la habilidad se convierte en un crítico.
 - b. Cada dado que saque un 20 provoca una **complicación**.
6. Si el número de éxitos es igual o superior a la Dificultad de la prueba, el personaje logra su objetivo. Si el número de éxitos es inferior, falla.
 - a. Si el número de éxitos es superior a la Dificultad, cada éxito por encima de esta se convierte en un punto de **Inercia**.
7. El director de juego describe el resultado de la prueba. Además, si el jugador la superó, puede gastar Inercia para mejorar el resultado. Finalmente, se aplican los efectos de las posibles complicaciones.

Ejemplo: La jugadora de Kara y el director de juego han determinado que la prueba para cerrar el trato con la mercader será de Comunicar + Deber y que Kara puede aplicar su especialidad de «Diplomacia» a la tirada.



Normalmente la Dificultad sería de 2, pero el director de juego la reduce a 1 porque Kara tiene el rasgo Honorable.

Kara tiene una Comunicación de 6 y un Deber de 7, así que su jugadora debe sacar 13 ($6+7=13$) o menos para obtener un éxito. Además, cualquier dado que saque 6 o menos contará como dos éxitos, gracias a su especialidad. Si no tuviera ninguna especialidad, la jugadora de Kara necesitaría sacar un 1 para obtener dos éxitos.

La jugadora se dispone a tirar 2d20 (no tiene Inercia para comprar más), pero como se trata de un trato importante decide darle un punto de Amenaza al director de juego a cambio de añadir un dado a su reserva, que aumenta a 3d20.

Saca un 5, un 14 y un 20. El 5 se convierte en dos éxitos, el 14 no suma nada y el 20 provoca una complicación.

Como Kara solo necesitaba un éxito (Dificultad 1), supera la prueba. También gana 1 punto de Inercia por conseguir un éxito más de lo necesario. El acuerdo comercial se cierra a su favor.

Sin embargo, todavía queda una complicación. El director del juego sugiere que Kara ha estado tan ocupada negociando que no se ha dado cuenta de la frecuencia con la que los sirvientes llenaban su vaso. Obtiene el rasgo temporal «Intoxicada», lo que podría causarle problemas si hay que hacer más negociaciones.

MEJORAR LAS PROBABILIDADES

Es fácil tener éxito en las tareas más comunes pero, cuando se trata de cosas más complicadas, incluso el personaje más hábil y motivado puede fracasar si no pone todo su empeño o no cuenta con una ventaja o ayuda. A veces el fracaso no es una opción, y es necesario aumentar al máximo las probabilidades de éxito.

Los jugadores tienen varias maneras de hacerlo: comprando más d20 que tirar, gastando Determinación o recibiendo ayuda.

- ⦿ La Inercia puede gastarse para comprar hasta tres d20 adicionales antes de realizar la prueba de habilidad. Los dados pueden comprarse después de que se haya declarado la Dificultad, pero antes de hacer la tirada. El primer dado extra cuesta 1 punto de Inercia, el segundo dado cuesta 2 y el tercero 3 (por lo que comprar 2d20 adicionales cuesta tres puntos de Inercia y 3d20, seis). La Inercia se describe con más detalle en la página 151.
- ⦿ La Amenaza puede generarse para comprar dados extra en lugar de gastando Inercia. Funciona igual, pero puedes generar Amenaza para sustituir la totalidad o parte del pago, al coste de 1 punto de Amenaza por punto de Inercia. La Amenaza se describe con más detalle en la página 155.



- ⦿ La Determinación depende de los lemas de un personaje y también puede utilizarse para mejorar las probabilidades de éxito, aunque tiene algunos usos más. Si el lema que estás usando en una prueba de habilidad encaja con la acción, puedes gastar un punto de Determinación antes de tirar los dados (para hacer que el resultado de uno de ellos sea automáticamente un 1) o después (para volver a lanzar toda la reserva). La Determinación y los lemas de los personajes se han tratado anteriormente.
- ⦿ Recibes ayuda cuando otro personaje colabora activamente con tu acción. El director de juego puede limitar el número de personajes que pueden ayudarte en una prueba de habilidad determinada. En función de lo que esté haciendo, cada ayudante selecciona una motivación y una habilidad para crear su propio número objetivo y tira 1d20 (los ayudantes no pueden comprar dados extra para sí mismos). Cualquier éxito que genere se añade a la prueba de habilidad en la que esté ayudando, siempre y cuando consiga al menos un éxito propio. Las complicaciones de cualquiera de los implicados en la prueba de habilidad se aplican a todos los que participen en la acción.

Ejemplo: Tras completar un principio de acuerdo con la mercader de especia, Kara decide dedicarse a disfrutar del resto de la velada. Por desgracia, se da cuenta de que Marcus Tarin, un viejo enemigo cortesano de una Casa rival, también está presente. Kara decide charlar con algunos de los demás invitados para ver si alguien sabe qué hace en la fiesta y si trama algo.

Como no se esperaba a Marcus, el director de juego decide que necesita superar una prueba de Dificultad 3, un resultado que la jugadora tiene difícil alcanzar con solo 2d20. Kara ganó un punto de Inercia mientras negociaba y puede comprar otro d20, pero además decide darle un punto de Amenaza al director de juego para conseguir un dado adicional, lo que eleva su reserva de dados a 4d20.

Aunque eso debería ser suficiente, Kara le pide ayuda de Anna, su sirvía. Anna se va a hablar con los demás sirvientes para ver qué puede averiguar. Eso le permite realizar una prueba de habilidad propia usando un solo d20 y sumar sus éxitos (o complicación) al total de Kara.

RECUPERACIÓN DE MOTIVACIONES

Cuando tu personaje tiene algún lema tachado, eso significa que se siente menos seguro de sus motivaciones y del lugar que ocupa en el universo, y que necesitará tiempo, reflexión y apoyo para despejar sus dudas.

Al final de cualquier escena en la que tu personaje haya reflexionado sobre asuntos personales o los haya discutido con otro personaje, y no haya gastado o ganado Determinación, puedes pedirle al director de juego que te permita recuperar una motivación. Si no surge ninguna oportunidad adecuada durante la partida, sucede automáticamente entre aventuras.

Cuando tu personaje recupere una motivación, elige una que tenga su lema tachado y haz una de las siguientes cosas:

- ⦿ **Nuevo lema:** Crea un nuevo lema para esa motivación. Este debería reflejar el cambio de opiniones y perspectivas del personaje.
- ⦿ **Cambio de prioridades:** Modifica la puntuación de esa motivación en -1 y aumenta en +1 la siguiente puntuación más baja (por ejemplo, si estás reduciendo una motivación de nivel 6, debes aumentar la que tiene un 5). Si esto significa que la motivación baja a menos de 6, pierde su lema definitivamente. Del mismo modo, cualquier motivación que suba a 6 gana un lema. Si la puntuación de la motivación no baja de 5, el lema puede permanecer como estaba (y no se tacha).

Sea cual sea la opción elegida, la motivación se recupera y puedes volver a utilizarla libremente, aunque durante una misma aventura no puedes desafiar por segunda vez una motivación que ya hayas desafiado y recuperado (las motivaciones de la gente no cambian tan a menudo).

INERCIA

Siempre que obtengas más éxitos de los necesarios en una prueba de habilidad, cada éxito adicional se convierte en un punto de **Inercia** que puedes gastar inmediatamente (para mejorar el resultado de la prueba que acabas de superar) o guardarla en una reserva de grupo (donde cualquier jugador puede usarla). Se pueden guardar hasta 6 puntos de Inercia así. La Inercia puede emplearse para varias cosas, como Obtener Información adicional sobre una situación, crear o cambiar los rasgos de una escena o comprar dados extra para pruebas de habilidad.

CÓMO GASTAR INERCIA

Puedes gastar Inercia para mejorar el resultado de una prueba de habilidad que hayas superado; por ejemplo, para obtener más información o crear un efecto duradero.

Una vez superada la prueba, el director de juego describe lo que ocurre. A continuación puedes gastar Inercia para mejorar el resultado, obtener algún beneficio extra o, en general, hacer que la situación sea mejor para ti y tus aliados (o peor para tus oponentes).

No hace falta anunciar de antemano que vas a gastar Inercia de esta manera, y puedes hacerlo de punto en punto, según prefieras. Por ejemplo, si gastos Inercia para que el director de juego te dé más información puedes esperar a ver en qué consiste antes de decidir si le das un punto más o no.

A menos que se indique lo contrario, cada uso de Inercia (a menudo llamado gasto de Inercia) solo puede hacerse una vez por prueba. Sin embargo, algunos usos de Inercia pueden emplearse varias veces. En ese caso se dice que son repetibles o que su efecto es «por punto de Inercia gastado». Estas opciones pueden utilizarse tantas veces como se deseé.

Una vez resuelta la prueba, la Inercia que no se haya gastado se guarda en la reserva del grupo, como se describe más abajo. Si no puede añadirse a la reserva de grupo (porque esté llena o porque proceda de la bonificación de un talento), se pierde.

Ejemplo: La tirada de Kara para descubrir lo que podría estar tramando Marcus sale muy bien y logra 4 éxitos, por lo que supera la prueba y gana 1 punto de Inercia.

El director de juego le dice que, oficialmente, Marcus está aquí por un trato de compra de especia, pero muchos sospechan que podría tener otro motivo. Ahora, Kara puede gastar su punto de Inercia para hacer otra pregunta. Por un lado, teme que Marcus esté interesado en la misma comerciante que ella y piensa que podría preguntar con quién está negociando. Sin embargo, también sabe que Marcus es un hábil asesino, así que en su lugar pregunta: «¿Está aquí para matar a alguien?».

El director de juego responde «Probablemente». Kara se pregunta quién podría ser el objetivo: ¿la comerciante de especia? ¿Ella misma? Si tuviera otro punto de Inercia para hacer una pregunta más...

BONIFICACIONES DE INERCIA

En circunstancias específicas, algunos recursos y talentos conceden una bonificación de Inercia a las pruebas de habilidad superadas con éxito. Esta bonificación se añade a la cantidad de Inercia generada por el personaje, aunque a veces solo podrá usarse del modo indicado por el recurso o talento.

La Inercia procedente de una bonificación se diferencia de la normal en que no puede guardarse en la reserva del grupo: si no se utiliza, se pierde.

LA RESERVA DE INERCIA

La Inercia guardada va a una **reserva de Inercia** propiedad del grupo. Esta reserva puede ser utilizada por cualquier jugador, ya que representa los beneficios de los éxitos anteriores y del esfuerzo colectivo. **La reserva de Inercia no puede contener más de 6 puntos en ningún momento.**

Siempre que quieras gastar Inercia, puedes usar tanto la reserva del grupo como la que hayas generado tú mismo en una prueba de habilidad. Las reglas son las mismas: no tienes que elegir de antemano cómo vas a gastar la Inercia, así que no estás obligado a decir cuánta vas a coger hasta después de haber decidido cómo la quieras gastar, y tampoco tienes que gastarla toda a la vez.

La reserva del grupo pierde 1 punto de forma automática al final de cada escena. La Inercia no dura para siempre, por lo que os conviene gastarla en lugar de ahorrarla.

INERCIA Y ORDEN DE USO

La mayoría de los usos de Inercia se producen inmediatamente después de una prueba de habilidad exitosa para mejorar el resultado. Sin embargo, hay otras formas de usarla de forma espontánea durante la partida. Estas opciones tienen sus propias restricciones sobre el cómo y cuándo suceden, lo que se aclara en cada explicación. La compra de d20 adicionales es el ejemplo más común de gasto de Inercia.

USOS COMUNES

Te animamos a usar la Inercia de forma creativa. Cuando superes una prueba de habilidad y generes Inercia, piensa en cómo reflejar tu gran éxito en el resultado o en cómo podría influir en lo que ocurría a continuación.

Sin embargo, hay algunos gastos comunes de Inercia que son clave para el funcionamiento del sistema y que sirven como ejemplo de lo que se puede hacer con ella.

Independientemente de cómo la utilices, debe ser consistente con la narración (es decir, el beneficio que has obtenido de la Inercia debe tener sentido), por lo que el director de juego puede vetar cualquier uso que no encaje con la historia o la escena.

- **Comprar d20** es uno de los usos más comunes de Inercia. Esto se hace antes de tirar la reserva de dados, pero después de que el director de juego decida la Dificultad. El coste aumenta por cada dado comprado: el primer dado cuesta 1 punto de Inercia, el segundo 2 y el tercero 3. No se pueden comprar más de tres d20 de bonificación para una misma prueba de habilidad. Como se indica en **Mejorar las probabilidades**, en la página 149, puedes pagar parte o todo el coste añadiendo **Amenaza** a la reserva del director de juego.
- **Crear un rasgo** permite definir un nuevo hecho sobre la escena o situación. Gasta 2 puntos de Inercia para crear un nuevo rasgo, cambiar uno existente o eliminar uno en juego. Los rasgos deben estar relacionados con la acción que acabas de intentar y deben ser una consecuencia razonable de esta. Los rasgos pueden representar una amplia

gama de cualidades o aspectos y se definen con más detalle en la página 123.

- **Crear un recurso** funciona de la misma manera que la creación de un rasgo, pero hay algunas limitaciones en cuanto a los tipos que puedes crear. El recurso creado tiene una Calidad de 0 y debe ser útil en el conflicto actual. Además, es temporal y deja de existir al final de la escena, ya sea porque se descarta o porque deja de ser útil. Puedes gastar 2 puntos de Inercia para hacerlo permanente, en cuyo caso se añade a la lista de recursos de tu hoja de personaje.
- **Obtener Información** te permite recabar más datos sobre la escena y la situación. Cada punto de Inercia que gastes te permite hacerle una pregunta al director de juego sobre la situación actual. Este debe responder con sinceridad, aunque la respuesta no tiene por qué ser completa: lo más común es contestar de forma parcial, dejando lugar para más preguntas. La respuesta debe reflejar la habilidad empleada para obtener la información y debe ser algo que el personaje sea capaz de averiguar por sí mismo. «No lo sabes» o «No estás seguro» son respuestas válidas del director de juego, aunque en ese caso debe devolver la Inercia gastada.

Ejemplo: Hasta ahora Kara solo ha utilizado Inercia para comprar d20 adicionales y para Obtener Información preguntando por la misión secreta de Marcus.

Si tuviera más Inercia podría hacer más preguntas. Sin embargo, también podría crear un nuevo rasgo como «Inquisitiva» para tener una bonificación en investigaciones posteriores.



COMPLICACIONES

Cuando intentas una prueba de habilidad, cualquier dado que saque un 20 provoca una complicación. Esto no significa que hayas fracasado (puedes sufrir una complicación y aun así conseguir suficientes éxitos), pero cada 20 crea un problema extra que puede ser inconveniente, doloroso o embarazoso.

Las cosas no siempre saldrán como planeabas y, aunque consigas lo que pretendías, puedes encontrarte con baches en el camino. Cuando realices una prueba de habilidad, cualquier dado que saque un 20 provoca una **complicación** que entrará en juego una vez resuelta la prueba. Las complicaciones no te impiden tener éxito, pero pueden obstaculizar tus acciones más adelante o tener otras consecuencias.

El director de juego puede utilizarla para introducir inmediatamente un problema que afecte a tu personaje o a la situación, pero debe estar relacionado de alguna manera con la acción que acabas de realizar. A menudo esto da lugar a un **rasgo** (un hecho sobre la escena, ver definición más adelante) que dificulta o perjudica tus acciones, ya sea aumentando la Dificultad de las pruebas o haciendo imposibles algunas acciones. Estos rasgos pueden ser persistentes o de corta duración (y durar solo lo suficiente para afectar a la próxima prueba de habilidad del personaje).

Sin embargo, el director de juego puede utilizar las complicaciones de otra forma, como imponiendo alguna restricción o penalización inmediata que limite las opciones de un personaje y le prohíba intentar algo que normalmente podría hacer. Una complicación también puede usarse para que una acción tarde más de lo normal (como regla general, cada complicación aumenta el tiempo empleado en un 50%). En general, las complicaciones pueden funcionar como rasgos negativos e impedir que el personaje jugador haga algo que normalmente podría hacer, o aumentar la Dificultad de sus pruebas en 1.

Sin embargo, el jugador no está indefenso en esta situación y puede elegir anularla añadiendo 2 puntos de **Amenaza** a la reserva del director de juego, lo que en esencia significa que evita un problema ahora a cambio de tenerlo más adelante. El director de juego también puede anular una complicación de los personajes jugadores para ganar 2 puntos de Amenaza si no desea que ocurra en ese preciso momento (o si simplemente no se le ocurre ninguno). Si un personaje no jugador sufre una complicación, el director de juego puede anularla gastando 2 puntos de Amenaza.

EJEMPLOS DE COMPLICACIONES

Como las complicaciones están vinculadas a una habilidad específica, hemos creado las siguientes listas para que os sirvan de guía y ejemplo.

EJEMPLOS DE COMPLICACIONES DE COMBATE:

- **Aturdido:** Estoy aturdido por un golpe.
- **Desarmado:** He perdido mi arma.
- **Exhausto:** Estoy demasiado cansado para luchar.
- **Flanqueado:** Estoy en una mala posición táctica.
- **Lesionado:** He sufrido una lesión en <parte del cuerpo>.
- **Magullado:** El dolor dificulta la concentración.

EJEMPLOS DE COMPLICACIONES DE COMUNICACIÓN:

- **Acomplejado:** Mi falta de estatus es evidente.
- **Altivo:** Estoy presumiendo demasiado de mi estatus.
- **Desorientado:** No sé manejar en esta situación social.
- **Extraño:** No encajo aquí.
- **Grosero:** He ofendido a alguien.
- **Torpe:** No me salen las palabras adecuadas.

EJEMPLOS DE COMPLICACIONES DE DISCIPLINA:

- **Asustado:** No puedo enfrentarme a esto.
- **Descentrado:** Parece que no puedo concentrarme.
- **Distraído:** Están sucediendo demasiadas cosas.
- **Enfadado:** Estoy demasiado lleno de rabia, debo actuar.
- **Indeciso:** No logro decidirme entre las posibilidades.
- **Intoxicado:** He bebido demasiado.

EJEMPLOS DE COMPLICACIONES DE INTELECTO:

- **Cansado:** Me cuesta pensar.
- **Confundido:** No entiendo muy bien lo que está pasando.
- **Desconfiado:** La respuesta no puede ser tan sencilla.
- **Desinformado:** Me falta un dato vital.
- **Mal informado:** Algunos de mis datos son erróneos.
- **Sobrepasado:** Hay demasiadas conexiones y no veo una respuesta.

EJEMPLOS DE COMPLICACIONES DE MOVIMIENTO:

- **Aturdido:** No logro moverme con gracia ni elegancia.
- **Cansado:** Estoy demasiado agotado para correr.
- **Constreñido:** No tengo suficiente espacio para moverme.
- **Descoordinado:** Parece que no logro controlar mis movimientos.
- **Dolorido:** Una herida me está frenando.
- **Lento:** No puedo moverme más rápido.

Ejemplo: Kara sufre la complicación «Intoxicada», lo que ha ido añadiendo Dificultad a sus pruebas. Como se trata de una escena social, las complicaciones adicionales estarán relacionadas con eso. Puede hacer el ridículo de alguna manera (como derramar su bebida sobre la persona equivocada) o no recordar una regla de etiqueta y ganar más complicaciones como «Torpe» o «Grosera».

Si llegara a enfrentarse físicamente a Marcus, también podría sufrir complicaciones que representen heridas o incluso un envenenamiento.

RANGO DE COMPLICACIONES

Algunas situaciones pueden hacer que una prueba de habilidad sea incierta, en lugar de más difícil. Estos factores aumentan el rango de resultados que provocan complicaciones y, por tanto, la probabilidad de que ocurran.

Normalmente las tiradas tienen un rango de complicación de 1 (es decir, una probabilidad de 1 entre 20 por dado), por lo que las complicaciones ocurren en cualquier dado que saque un 20. Las consecuencias de cambiar el rango de complicaciones (que nunca puede ser mayor de 5) se resume en la siguiente tabla:

RANGO DE COMP.	DESCRIPCIÓN	COMP. OCURRE CON...
1	Normal	20
2	Arriesgada	19-20
3	Imprudente	18-20
4	Peligrosa	17-20
5	Mortífera	16-20

ÉXITO A UN COSTE

A veces hay pruebas de habilidad que los personajes necesitan superar a toda costa. Y aunque es posible que acaben teniendo éxito, también puede ocurrir que aparezcan problemas u obstáculos en su camino. En estas situaciones, el director de juego puede permitir que una prueba de habilidad **tenga éxito a un coste**, ya sea antes o después de tirar los dados y de conocer el resultado. Si una prueba de habilidad tiene éxito con un coste, entonces el personaje que falló la prueba sigue logrando su objetivo de alguna forma, pero también sufre una o más complicaciones automáticas, además de cualquiera producida por la tirada. El director del juego determina cuántas complicaciones adicionales se sufren.

La Inercia no sirve para mejorar el resultado de una prueba de habilidad que tuvo éxito a un coste, solo puede gastarse cuando se supera la prueba.

El director de juego puede declarar que una acción tiene éxito con un coste o darle esa opción al jugador. La decisión puede y debe tomarse según cada caso y escenario.

Ejemplo: Antes de enfrentarse a Marcus, Kara intenta hacer otra prueba para averiguar más sobre sus planes. Sin embargo, no logra los éxitos necesarios. El director de juego le permite tener éxito a un coste y la jugadora acepta, por lo que descubre que la comerciante de especia es efectivamente el objetivo de Marcus. Sin embargo, el coste es que Marcus se da cuenta de que Kara está haciendo preguntas sobre él y que conoce su plan.



AMENAZA

Si los jugadores tienen puntos de Inercia, el director de juego tiene puntos de Amenaza. La Amenaza funciona de forma muy parecida a la Inercia, pero sirve para favorecer a los oponentes y enemigos de los personajes jugadores o para alterar las situaciones o la narración de manera especial. La Amenaza representa riesgos y peligros imprevistos, emociones y drama. El tamaño de la reserva irá subiendo y bajando durante la partida. Por ejemplo, si los jugadores andan bajos de Inercia, pueden comprar dados extra añadiendo puntos de Amenaza, es decir, tomando riesgos a cambio de lograr una ventaja.

A medida que los personajes jugadores generan y gastan Inercia, el director de juego también irá generando y gastando su propio recurso, la **Amenaza**. El director del juego puede usar la Amenaza para modificar las escenas, dar más poder a los personajes no jugadores y, en general, hacer que las cosas sean más difíciles, peligrosas o impredecibles. La Amenaza sirve para crear tensión: cuanto mayor sea la reserva de Amenaza, mayor será la probabilidad de que algo ponga en peligro a los personajes jugadores. De este modo, la Amenaza imita los cambios de ritmo que se producen a lo largo de una historia y que suele culminar con una emocionante escena final. Estrictamente hablando los personajes no saben que existe una reserva de Amenaza, pero sí tendrán una idea de su situación actual y de la posibilidad de que las cosas vayan mal.

Por lo general, el director de juego comienza cada aventura con dos puntos de Amenaza por jugador, aunque esta cantidad puede variar en función del tono y la tensión subyacente de la trama: si hay mucho en juego, el director de juego puede comenzar con más Amenaza, mientras que una situación más tranquila y sosegada puede reducirla. El tamaño de la Casa de los personajes jugadores también es un factor: una Casa poderosa invita al desafío y tendrá más enemigos y rivales, lo que se representa con una mayor cantidad de Amenaza inicial.

AUMENTO DE AMENAZA

Los personajes jugadores pueden aumentar la reserva de Amenaza de las siguientes maneras:

- **Comprando d20:** Como dijimos anteriormente, los personajes pueden comprar d20 de bonificación para sus pruebas de habilidad añadiendo puntos a la Amenaza en lugar de gastar Inercia. No se pueden comprar más de tres dados y el coste es acumulativo: el primero cuesta 1, el segundo 2 y el tercero 3.
- **Complicaciones:** Siempre que un personaje jugador sufra una o más complicaciones en una prueba de habilidad, el jugador o el director de juego pueden sumar dos puntos a la reserva de Amenaza para anularla. Esto puede hacerse tantas veces como se deseé.
- **Agravar la situación:** A veces, el director del juego (o las reglas) pueden indicar que una acción o decisión específica corre el riesgo de agravar la situación, haciéndola más peligrosa o impredecible. Si un personaje realiza una acción así, añade inmediatamente un punto de Amenaza a la reserva.

El director de juego puede añadir Amenaza de las siguientes maneras:

- **Situación peligrosa:** El entorno o las circunstancias de una nueva escena pueden ser lo suficientemente amenazantes o peligrosas como para justificar el aumento de la Amenaza en uno o dos puntos. Del mismo modo, algunos personajes no jugadores pueden generar Amenaza simplemente por aparecer, como respuesta a un cambio en la situación o tras realizar cierta acción. Esto también incluye cualquier cosa que aumente la tensión de la escena, como un guardia que dé la voz de alarma.
- **Inercia de los personajes no jugadores:** Los personajes no jugadores no pueden guardar la Inercia que no gasten, ya que no tienen una reserva de grupo. En cambio, pueden añadir un punto a la reserva de Amenaza por cada punto Inercia que les sobre.

Ejemplo: Al darse cuenta de la importancia de la situación, la jugadora de Kara decide deshacerse

de la complicación de Intoxicada y añade 2 puntos de Amenaza a la reserva del director de juego. Por su parte, este añade otro punto de Amenaza a su reserva, dado que Marcus quiere silenciar a Kara o, al menos, asegurarse de que no interfiera.

CÓMO GASTAR AMENAZA

El director de juego puede gastar Amenaza de varias formas:

- **Comprando d20:** El director de juego puede comprar d20 para una prueba de habilidad realizada por uno de sus personajes no jugadores. El coste es acumulativo: el primer dado cuesta 1 punto de Amenaza, el segundo 2 y el tercero 3. No se pueden comprar más de tres d20 de bonificación para una misma prueba de habilidad, independientemente de la fuente.
- **Aumentando la Dificultad:** El director de juego puede elegir complicarle las cosas a un personaje y aumentar la Dificultad de una prueba en 1 por cada 2 puntos de Amenaza gastados. Esta decisión debe tomarse antes de que el jugador compre o lance ningún dado de la prueba de habilidad.
- **Gastos de Amenaza de personajes no jugadores:** Cuando la acción de un personaje jugador normalmente requiera generar Amenaza, un personaje no jugador debe gastar un número equivalente de puntos de Amenaza para hacer esa acción o tomar la misma decisión.

- **Complicaciones de personajes no jugadores:** Si un personaje no jugador sufre una complicación, el director de juego puede anularla gastando dos puntos de Amenaza.
- **Rasgos:** El director de juego puede cambiar, eliminar o crear un rasgo gastando dos puntos de Amenaza, aunque es un efecto que debe encajar de forma natural con la situación actual.
- **Efectos ambientales y cambios narrativos:** El director de juego puede gastar Amenaza para activar o provocar problemas en la escena o el entorno.
- **Acciones de una Casa rival:** El director de juego puede gastar un punto de amenaza para introducir a una Casa enemiga conocida en la situación. Puede ser algo sencillo, como que uno de sus agentes aproveche la oportunidad para atacar a los personajes jugadores, o que estén aliados en secreto con alguien que está hablando con ellos. Sea como sea, la intervención de la Casa complica la situación de alguna manera.

Ejemplo: Como la situación se está calentando, el director de juego decide gastar parte de su Amenaza y determina que Marcus tiene muchos amigos en la fiesta que se han ofendido por las preguntas de Kara. El director de juego gasta un punto de Amenaza para añadir el efecto ambiental «Entorno hostil».



DETERMINACIÓN

La Determinación es un recurso especial y escaso que puedes gastar en pruebas de habilidad que se ajusten a las motivaciones de tu personaje. Ganas Determinación cuando tus motivaciones impidan o dificulten tus acciones y puedes gastarla de varias formas: antes de tirar, para que un dado cuente automáticamente como un 1; después de tirar, para volver a lanzar toda tu reserva de dados; para realizar acciones extra en un conflicto; o para crear, destruir o cambiar un rasgo.

Las motivaciones de un personaje son una parte vital de sus éxitos y sus fracasos. Además, la claridad en sus objetivos y la firmeza de su identidad son fundamentales para explicar sus decisiones. Es por eso que todos los personajes jugadores, y muchos personajes no jugadores, tienen **lemas** que reflejan sus valores personales y los principios que rigen su vida. Un personaje que realice una acción que encaja con estos principios puede obtener un éxito mayor de lo que esperaba pero cuando intenta algo que choca con sus valores podría acabar teniendo grandes problemas.

Los personajes comienzan cada aventura con un solo punto de Determinación pero pueden ganar más durante el juego, hasta un máximo de tres a la vez.

Cuando intentes una prueba de habilidad y la motivación que estés usando tenga un lema, tanto tú como el director de juego debéis considerar si la acción y el lema están de acuerdo. Si el lema apoya la acción (es decir, si el lema supone una ventaja para la acción que estás intentando), entonces puedes usar la motivación y gastar un punto de Determinación para obtener uno de los siguientes beneficios. Algunos talentos y habilidades de los personajes pueden ofrecer formas adicionales de usar la Determinación.

- **Crítico automático:** Antes de tirar, elige uno de los d20 de tu reserva de dados y considera que ese dado ha sacado un 1 y no es necesario tirarlo. Es decir, obtienes un éxito crítico de forma automática.
- **Repetir una tirada:** Despues de tirar, vuelve a lanzar cualquier número de d20 de tu reserva de dados.
- **Declaración:** Antes o después de una tirada, crea un nuevo rasgo o cambia o elimina uno existente. El cambio debe estar relacionado con tu personaje, pero puede representar algo que siempre fue cierto y que hasta este momento no habías revelado o no había sido importante. Puede explicar, de forma retroactiva, el origen del rasgo.
- **Acción extra:** En un conflicto, realiza inmediatamente una acción adicional, incluso si ya has Mantenido la Iniciativa.

Sin embargo, cuando el lema entra en conflicto con la acción (si puede nublar el juicio de tu personaje, despertar un prejuicio, cegarlo a las posibilidades, o si la acción va en contra de su moral, impulsos espirituales o sentido del honor), entonces el director de juego puede ofrecerte un punto de Determinación y pedirte que elijas entre someterte a tu motivación o desafiarla.

- Si te **sometes** a tu motivación, sufres una complicación de forma automática (lo que a menudo puede hacer que la acción sea más difícil o incluso te impida intentarla). La motivación del personaje es demasiado fuerte y le impide realizar la acción, causando un problema.
- Si **desafías** tu motivación puedes actuar libremente, pero debes tachar el lema y no puedes volver a usar la puntuación de esa motivación hasta que se haya recuperado (ver más adelante). La necesidad de actuar del personaje ha superado sus convicciones, pero el proceso ha sacudido su forma de ver el mundo.

Puedes negarte a aceptar la Determinación ofrecida y evitar escoger entre estas dos opciones, pero si lo haces debes usar una motivación diferente en la prueba de habilidad. También puedes sugerirle al director de juego que te la ofrezca en momentos en los que tus motivaciones puedan entrar en conflicto con tus acciones, aunque ambos debéis estar de acuerdo.

¿DEMASIADOS TIPOS DE PUNTOS?

Los puntos de Inercia, Amenaza y Determinación sirven para hacer cosas diferentes y es posible que pienses que hay demasiadas cosas a tener en cuenta en cada tirada.

Pero en el sistema 2D20 la forma de gastar esos puntos suele ser mucho más importante que los dados en sí, ya que concede a los jugadores y al director de juego un gran control sobre sus tiradas y sirve para representar los preparativos de los personajes antes de ejecutar su plan. Por tanto, saber qué puntos hay que gastar en cada prueba es un talento fundamental. ¿Te lo gastas todo en esta prueba o guardas algo para después? ¿Puedes permitirte un fallo? ¿Puedes pagar el coste necesario para tener éxito? Antes de tirar deberías pensar en todo eso. Es decir: cada tirada de dados debe ser un plan de acción cuidadosamente meditado y no un simple capricho del destino.

ENFRENTAMIENTOS

Durante un enfrentamiento, el personaje que se oponga a una acción tira primero y su número de éxitos se convierte en la Dificultad del otro. Es decir, una vez que el otro personaje actúa, tiras para ver si puedes derrotarlo.

Cuando intentes una acción que cuente con la oposición activa de otro personaje, la prueba de habilidad se transforma en un enfrentamiento. Primero un personaje establece la Dificultad con una tirada, es decir, reúne su reserva de dados y lanza contra su propio número objetivo, como si estuvieran intentando una prueba de habilidad. El número total de éxitos que obtenga se convierte en la Dificultad de la prueba del otro personaje, que podrá realizarla según las reglas normales.

Si tiene éxito, logra su objetivo y puede gastar cualquier Inercia que genere en mejorar el resultado, según lo normal. Si falla, el rival genera 1 punto de Inercia por cada éxito que le haya faltado para tener éxito y puede gastarla inmediatamente, como si hubiera tenido éxito en una prueba de habilidad (por ejemplo, si la Dificultad era 4 y solo sacó dos éxitos, el rival obtiene 2 puntos de Inercia).

Una vez resuelto el enfrentamiento, el director de juego aplica cualquier complicación que los bandos hubieran sufrido.

Ejemplo: Marcus es un asesino muy hábil y Kara quiere evitar que se acerque a la comerciante de especia, que está charlando animadamente cerca de él sin darse cuenta del peligro que corre. Kara podría intentar enfrentarse físicamente a Marcus, pero es un riesgo, y piensa que podría encararse con él y echarlo de la fiesta, dado que conoce sus intenciones.

Kara encuentra una parte tranquila del salón para hablar a solas con Marcus. Por suerte, este no hace nada por evitarlo, ya que quiere saber qué trama Kara. Esta le explica que conoce su plan y le dice que la comerciante de especia está bajo su protección, ya que tienen un trato. Su asesinato podría iniciar un nuevo conflicto entre sus Casas.

La maniobra supone una prueba de Comunicación en la que Kara utiliza su motivación de Poder con el lema «Consigo lo que quiero». Como la situación se ajusta muy bien a su lema, el director de juego permite que Kara gaste Determinación en la prueba.

A continuación, el director de juego tira por Marcus para fijar la Dificultad, ya que es la parte defensora. Gasta un par de puntos de Amenaza y consigue 4 éxitos. Eso significa que Kara necesitaría 4 éxitos para ganar el enfrentamiento, pero también debe hacer frente al rasgo «Entorno hostil» (Marcus tiene varios aliados que le respaldan), así que la Dificultad final es de 5. Es una suerte que Kara haya anulado la complicación que tenía, si no la tirada habría sido casi imposible.

Aun así, tendrá que usar todos sus recursos. Le da al director de juego 3 puntos de Amenaza para comprar 2 dados más y recurre a la ayuda de su sierva Anna. Eso supone una reserva de 4 dados más los éxitos adicionales que Anna logre aportar.

La tirada de Kara no es muy buena y solo saca 2 éxitos. Como hay mucho en juego, decide gastar su punto de Determinación. Podría transformar el resultado de un dado en un 1, pero con eso solo ganaría 2 éxitos más, así que opta por volver a lanzar algunos dados. Hay dos que aportan un éxito cada uno, y aunque podría volver a lanzarlos con la esperanza de obtener un resultado mejor, decide no arriesgarse y tirar solo los que no le dieron ningún éxito. La tirada de ayuda de Anna también ha sido un fracaso, pero como no forma parte de la reserva de dados de Kara no puede volver a tirar con el gasto de Determinación.

Por fortuna, al repetir la tirada tiene éxito en ambos dados y en uno de ellos incluso saca un 1. Eso añade otros 3 éxitos a los 2 que ya tenía, llevando el total a los cinco necesarios.

Marcus se toma un momento para sopesar sus opciones. Se toma en serio las amenazas de Kara y decide que el riesgo no merece la pena, por lo que se retira en busca de nuevas instrucciones. Le sonríe a Kara, hace una pequeña reverencia y se despide de ella hasta su próximo encuentro.

ENFRENTAMIENTOS Y FACTORES EXTERNOS

Las reglas de enfrentamiento presuponen que ambas partes están en igualdad de condiciones y que no tienen ninguna ventaja o impedimento más allá de sus propias capacidades. Pero no siempre es así.

Si existe algún factor (como un rasgo) que le dificulte las cosas al personaje rival, cada uno de esos factores reduce la Dificultad obtenida en 1, hasta un mínimo de 0. En esencia, su total éxitos se traduce en una Dificultad menor.

Por otro lado, si existe algún factor (que no sea el personaje contrario) que afecte a la Dificultad de la prueba del personaje activo, la Dificultad final aumenta o baja según lo normal.

En ambos casos, los personajes enfrentados pueden aceptar la ayuda de otros personajes de su bando.

Ejemplo: En el enfrentamiento entre Kara y Marcus el entorno jugó a favor de este. Las circunstancias habrían sido diferentes si hubieran estado entre los aliados de Kara. La situación también habría cambiado si el tiempo o las prisas hubieran sido un factor para cualquiera de las partes.

TAREAS EXTENDIDAS

Algunas actividades pueden tardar en completarse, ya que requieren un esfuerzo continuo durante un período prolongado. Esto es especialmente cierto cuando una acción en curso puede verse interrumpida o no puede completarse de una sola vez.

Las tareas extendidas se realizan a discreción del director de juego y pueden utilizarse en multitud de situaciones. Cuando el director de juego decide que una situación es una tarea extendida (por la propia naturaleza de la acción o por algún efecto de las reglas, como el gasto de un punto de la Amenaza o una tirada que cause una complicación), debe fijar un **requisito**. Cada prueba de habilidad superada para completar una tarea extendida suma uno o más puntos. Se considera que la tarea está terminada cuando se obtengan un número de puntos igual al requisito.

Como regla general, cada prueba de habilidad superada aporta 2 puntos para el requisito, aunque esta cantidad puede reducirse con complicaciones o aumentarse gastando Inercia. Cuando la tarea extendida consista en superar un obstáculo creado por un oponente, hacer que el requisito sea igual al nivel de habilidad de ese personaje puede ser una buena solución. En ambos casos, los rasgos apropiados pueden aumentar aún más estas puntuaciones. Los recursos con un nivel de Calidad también pueden sumar su nivel a los puntos obtenidos para cumplir el requisito.

Las tareas extendidas también pueden emplearse al revés, es decir, para representar problemas inminentes. En estos casos las pruebas de habilidad fallidas, las complicaciones o simplemente las acciones peligrosas suman puntos y, si alcanzan el nivel del requisito, el problema se produce. Una situación puede incluir ambos tipos de tarea extendida (una que los personajes quieren resolver y otra que represente un peligro) y sus requisitos pueden ir en aumento en función de las pruebas de habilidad que se vayan fallando o superando.

Ejemplo: El comportamiento de Kara durante la fiesta no le ha hecho ningún bien a su reputación. No solo ha molestado a algunos de los invitados con sus preguntas y ha quedado en evidencia al beber demasiado, sino que también quedó claro que tenía algún tipo de conflicto con Marcus (que como ya sabemos tenía muchos amigos en la fiesta). La jugadora le pregunta al director de juego si hay algo que pueda hacer para proteger su reputación y para que no sufra ningún daño cuando la gente hable sobre la velada.

El director de juego decide que puede realizar una tarea extendida con un requisito de 5 para evitar que nadie se vaya ofendido. Sin embargo, la fiesta está a punto de acabar y Kara dispone de poco tiempo para realizar la tarea.

El director de juego decide que Kara solo puede hacer tres tiradas antes de que termine la fiesta. La primera prueba tiene éxito y aporta 2 puntos para el requisito. En la segunda se esfuerza por calmar las inquietudes de los asistentes a la fiesta y aunque lo logra, sufre una complicación y solo obtiene 1 punto. El tercer intento también tiene éxito y consigue los dos últimos puntos que necesitaba e incluso genera algo de Inercia (que decide guardar para más tarde, ya que ahora mismo no la necesita). Aunque le lleva el resto de la noche, consigue hablar con todos los invitados y asegurarles que Marcus se retiró simplemente porque se sentía indispuesto. Kara abandona la fiesta agotada pero satisfecha: ha hecho un nuevo trato, derrotado a un peligroso enemigo y mantenido su reputación y la de su Casa. En resumen, una buena velada.





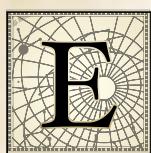


CAPÍTULO 6: CONFLICTOS

Arrakis enseña el talante del cuchillo, cortar lo que está incompleto y decir: «Ahora ya está completo porque acaba aquí».

De Frases escogidas de Muad'Dib, por la Princesa Irulan

LA NATURALEZA DEL CONFLICTO



El conflicto es inevitable en el Imperio. La mayoría de las relaciones entre las Casas del Landsraad, la CHOAM, la Corte Imperial, la Cofradía Espacial, la Bene Gesserit y otras facciones se basan en una combinación de riqueza, poder, influencia, política, codicia y ambición que solo puede generar conflictos y tensiones. Esto crea oportunidades que explotar y crisis que superar. La fortuna de cualquier Casa y persona dependerá de cómo afronte los conflictos que les esperan.

Los conflictos aportan una capa adicional a las aventuras y se utilizan para dar mayor detalle a situaciones específicas. También añaden más complejidad al juego, por lo que deben utilizarse con moderación y solo en situaciones en las que su inclusión compense el esfuerzo extra que suponen.

Los conflictos abarcan una gran diversidad de tipos de enfrentamientos, desde combates hasta intrigas y asesinatos. Estas reglas incluyen algunos conceptos que no existen en muchos otros juegos de rol, pero que permiten utilizar un mismo sistema para cubrir una multitud de tipos de conflicto.

- ⦿ Conflicto no es sinónimo de enfrentamiento físico: cualquier método para derrotar a un enemigo con cualquier herramienta puede dar pie a un conflicto.
- ⦿ La habilidad y la destreza de cada combatiente son más importantes que las armas utilizadas. Un cuchillo mata tan bien como una espada, pero cada uno puede aportar

una ventaja diferente según la situación. Estas ventajas se gestionan aplicando rasgos.

- ⦿ Las pruebas de un conflicto no representan simples estocadas o engaños, son encuentros donde hay un intercambio de golpes (físicos o políticos). Los conflictos son rápidos y mortales y en algunos casos se resuelven con una sola tirada de dados.
- ⦿ Los recursos suelen ser esenciales para permitir que el conflicto sea posible. Por ejemplo, un luchador puede elegir enfrentarse a un enemigo desarmado, pero es imposible chantajear a alguien sin nada con qué hacerlo. Por tanto, a menudo hace falta un recurso o un rasgo para que el conflicto sea posible.
- ⦿ Los conflictos no necesitan causar heridas o herir físicamente a un objetivo y este puede caer derrotado de muchas formas: por falta de recursos, tras perder a sus aliados o el respeto de sus compañeros, etcétera. Un enemigo puede ser derrotado sin derramar una sola gota de su sangre.
- ⦿ Las complicaciones sufridas durante un conflicto representan el daño real que sufren los participantes y hacen que sea más difícil ganar, pero no determinan al vencedor de un conflicto.
- ⦿ Aunque la muerte del enemigo es un resultado habitual en *Dune*, los rivales derrotados también pueden rendirse, ser exiliados, perder su estatus o ser despojados de sus recursos.



TIPOS DE CONFLICTO

Los conflictos adoptan muchas formas diferentes y pueden producirse a muchas escalas distintas. Las formas comunes de conflicto se tratan con más detalle a continuación, pero las reglas básicas pueden emplearse fácilmente para iniciar otros tipos de conflicto:

- El **duelo** es un conflicto físico entre individuos, en el que se utilizan armas de mano como espadas y dagas, agujas envenenadas y demás artílugos para el combate cuerpo a cuerpo. El uso de escudos personales enteros o parciales durante los duelos es común, por lo que las armas a distancia resultan casi inútiles (y las pistolas láser, una temeridad). Este tipo de conflictos puede adoptar la forma de un duelo formal, un intento de asesinato, un combate de gladiadores o una pelea entre dos personas.
- Las **escaramuzas** son similares a los duelos, ya que emplean una gama de herramientas similar, pero implican a más de un combatiente por bando. Las armas a distancia son más útiles en una escaramuza que en un combate personal, particularmente si el conflicto comienza emboscando a unos enemigos sin escudo. Las escaramuzas tienen lugar en un espacio relativamente grande, pero lo suficientemente cerca como para que un buen espadachín pueda hacer uso de su destreza.
- La **guerra** es un combate físico a nivel estratégico entre grupos armados, como las tropas de una Casa, mercenarios o incluso los mortíferos Sardaukar del emperador. Las guerras abiertas entre las Casas Mayores son raras y están sujetas a estrictas reglas, en parte porque la mayoría de las facciones deben confiar en la Cofradía Espacial para desplazar a sus tropas de un sistema a otro, y esta puede negarse a apoyar acciones bélicas que no considere de interés. Sin embargo, entre

las Casas Menores de un mismo mundo, la guerra puede ser tan rara o frecuente como lo permita su Casa Mayor gobernante: algunas Casas fomentan la lucha entre sus subordinados para eliminar a los débiles, mientras que otras prefieren otros métodos para resolver las tensiones.

- El **espionaje** es un conflicto físico que se basa en el sigilo y el engaño para acceder a un lugar seguro o a una persona importante, normalmente para Obtener Información, robar objetos de valor o cometer asesinatos. Una operación de espionaje puede evitar el uso de medidas más directas, pero si fracasa podría conducir fácilmente a otra forma de conflicto. El espionaje se lleva a cabo principalmente por medio de espías, informantes y dispositivos de vigilancia y se contrarresta con guardias, sistemas de seguridad y métodos para garantizar la lealtad o detectar mentiras, como las Decidoras de Verdad, los mentat y las hermanas Bene Gesserit suelen ser excepcionalmente valiosos tanto en el espionaje como en el contraespionaje.
- La **intriga** es un conflicto social que gira en torno a secretos, conspiraciones e individuos concretos. Los participantes suelen tratar de descubrir los conocimientos y deseos del rival mientras ocultan sus propios objetivos y secretos. La intriga puede tener lugar durante un largo período de tiempo o centrarse en un único episodio. Ocurre con mayor frecuencia cuando los tabúes y convenciones sociales impiden formas más abiertas de conflicto. Intriga y espionaje pueden confundirse, pero lograr un objetivo a través de la intriga y la influencia suele considerarse un ejercicio de «poder blando» o «de atracción», mientras que el uso directo de la autoridad, la fuerza y la potencia militar es lo que se conoce como «poder duro» o «coercitivo».

Cada una de estas formas de conflicto se describe con más detalle en las siguientes páginas de este capítulo.



CONCEPTOS BÁSICOS DEL CONFLICTO

Todos los conflictos tienen similitudes. En el fondo, los conflictos surgen cuando dos o más partes opuestas tienen objetivos opuestos y recurren a un enfrentamiento para resolver esa tensión. Cada bando cuenta con una serie de herramientas y medios (denominados **recursos**) que pueden emplear para dañar a sus oponentes o protegerse de sus ataques.

Esta sección describe los elementos básicos que pueden encontrarse en cualquier conflicto de **Dune**. Como podrás ver a lo largo de este capítulo, las diferencias entre conflictos a veces solo son de tipo narrativo.

RECURSOS

Los conflictos giran en torno al uso de **recursos**. Un recurso es cualquier cosa que un personaje posea o controle y que pueda utilizar para protegerse, lograr sus objetivos o derrotar a un rival. Cada recurso puede ser útil en diferentes circunstancias y maneras: un escuadrón de tropas de la Casa puede ser utilizado durante una guerra para atacar o defender, pero también como guardias para evitar un intento de espionaje o en un desfile para honrar o asombrar a un invitado durante una intriga.

En realidad, los recursos son un tipo de rasgos, aunque hay algunos que pueden funcionar con reglas específicas en determinadas circunstancias, como por ejemplo la destructiva combinación de una pistola láser y un escudo. Cada recurso indica también el tipo o tipos de conflictos en los que su uso resulta más adecuado. No se trata de una restricción, sino más bien de una indicación: utilizar un recurso de forma poco convencional puede ser una buena opción, pero los usos creativos de este tipo siempre quedan a juicio del director de juego.

Los recursos pueden ser de dos tipos: tangibles e intangibles.

Un **recurso tangible** es aquel que tiene una presencia física y cierto grado de permanencia, como un arma, tropas, un sistema de vigilancia o un cargamento de mercancías. Los recursos tangibles pueden ser propiedad de personajes individuales o una Casa o facción. Son difíciles de eliminar del juego y por lo general solo desaparecen temporalmente.

Un **recurso intangible** es aquel que no tiene presencia física, como un guardia sobornado, la ventaja de tener varias ofertas de alianza durante una negociación, un rumor con el que hacer que un enemigo dé un paso en falso, información sobre las debilidades de un rival, etcétera. Los recursos intangibles son creados por personajes individuales durante la partida, pero también son más fáciles de eliminar que los recursos tangibles.

Todos los recursos tienen una **Calidad**, que suele ir de 0 a 4. La mayoría serán de Calidad 0, por lo que solo los recursos especiales ofrecen una bonificación. Cuanto más alta sea la Calidad de un recurso, más eficaz o impactante será en comparación con otros de tipo similar. Un cuchillo crys Fremen es más poderoso que un simple puñal; una unidad de soldados de élite es superior a un número equivalente de reclutas mal entrenados; etcétera. La Calidad no solo da una idea del valor del recurso, también se utiliza de otras maneras, tal y como se explica a lo largo de este capítulo.

Ejemplo: Kara Molay tiene tres recursos personales: un cuchillo ocultable, su ornitóptero personal y cierto material de chantaje aún por determinar. Los dos primeros son tangibles, pero el tercer recurso es intangible. Todos son de Calidad 0, aunque podrían mejorarse invirtiendo tiempo y trabajo. Sin embargo, estas son solo sus posesiones más útiles. Kara también tiene acceso a cualquier equipo especializado que su Casa pueda proporcionarle. Y en cuanto a objetos normales, en el Imperio siempre es fácil encontrar un cuchillo cuando hace falta...

ZONAS DE CONFLICTO

Al inicio de un conflicto, el director de juego define el área en la que se desarrolla. Esta puede ser física o abstracta, pero siempre se dividirá en **zonas** por las que los personajes pueden moverse y utilizar sus recursos. Las zonas pueden tener cualquier tamaño o forma. Por ejemplo: un enfrentamiento entre dos comerciantes podría transcurrir en dos zonas, cada una de las cuales sería un planeta entero, mientras que el callejón donde se pelean unos asesinos podría consistir en una sola zona o estar dividido en seis, todas diferentes entre sí.

El director de juego se encarga de determinar la conexión entre las zonas (es decir, la manera en que los personajes y recursos se mueven por ellas) y cualquier otro aspecto similar. Daremos más detalle cuando expliquemos cada tipo de conflicto, pero en la medida de lo posible, los duelos, escaramuzas, guerras y operaciones de espionaje deben tener límites claros entre zonas, mientras que la mayoría o la totalidad de las zonas de una intriga deberían estar conectadas como «áreas flotantes» adyacentes entre sí.

Algunas zonas pueden tener efectos especiales (normalmente rasgos) que dan más valor al lugar o se aplican a los recursos o a los personajes que se encuentran en ellas. Por ejemplo, una escaramuza puede tener una zona llena de obstáculos que dificultan el movimiento, mientras que en un conflicto bélico puede haber algunas zonas que ambos bandos tengan especial interés en controlar.

A veces un conflicto puede ocurrir en una sola zona, ya sea porque es un lugar pequeño o porque los participantes

deben actuar en un área muy concreta. Si tu grupo de jugadores no está familiarizado con el concepto de zonas y lo encuentra confuso, puedes situar los conflictos en una sola zona hasta que se sientan más cómodos con las reglas.

ORDEN DE ACTUACIÓN

Durante un conflicto, los personajes realizan acciones en un orden específico: cada uno tiene un turno, durante el cual puede realizar una acción. Una vez que todos hayan jugado un turno, se termina la ronda y comienza una nueva, así hasta que el conflicto termine.

Al comienzo de la primera ronda, el director de juego elige qué personaje tiene el primer turno. Por lo general suele ser un personaje jugador, a menos que haya una razón narrativa que justifique lo contrario o el director de juego gaste 2 puntos de Amenaza.

Cuando un personaje termina su turno, puede permitir que el bando contrario elija a alguien para actuar a continuación o gastar 2 puntos de Inercia (o añadir 2 a la reserva de Amenaza) para **Mantener la Iniciativa** (los personajes no jugadores enemigos pueden gastar 2 puntos de Amenaza para hacer lo mismo). El personaje que Mantiene la Iniciativa puede realizar una acción extra inmediatamente, añadiendo +1 a la Dificultad de cualquier prueba que intente, o permitir que un personaje aliado realice un turno antes de pasar al bando contrario. Un bando que Mantenga la

Iniciativa no puede volver a hacerlo hasta que al menos un personaje enemigo haya jugado un turno.

Cuando se elige un nuevo personaje para actuar, este no puede haber jugado aún en la ronda actual. Cuando todos los personajes de un bando hayan jugado su turno, ese bando debe pasarlo el turno inmediatamente a sus rivales. Si solo queda un bando con personajes por actuar, estos se turnan para jugar hasta que todos lo hayan hecho.

La ronda termina cuando todos los personajes hayan jugado un turno. El personaje que haya actuado en último lugar debe elegir entre nombrar a un bando contrario para que tome el primer turno de la siguiente ronda o gastar 2 puntos de Inercia o añadir 2 a la Amenaza (los personajes no jugadores gastan 2 de Amenaza) para permitir que su bando tenga el primer turno de la siguiente ronda.

Ejemplo: Kara y su amigo Nasir son atacados por dos asesinos. Como es una emboscada, los asesinos comienzan con la iniciativa. Uno de ellos hace un ataque y la iniciativa pasa a Kara y Nasir. Los jugadores deciden que Kara actúe primero. Normalmente el turno debería pasar a los asesinos (concretamente al que todavía no ha atacado), pero Kara y Nasir deciden gastar Inercia para Mantener la Iniciativa, así que el próximo en actuar es Nasir. Si no logran derrotar a los asesinos, el que queda podrá jugar un turno antes de que termine la ronda.



TIPOS DE ACCIONES

Durante tu turno puedes hacer una sola acción: **mover un recurso** o **usar un recurso**. Tienes total libertad para sugerir otras acciones que no estén contempladas en esta sección, pero será el director de juego quien determine cómo resolverlas (normalmente guiándose con la acción que más se le parezca).

MOVER UN RECURSO

Mueves uno de tus recursos (o a tu personaje, en algunos casos) desde su ubicación actual a cualquier zona adyacente. Puedes gastar 2 puntos de Inercia para moverlo una zona extra o para mover un recurso diferente a una zona adyacente.

Cuando usas esta acción hay dos opciones que te permiten obtener un beneficio adicional (aunque esto conlleva un riesgo): puedes escoger intentar o bien un movimiento **sutil**, intentando pasar desapercibido, o bien un movimiento **audaz**, para llamar la atención y provocar una respuesta. En ambos casos es necesaria una prueba de habilidad de Dificultad 2. Si la superas, obtienes un beneficio adicional de los que se indican a continuación.

- ⦿ Si mueves un recurso **sutilmente**, tu astucia limita la capacidad de respuesta de tus oponentes. Si superas la tirada, mueves tu recurso y reduces el coste de Mantener la Iniciativa a 0, porque tu ardil te permite actuar de nuevo antes de que el enemigo pueda reaccionar.
- ⦿ Si mueves un recurso **audazmente**, provocas una respuesta precipitada de tu oponente. Si superas la tirada, mueves tu recurso y luego puedes mover uno de los recursos del contrario, porque tu atrevida jugada ha provocado que reaccione tal y como habías planeado.

Si fallas, no puedes mantener la iniciativa ni gastar Inercia en aumentar tu movimiento. Además, tu enemigo puede aprovecharse de tu error y mover un recurso una zona.

Ejemplo: Kara y Nasir vuelan en dos ornitópteros hacia una base secreta de sus enemigos, la Casa Arcuri. Como hay varias medidas de seguridad en juego, infiltrarse en la base se convierte en un conflicto de espionaje. El director de juego ha dividido las instalaciones y sus alrededores en zonas por las que los ornitópteros de Kara y Nasir deben moverse para acceder al lugar.

Kara va primero y se mueve sutilmente. Supera la prueba de habilidad y se mueve a la siguiente zona, ocupada por un ornitóptero enemigo. Kara paga por Mantener la Iniciativa y Nasir puede actuar antes que el piloto enemigo.

Este se mueve con audacia, volando lo suficientemente cerca del enemigo como para llamar su atención. Nasir puede desplazarse a otra zona, pero también puede mover el ornitóptero enemigo que hay en la zona de Kara a otra diferente. El piloto enemigo muerde el anzuelo y empieza a perseguir a Nasir mientras Kara vuela hacia la base sin ser vista.

USAR UN RECURSO

Puedes elegir uno de los recursos que controlas y utilizarlo para conseguir algún objetivo. Debes declarar qué haces con el recurso y qué efecto deseas que tenga tu acción.

Las formas más comunes de utilizar un recurso son:

- ⦿ Atacar a un oponente con la intención de dañarlo o derrotarlo (ver **Ataques, Derrota y Recuperación**, a continuación).
- ⦿ Intentar eliminar un recurso del adversario.
- ⦿ Intentar crear un nuevo rasgo en la escena o una nueva ventaja para tu personaje o un aliado.
- ⦿ Intentar superar un obstáculo o impedimento.
- ⦿ Intentar Obtener Información sobre la situación.
- ⦿ Intentar eliminar un rasgo (o una complicación similar) de un aliado o ayudar a un aliado derrotado.

Independientemente del resultado que busques, todas las acciones requieren una prueba de habilidad. Si superas la prueba, obtienes el efecto deseado. Si fallas, no logras tu objetivo y no puedes Mantener la Iniciativa.

Recuerda que las acciones que afectan directamente a un oponente específico son **enfrentamientos** (página 158), no pruebas de habilidad, y que el oponente tiene derecho a resistirse. La Dificultad de un enfrentamiento está condicionada por los recursos disponibles en cada bando.

A veces no es posible lograr un resultado con una sola acción. En ese caso se convierte en una **tarea extendida** (página 159) en la que el personaje avanza hacia su objetivo poco a poco, a lo largo de varias acciones. El requisito de la tarea extendida suele basarse en la habilidad del defensor. El número de puntos que aporta cada prueba superada para cumplir el requisito es de 2 más la Calidad del recurso utilizado (cuanto mejor el recurso, más rápido se alcanza el objetivo).

Recuerda que los recursos son simplemente rasgos adicionales que puedes utilizar para modificar la situación, aunque en algunos casos también resultan necesarios para permitir que se produzca el conflicto.

Ejemplo: Nasir tiene un ornitóptero enemigo en su cola y necesita derrotarlo para escapar. Está claro que viajan en vehículos diferentes y que Nasir no puede actuar directamente contra el otro piloto. Por tanto, empieza declarando que usa su recurso ornitóptero para hacer posible el conflicto. El piloto enemigo utiliza su recurso ornitóptero para poder defenderte.

Al igual que en cualquier otro enfrentamiento, Nasir puede aplicar rasgos para modificar la Dificultad en su favor, pero como ya ha usado su ornitóptero para iniciar el conflicto no puede utilizarlo una segunda vez para ajustar la Dificultad.

SECUENCIA DE ATAQUE

Vamos a explicarte de forma muy resumida cómo hacer un ataque...

1. Elige el **recurso** que vayas a usar en tu ataque.
2. En función del tipo de ataque que realices, elige una **habilidad** y **motivación** adecuadas, así como una especialidad (si hay alguna que encaje).
3. Tira tu enfrentamiento contra el objetivo.
 - a. Si **ganás**, tu ataque tiene éxito.
 - b. Si **pierdes**, tu ataque falla.
4. En un ataque exitoso el resultado depende de tu rival.
 - a. Si tu enemigo es un personaje **menor**, es derrotado.
 - b. De lo contrario, derrotarlo es una **tarea extendida** con un requisito igual a la habilidad más apropiada del enemigo. Cada ataque exitoso aporta 2 puntos más la Calidad del recurso empleado. Una vez alcances el requisito de la tarea, el enemigo cae derrotado.

Nasir también tiene un escudo personal, pero el director de juego le dice que no le sirve de nada durante un combate aéreo. También podría crear el rasgo «Cielos despejados», pero esto también ayudaría al piloto enemigo, por lo que sus beneficios se anulan entre sí.

Nasir y el piloto enemigo declaran los rasgos que quieren usar y hacen una prueba enfrentada, obtiene un éxito y derrota a su oponente. El jugador describe cómo su personaje derriba al otro orníptero con una astuta maniobra.

ATAQUES, DERROTA Y RECUPERACIÓN

Una opción muy normal es que los personajes intenten derrotar a sus oponentes para eliminarlos del conflicto. Cualquier acción en la que el objetivo sea derrotar a un oponente se considera un ataque. Un oponente derrotado no puede seguir participando en ese conflicto: quizás esté herido (o incluso muerto), se vea obligado a irse de una reunión o quede incapacitado para seguir por cualquier otra razón.

Ejemplo: Nasir respira tranquilo tras derribar al orníptero enemigo... hasta que se da cuenta de que una torreta se ha activado y le está apuntando. La torreta es un recurso que ya estaba en la zona donde entró Nasir, por lo que director de juego decide utilizarla.

El ataque contra el orníptero tiene éxito. Eso habría bastado para derrotar a un personaje menor, pero Nasir es mucho más duro, por lo que la torreta necesita superar una tarea extendida con un requisito de 4. Por otro lado, como es una pieza de artillería de Calidad de 1, suma un éxito adicional a su tirada, así que ya tiene 3 de los 4 puntos necesarios para superar la tarea. Otro impacto y el orníptero de Nasir volará en pedazos.

Un ataque siempre es un enfrentamiento, ya que afecta a otro personaje. El tipo de enfrentamiento, la habilidad o los

recursos implicados pueden cambiar en función del tipo de conflicto (duelo, espionaje, etcétera) y de las circunstancias del conflicto. Por ejemplo, en las escaramuzas se suele usar la habilidad Combate y un arma de cuerpo a cuerpo, mientras que en una intriga se podría utilizar Comunicación y alguna prueba incriminatoria. Podrás encontrar varios ejemplos de enfrentamientos a lo largo de las diferentes secciones de combate de este capítulo.

RESULTADOS DEL ENFRENTAMIENTO

Si **ganás** el enfrentamiento, atacas con éxito al enemigo (ver **Resultados de un ataque con éxito**, a continuación). Si **pierdes**, tu ataque falla y la acción termina. No puedes Mantener la Iniciativa después de fallar. Independientemente del resultado, las complicaciones pueden permitir que el enemigo obtenga una ventaja, como una oportunidad para contraatacar.

RESULTADOS DE UN ATAQUE CON ÉXITO

- Un ataque exitoso contra un personaje menor no jugador o personaje menor secundario significa que es **derrotado**.
- Si el ataque es contra un personaje no jugador notable o mayor, un personaje secundario notable, un personaje jugador principal o un recurso militar en un conflicto bélico entonces derrotar al adversario es una **tarea extendida** con un requisito igual a la habilidad más apropiada de este. Cada ataque con éxito aporta 2 puntos más la Calidad del recurso utilizado, aunque también se pueden gastar 2 puntos de Inercia para aumentar la Calidad del recurso en +1 para ese ataque. Cuando alcances el requisito de la tarea, tu rival es derrotado.

Como indicamos anteriormente, un personaje derrotado no puede seguir participando en la escena, al menos hasta que

haya tenido la oportunidad de recuperarse. Eso puede requerir tiempo, la intervención de un aliado (ver más adelante), el cumplimiento de una condición específica (como limpiar la reputación empañada tras una derrota social) o alguna combinación de las tres cosas.

A veces será imposible recuperarse de una derrota (por ejemplo, en caso de muerte o pérdida de una extremidad), pero las derrotas permanentes de los personajes jugadores deberían ser raras: son lo suficientemente importantes y valiosos como para que resulte más interesante capturálos, manipularlos o pedir un rescate. A discreción del director de juego, las derrotas con un efecto duradero pueden añadir nuevos rasgos a los personajes para reflejar los efectos permanentes de las heridas, la deshonra, etcétera. **Si quieres infiligr una herida duradera a un oponente, gasta 2 puntos de Inercia después del ataque que lo derrote.**

RECURSOS DEFENSIVOS

La Dificultad final del atacante aumenta en +1 por cada recurso defensivo en la zona del objetivo. Un recurso defensivo es básicamente un rasgo que pueda utilizarse para aumentar la Dificultad de cualquier ataque a esa zona. El atacante es quien inicia el conflicto, por lo que esta es la mejor manera de usar un recurso defensivo.

EVITAR LA DERROTA

Algunos personajes son más difíciles de derrotar que otros, ya que son capaces de defenderse de ataques (literales o figurados) potencialmente letales. Pero esta capacidad de sobrevivir y evitar la derrota en el último momento puede fallar, y siempre tiene un precio: el personaje pierde algo, da una ventaja al enemigo o sufre alguna consecuencia negativa.

Todos los personajes jugadores tienen esta opción, al igual que los personajes secundarios notables y los personajes no jugadores notables.

Una vez por escena, cuando tu personaje vaya a ser derrotado, puedes elegir **Evitar la Derrota** y hacer que tu personaje continúe participando en la escena. Cuando elijas Evitar la Derrota, paga 1 punto de Inercia o aumenta en 1 la Amenaza y sufre una complicación (los personajes no jugadores que sean rivales gastan Amenaza en vez de Inercia). La complicación puede consistir en la pérdida de un recurso, una ventaja que el enemigo obtiene sobre ti o algún otro tipo de consecuencia negativa.

La cantidad de Inercia o Amenaza necesaria para Evitar la Derrota aumenta en una cantidad igual a la Calidad del recurso utilizado: es más difícil evitar una herida causada por una daga envenenada que por el simple puñal de un rufián. El personaje vencedor puede gastar Inercia para aumentar el coste de Evitar la Derrota.

A menudo los recursos defensivos no pueden moverse: la armadura se viste, los escudos cubren todo el cuerpo (por lo general), etcétera. Las defensas se colocan y permanecen donde están para proteger una zona. Sin embargo, hay algunos recursos defensivos que se pueden mover para ofrecer una defensa más activa: un medio escudo se puede orientar hacia el atacante; un cuchillo se puede utilizar para parar y, por tanto, puede tratarse como un recurso defensivo si está en la misma zona que un enemigo; etcétera

Un recurso defensivo que tenga Calidad suma su puntuación al requisito de la tarea extendida para derrotar al portador. Por tanto, atacar y eliminar los recursos defensivos de un oponente puede ser una estrategia vital.

ANULAR RECURSOS

Anular los recursos del enemigo es una parte clave de cualquier conflicto: cuantas menos herramientas tenga, más difícil le resultará atacarte o defenderte de tus ataques, por lo que inutilizar o destruir los recursos de tus enemigos es una táctica común.

En primer lugar, escoge el recurso que quieras atacar. A continuación, describe cómo tratas de eliminarlo del juego y haz una prueba de habilidad. Por lo general, atacar a un recurso es una prueba de habilidad de Dificultad 2. Si el recurso está empuñado por un personaje, es decir, si lo sostiene en sus manos, entonces se considera un enfrentamiento.

Si superas la prueba, el resultado dependerá del tipo de recurso que hayas elegido como objetivo. Los recursos intangibles son destruidos, mientras que los tangibles se retiran del juego y el propietario no puede usarlos, pero siguen existiendo y pueden recuperarse mediante una acción o al final de la escena.

CREACIÓN DE UN RASGO O RECURSO

Es probable que durante un conflicto intentes cambiar las circunstancias a tu favor. Una forma de hacerlo es crear un rasgo (para establecer un nuevo hecho o detalle sobre la escena o el entorno actual) o crear un recurso (para conseguir o revelar una nueva herramienta o recurso a tu disposición).

Si deseas crear un rasgo, describe el tipo de efecto que tendrá y cómo quieras crearlo. A continuación, haz una prueba de habilidad de Dificultad 2. Si la superas, consigues crear el rasgo.

La creación de un recurso funciona igual, pero hay algunas limitaciones en cuanto a los tipos que puedes crear. Un recurso creado tiene una Calidad de 0 y debe ser útil en el tipo de conflicto actual. Puede tratarse de un recurso intangible, como una posición ventajosa en una escaramuza o duelo, preparativos adicionales, información útil o algún otro beneficio no físico. También puede ser un bien tangible, pero debe ser algo que tu personaje haya podido ocultar razonablemente a todos los demás hasta ese momento, o algo que pueda encontrarse en la escena.

Un recurso creado de esta manera es temporal y deja de existir al final de la escena, ya sea porque lo descartas o porque deja de ser útil, pero puedes gastar 2 puntos de Inercia para convertirlo en permanente, en cuyo caso se añade a la lista de recursos de tu hoja de personaje.

Ejemplo: Kara ha aprovechado la maniobra de distracción de Nasir para aterrizar y entrar en la base enemiga, pero al ver que su compañero está en problemas decide intentar neutralizar la torreta. Sin embargo, está a cierta distancia y necesita algún tipo de recurso para hacerlo. La jugadora de Kara gasta Inercia y hace una prueba para crear un nuevo recurso intangible de «Acceso a la seguridad». A continuación, narra cómo se acerca sigilosamente a uno de los técnicos de la Casa Arcuri y le roba el uniforme y su tarjeta de acceso.

Mover el recurso (sutilmente) a la misma zona que la torreta representa que ha encontrado una forma de manipular el sistema de control. Kara Mantiene la Iniciativa y utiliza el recurso para realizar un ataque a la torreta, accediendo a sus controles y sobrecargándola. Realiza una prueba con éxito y la torreta explota en una bola de llamas.

SUPERAR UN OBSTÁCULO

Un conflicto puede producirse en un entorno plagado de obstáculos, impedimentos y complicaciones que superar. Estos obstáculos son rasgos y no pertenecen estrictamente a ningún personaje, pero siguen siendo problemas que hay que sortear de alguna manera.

En un entorno físico, como el de una escaramuza o una batalla, los obstáculos son características del terreno: muros, cauces de agua, barro, arenas movedizas y otras características que dificultan el movimiento y la acción. Durante una escena de espionaje o intriga, los obstáculos pueden ser cosas que impiden el acceso a lugares o a personas.

Cuando intentes superar un obstáculo, describe cómo lo vas a hacer y realiza una prueba de habilidad. El director del juego determina la Dificultad; esta suele ser de 1, pero los obstáculos más complicados pueden tener un nivel mayor. Si superas la prueba, has conseguido evitar el obstáculo sin problemas. Un fracaso significa que te ha detenido por el momento y que tendrás que encontrar una forma diferente de superarlo.

OBTENER INFORMACIÓN

A menudo las situaciones no son lo que parecen. Muchos conflictos giran en torno a mantener secretos, fabricar mentiras y difundir desinformación. Es probable que te encuentres en una posición en la que tengas que Obtener Información durante un conflicto para poder ganar, especialmente en los de espionaje e intriga.

La forma de resolverlo puede variar en función del tipo de información que buscas y de lo que quieras hacer con ella. Una investigación básica supone realizar una prueba de Dificultad 0 (dependiendo del conflicto), donde la Inercia

¿QUÉ PASA SI NO TENGO UN RECURSO?

Los recursos no solo son útiles, también pueden ser esenciales. Al igual que pasa con los rasgos, un recurso puede facilitar una tarea o permitirte hacer cosas que de otra forma serían imposibles. Pero, a menos que sean imprescindibles para realizar el trabajo, los recursos son algo opcional, ya que hay muchos otros rasgos y talentos que permiten a los personajes realizar acciones que de otro modo serían imposibles. La hiperpercepción, por ejemplo, permite detectar detalles minúsculos que cualquier otro pasaría por alto, lo que hace posible ciertas pruebas de observación. Es importante recordar que los recursos son solo una parte del arsenal. Cualquier personaje ya cuenta, por sí mismo, con todo lo necesario para tener éxito: a veces no se trata de lo que tienes, sino de cómo utilizas tus habilidades y talentos.

obtenida sirve hacer preguntas sobre la situación al director de juego. La Inercia también puede utilizarse para crear rasgos que representen ventajas obtenidas por la información descubierta, o para eliminar rasgos de secretos o engaños. Otra opción es emplearla para crear un recurso o superar un obstáculo, tal y como indicamos anteriormente. La Inercia también puede guardarse para más tarde (siempre que no supere el límite máximo de la reserva), lo que representa la ventaja de investigar el terreno o a tus oponentes.

La Dificultad de esta prueba de habilidad puede aumentar en determinados casos. La información clasificada, restringida u oculta es más difícil de encontrar, mientras que los secretos pueden ser imposibles de descubrir si no se sabe dónde buscar o a quién preguntar.

Este tipo de prueba puede ser excepcionalmente útil para el director de juego. Los jugadores a menudo quieren que sus personajes descubran información (por ejemplo) mezclándose con los invitados de una fiesta, inspeccionando un campo de batalla, siguiendo a sus enemigos, etcétera, pero a veces realmente no hay nada que averiguar. Sin embargo, la acción siempre ofrece la oportunidad de producir Inercia o hacer preguntas más específicas, lo que permite representar los pequeños detalles que descubrieron y que podrían convertir en ventaja.

Ejemplo: Kara derrota al comandante de la base en un duelo y se dispone a interrogarlo para obtener la información que busca. Podrían aplicarse las reglas de un conflicto de intriga, pero el comandante ya ha sido derrotado, por lo que el director de juego le pide a la

jugadora de Kara que haga una prueba de Comunicación para ver qué descubre. Como el comandante está en shock, el director de juego fija una Dificultad 0 (si las circunstancias fueran diferentes quizás se resistiría más).

Kara obtiene tres éxitos y, por tanto, gana 3 puntos de Inercia. Tiene la opción de guardarlos para más tarde y convertirlos en información útil sobre la base y sus soldados (algo que le será de ayuda en su próximo objetivo), pero también puede usarla para hacer preguntas al director de juego y Obtener Información directa. La jugadora empieza por hacer dos preguntas. Satisfecha con las respuestas del director de juego, se guarda el tercer punto para más adelante.

AYUDAR A UN ALIADO

Tu personaje puede encontrarse en una situación en la que sus aliados estén heridos o sufran algún tipo de problema (en forma de rasgos o complicaciones) y quiera intentar ayudarlos. Eliminar rasgos de una escena funciona prácticamente igual que añadirlos:

Si quieres eliminar un rasgo, describe cómo lo haces y realiza una prueba de habilidad de Dificultad 2. Si la superas, logras eliminar el rasgo elegido.

Ayudar a un aliado derrotado durante la escena en la que sucedió funciona de forma muy parecida, pero es algo más complicado. Hay dos maneras de hacerlo.

- ⦿ Si la derrota tiene un efecto permanente o continuo (muerte, creación de un nuevo rasgo de personaje o alguna otra consecuencia duradera), puedes intentar evitar ese efecto duradero describiendo cómo ayudas al personaje derrotado e intentando una prueba de habilidad de Dificultad 2. Si la superas, el aliado sigue derrotado, pero evita el efecto duradero: has estabilizado sus heridas o le has ayudado a aliviar un efecto duradero, aunque seguirá necesitando tiempo para recuperarse y no puede volver a unirse a la escena.
- ⦿ Si la derrota no tiene un efecto duradero o permanente, puedes ayudarlo a recuperarse del todo. Describe cómo deseas hacerlo y comienza una tarea extendida con un requisito igual a 4 más la Calidad del recurso con el que fue derrotado. Si la tarea extendida se completa, el aliado deja de estar derrotado y puede volver a la escena.



LOS TIPOS DE CONFLICTO

El sistema básico de conflicto puede utilizarse para cualquier forma de conflicto, desde persecuciones a intrigas o duelos. Hemos clasificado los más comunes en cinco tipos: Duelos, Escaramuzas, Guerras, Espionajes e Intrigas. Queremos aclarar que no son los únicos tipos de conflicto, simplemente los más comunes. A continuación, os ofrecemos una versión más detallada y estructurada de cómo manejarlos durante una partida.

Pero no se trata de añadir reglas y excepciones que lo compliquen todo, sino de ofrecer varios ejemplos de cómo adaptar el sistema a las diferentes clases de escenas. La mayoría de los cambios son narrativos y se centran en detallar recursos y zonas típicas de cada conflicto. Si en algún momento te surge una duda, consulta las reglas básicas del apartado anterior.

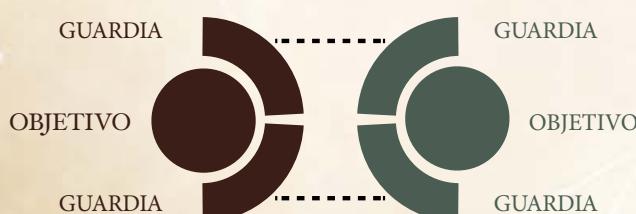
DUELO

En el Imperio hay dos tipos de combate individual frecuentes: los duelos de honor entre nobles u oficiales militares (una forma habitual de resolver disputas) y el combate de gladiadores (un tipo de entretenimiento público), aunque la habilidad de batirse en duelo también es útil para defenderse de posibles asesinos. Las escuelas de élite de Maestros Espadachines (como los de Ginaz) existen para luchar y enseñar el combate a quienes puedan pagar por sus servicios.

La mayoría de los combates personales se libran con espadas y cuchillos, ya que el uso generalizado de escudos hace que las armas de proyectiles sean ineficaces y las de energía demasiado peligrosas. Los lanzadores de proyectiles de baja velocidad siguen siendo comunes en las emboscadas y asesinatos (ya que son útiles contra enemigos sin escudos o desprevenidos), pero por lo demás son bastante raros en un duelo.

ZONAS EN UN DUELO: MANIOBRA Y POSICIONAMIENTO

Un duelo es un **combate individual** entre dos individuos donde el entorno físico es menos importante que la posición de los combatientes. Cada personaje recibe tres zonas: una que le representa a él mismo y otras dos que equivalen a su guardia, a izquierda y derecha. Se considera que la zona derecha de un luchador está conectada con la izquierda de su oponente (esto podría reflejarse igualmente con zonas de «alto» y «bajo» o dos áreas cualesquiera que los luchadores deban proteger). Mira el siguiente ejemplo.



Se supone que los combatientes se mueven para encarar a su oponente en todo momento. Los recursos de ambos combatientes comienzan la batalla dentro de su propia zona y se mueven a posiciones desde donde puedan atacar y defender. Por lo general, para derrotar al objetivo hay que mover un recurso de arma a la zona central del oponente y hacer un ataque exitoso, aunque algunos combates pueden requerir más de un ataque, usando las reglas de tarea extendida.

Ejemplo: Kara está haciendo un entrenamiento de combate con Nasir. Se enfrentan uno contra uno, así que se considera que es un duelo y que cada uno tiene tres zonas: una personal y dos defensivas.

RECURSOS EN UN DUELO: ARMAS Y DEFENSAS

Los recursos utilizados en el duelo son, naturalmente, las armas y las defensas.

⦿ Las **armas cuerpo a cuerpo** son el tipo de recurso más frecuente en un duelo. Las armas de filo, que varían en tamaño desde las espadas hasta las dagas y los cuchillos, son las más comunes y muchos combatientes entran en batalla con más de una: una hoja en cada mano y quizás algunas más ocultas, para circunstancias especiales. La esgrima es un complejo juego de fintas, paradas y estocadas precisas en el que la espada sirve tanto en el ataque como en la defensa. El movimiento de un recurso de arma cuerpo a cuerpo durante un duelo representa su posición respecto al atacante y al defensor. Una arma cuerpo a cuerpo puede atacar una vez que se ha movido a la zona del oponente.

⦿ Las **armas sutiles** son básicamente una forma especializada de arma cuerpo a cuerpo, diseñadas para el engaño y la traición más que para un combate honesto. Un ejemplo son las agujas (casi invisibles, siempre envenenadas, a menudo camufladas en la ropa)

que pueden cortar o arañar al rival con un movimiento aparentemente inocente, o las hojas ocultas que permiten obtener una ventaja repentina. Las armas capaces de inocular un veneno pueden debilitar o desorientar al enemigo mediante el más mínimo roce.

- ⦿ Las **armas a distancia** son raras en duelo y suelen quedar reservadas para soldados y asesinos que buscan aprovecharse de una ventaja injusta en combate. Son difíciles de usar contra un objetivo con escudo, ya que este puede detener por completo los objetos que se mueven rápidamente, pero por lo demás son bastante eficaces. El movimiento de un recurso de arma a distancia durante un duelo representa hacia dónde y a qué apunta. Un arma de este tipo puede atacar a un oponente una vez se mueva a su zona (es decir, cuando le está apuntando).
- ⦿ Los **escudos** son la principal forma de defensa personal de los nobles, los poderosos y cualquier individuo con recursos suficientes. Se supone que todos los personajes jugadores tienen la suficiente categoría como para equiparse con un cinturón de escudos si lo desean. La mayoría de los escudos protegen todo el cuerpo y detienen cualquier objeto que se mueva más rápido que unos pocos centímetros por segundo. La materia que se mueve a menor velocidad puede atravesar el escudo (eso es así para permitir el paso del aire y evitar la asfixia del portador). Algunos combatientes emplean escudos parciales o medios: estos solo cubren la mitad del cuerpo, pero pueden usarse y desplazarse tácticamente. Durante un duelo, un recurso de escudo completo permanece inmóvil, mientras que un escudo parcial puede moverse a alguna de las zonas adyacentes a la propia zona del portador. Intentar un ataque en la misma zona que un escudo es imposible a no ser que el ataque sea lo suficientemente lento (normalmente con un arma cuerpo a cuerpo). Ten en cuenta que un escudo también impide al portador realizar ataques a distancia.
- ⦿ Las **armaduras** son poco frecuentes en duelos y combates de gladiadores, pero suelen ser usados por los soldados que no pueden equiparse con escudos. Los que llevan escudo tienden a evitar las armaduras, ya que supone un sacrificio de movilidad sin apenas beneficios: el tipo de ataque capaz de atravesar un escudo también puede encontrar los puntos débiles de una armadura. (ver «Ataques», más adelante).

Por último, los personajes pueden tratar de crear recursos intangibles que representen una posición especialmente favorable, un ataque dirigido o cualquier otra ventaja temporal que surjan a través de tácticas o circunstancias concretas.

Ejemplo: Tanto Kara como Nasir tienen un cuchillo como recurso, pero, para compensar el combate, se deja que Nasir lleve un escudo y un segundo cuchillo.

ACCIONES EN DUELO

Este apartado ofrece una guía sobre las acciones más comunes que pueden suceder durante un duelo. Ya las explicamos anteriormente en la sección **Tipos de acciones** (página 166), pero vamos a darte algunos consejos a la hora de usarlas e interpretarlas en un conflicto de este tipo.

MOVIMIENTO

El movimiento de recursos durante un duelo refleja el movimiento de armas y defensas para atacar y defender diferentes áreas.

- ⦿ Cualquier recurso que vista tu personaje o que represente su posición o situación general se coloca en su zona personal. Esos recursos no se pueden mover: están ahí para protegerlo.
- ⦿ Cualquier recurso empuñado o unido a uno de los brazos de tu personaje comienza el conflicto en alguna de las dos zonas situadas inmediatamente delante suya, la que prefieras. Normalmente son armas o herramientas que te permiten defenderte. Mover un recurso de este tipo a la zona que representa a tu oponente te permite atacarlo.
- ⦿ Si no tienes ningún arma, recibes automáticamente un recurso tangible de «Ataque sin armas» de Calidad 0 con el que puedes golpear y agarrar sin usar un arma.
- ⦿ Los recursos intangibles que representan cosas que has hecho o estás haciendo contra tu oponente (como una distracción o apuntar con un arma a distancia) pueden moverse libremente, pero no están presentes al principio de la escena, deben crearse durante el conflicto.
- ⦿ Mover un recurso sutilmente a menudo implica moverse mientras la atención del oponente está en otra parte. Si tu enemigo dirige su atención a la hoja de tu mano derecha, puede que no se dé cuenta de tu ataque con la izquierda.
- ⦿ Mover un recurso audazmente suele implicar alguna forma de engaño en la que realizas una acción obvia y llamativa para provocar una reacción precipitada: una estocada audaz que desvíe la atención (y las defensas) de la daga que se mueve a la velocidad exacta para atravesar el escudo. A veces, el movimiento de un recurso representa un forcejeo contra tu oponente para que este se acerque a tu recurso, en lugar de mover el recurso hacia él.

Ejemplo: Kara y Nasir empiezan a moverse en círculo, estudiándose. Nasir no puede mover su recurso escudo, pero sus armas son otro asunto. Decide atacar con un cuchillo, así que lo mueve a una de las zonas delanteras de Kara, pero mantienen el otro cuchillo en su zona de defensa, a modo de protección. Nasir emplea movimientos sutiles con la idea de realizar un ataque si llega a tener la oportunidad.

Kara realiza un movimiento audaz y mueve su espada cerca de la zona personal de Nasir, lo que le da la opción de apartar el cuchillo defensivo de este (esquivando y serpenteando para encontrar un hueco en su guardia).

ATAQUES

A continuación, explicamos cómo aplicar la **Secuencia de Ataque** (página 167):

- ⦿ Para derrotar a tu oponente debes usar un **recurso** de duelo (un arma de algún tipo) en la zona que representa tu oponente.
- ⦿ La habilidad que se tira en un duelo suele ser Combate (tanto en ataque como en defensa) aunque es posible usar otra si hay una buena razón. Si uno de los duelistas repara en un detalle o se da cuenta de algo importante quizás podría usar Intelecto para atacar o defender, mientras que un rasgo que represente un buen posicionamiento podría permitir el uso de Movimiento. La Dificultad final del atacante aumenta en +1 por cada recurso defensivo en la misma zona (como una armadura, escudo o un arma que se use para bloquear o como protección).
- ⦿ Si tu ataque exitoso da pie a una tarea extendida (lo que significa que el enemigo no es un personaje menor), el requisito de esta es igual a la habilidad de Combate del rival.
- ⦿ Una derrota duradera puede suponer la muerte del adversario, pero también podría consistir en una herida grave con efectos permanentes o duraderos, como la pérdida de un brazo, daños graves en un órgano, etcétera.

DERROTA

Un personaje derrotado en duelo puede haberse rendido (a discreción del jugador que lo controla), quedar inconsciente o sufrir una herida dolorosa pero no grave, algo que le impida luchar, pero sin una consecuencia real duradera. Los combatientes también pueden acordar una condición de victoria, como un duelo a primera sangre.

ANULAR RECURSOS

Anular los recursos del adversario es una manera útil de ganar ventaja. Aunque es casi imposible inutilizar el escudo o la armadura de un enemigo (ya que los tiene pegados al cuerpo), hay otros recursos que sí se pueden eliminar del juego. En estas circunstancias, recursos y rasgos son casi sinónimos.

- ⦿ Es posible desarmar a un enemigo quitándole el recurso de arma que empuña. Este puede intentar recuperar su arma perdida, aunque hacerlo requiere una acción.
- ⦿ Los recursos intangibles que representan la posición o las circunstancias que benefician a tu oponente, o los efectos que te perjudican a ti (como una finta, perder

el equilibrio o que te apunten con un arma) pueden ser superados y eliminados del juego por completo. Si un oponente tiene una buena posición, puedes moverte para anularla. Si un enemigo te está apuntando, puedes maniobrar para salir de su punto de mira. Si tu personaje ha perdido el equilibrio, puede concentrarse y recuperar la posición.

CREACIÓN DE RASGOS Y RECURSOS

Crear rasgos que den ventaja a tu personaje (lo que perjudiquen a tu oponente) puede inclinar el combate a tu favor y ofrecerte nuevas oportunidades o anular las opciones de tu oponente. Del mismo modo, la creación de nuevos recursos también es una herramienta importante durante un conflicto.

- ⦿ Los recursos tangibles deben ser algo que tu personaje llevaba escondido hasta ese momento o algo que pueda aprovechar de lo que tiene a su alrededor, como un arma improvisada.
- ⦿ Los recursos intangibles pueden representar los beneficios de la observación, el posicionamiento, las estratagemas, las tácticas o cualquier otra ventaja que proporcione la forma de luchar de tu personaje. Otro tipo de ventaja intangible podría ser una maniobra para entorpecer a tu oponente, como empujarlo para que pierda el equilibrio, fintar un ataque para que abra su guardia, burlarte de él para distraerlo, etcétera.

Ejemplo: Kara consigue anular uno de los cuchillos recurso de Nasir, que sale volando hacia un rincón de la sala de entrenamiento. Nasir no consigue mover su otro cuchillo para defenderte y Kara aprovecha la ventaja para mover sutilmente su hoja hacia la zona personal de Nasir. Además, decide Mantener la Iniciativa para hacer un ataque. Aunque el recurso de escudo aumenta la Dificultad en 1, Kara tiene éxito y derrota a Nasir deslizando su hoja lentamente hasta su garganta.

OBTENER INFORMACIÓN

El conocimiento es poder, incluso en un combate cuerpo a cuerpo. Ser capaz de leer el estilo de lucha de tu oponente te permitirá elegir la mejor manera de defenderte o descubrir el punto débil de tu atacante. Un combatiente que observe a su rival también puede detectar sus estrategias o armas ocultas.

Intelecto es la opción obvia para Obtener Información, pero **Combate** también puede ser útil para conocer las armas y estilo de lucha de un duelistas rival o juzgar la capacidad de lucha de un oponente.

Al reunir información durante un duelo puedes crear rasgos que representen un punto débil en las defensas de tu enemigo (lo que facilita el ataque) o cómo te anticipas a sus ataques (lo que sirve para mejorar tu defensa). Otra posibilidad es que busques información que no te sirva durante el combate en cuestión, pero que pueda ser útil más adelante. Muchos maestros de armas afirman que la única manera de conocer realmente a alguien es luchando contra él.

ESCARAMUZAS

Las escaramuzas son combates en los que participa un número reducido de personas (pero más que en un duelo) que se mueven y maniobran en un lugar concreto para intentar derrotar a sus enemigos mediante el posicionamiento y la táctica.

Al igual que ocurre con los duelos, las escaramuzas se libran sobre todo con espadas y cuchillos, aunque los lanzadores de proyectiles de baja velocidad suelen ser empleados al comienzo del ataque contra enemigos despreviados o que no lleven escudos.

ZONAS EN UNA ESCARAMUZA: MANIOBRA Y POSICIONAMIENTO

El entorno físico donde transcurre una escaramuza es importante. Los combatientes no tienen un conjunto de zonas individuales como ocurre en los duelos, sino que maniobran por el campo de batalla para explotar las ventajas del terreno y su posición.

El escenario de una escaramuza debe dividirse en zonas según sus características, o simplemente para delimitar el espacio. Cada zona puede conceder ventajas o plantear problemas a los personajes que se encuentran en ella, en representación de las características del terreno.

En lugar de mover los recursos, en las escaramuzas son los personajes individuales quienes se mueven usando las reglas normales de movimiento. Al mover un cuchillo, obviamente también se mueve el personaje que lo sostiene. Si un recurso está en la misma zona que otro personaje, el recurso puede ser utilizado para atacarlo.

Un arma a distancia puede usarse para atacar a enemigos en la misma zona sin penalización, o en una zona adyacente con una Dificultad de +1. Mover un recurso de arma a distancia a otra zona representa apuntar a un objetivo en dicha zona, es decir, no tiene por qué significar que sea el propio personaje quien se mueve. Cuando se desplaza un recurso de arma a distancia a otra zona, el jugador debe especificar si su personaje se mueve con esta.

Ejemplo: Kara y Nasir son atacados por unos matones en un callejón de Arrakeen. El director de juego podría convertir el callejón una sola zona, pero decide hacerlo más interesante y crea tres: la parte del callejón cerca de la calle principal (entrada), la parte con una escalera de incendios (escalera de incendios) y el final del callejón, que acaba en un muro (muro).

El final del callejón tiene el rasgo «Oscuro» (ya que está cubierto por las sombras), mientras que la zona de la escalera podría ofrecer una oportunidad para escapar. En la zona de entrada están Nasir, Kara y dos matones, pero hay tres matones en cada una de las otras zonas.

RECURSOS EN UNA ESCARAMUZA: ARMAS Y DEFENSAS

Los recursos utilizados en una escaramuza son, naturalmente, las armas y las defensas.

- ⦿ Las **armas** y la mayoría de los recursos defensivos funcionan de la misma manera que en un duelo. Sin embargo, como cada combatiente es un único objetivo y no un conjunto de zonas, cualquier ataque permite al objetivo aplicar todos sus recursos defensivos. Un arma utilizada no puede utilizarse para atacar y parar en el mismo asalto. El director de juego también puede impedir el uso de otras defensas debido a las circunstancias.
- ⦿ Los **escudos** funcionan de la misma manera que en un duelo. Los ataques a distancia contra medios escudos aumentan su Dificultad en +2. Los ataques cuerpo a cuerpo contra enemigos con escudo aumentan la Dificultad en +1.
- ⦿ La **armadura** es un recurso a veces empleado por soldados y otros combatientes sin escudo. Los que llevan escudo tienden a evitar las armaduras, ya que supone un sacrificio de movilidad sin apenas beneficios: el tipo de ataque cuidadoso capaz de atravesar un escudo también puede encontrar los puntos débiles de una armadura. Cuanto más pesada sea la armadura del defensor, mayor será la Dificultad del atacante, pero también aumentará (en la misma medida) el rango de complicaciones para cualquier acción de maniobra o movimiento.
- ⦿ Un **recurso intangible** puede representar una posición especialmente favorable, aprovecharse de la cobertura, apuntar u otras ventajas temporales que se producen debido a las tácticas empleadas o a las circunstancias del combate.

Ejemplo: Kara saca su cuchillo y Nasir desenfunda su pistola maula. Los matones sacan cuchillos. Kara y Nasir empiezan a echar de menos sus escudos.

ACCIONES EN UNA ESCARAMUZA

Este apartado ofrece una guía sobre las acciones más comunes que pueden suceder durante una escaramuza. Ya las explicamos anteriormente en la sección **Tipos de acciones** (página 166), pero vamos a darte algunos consejos a la hora de usarlas e interpretarlas en un conflicto de este tipo.

MOVIMIENTO

En una escaramuza las acciones de movimiento no mueven recursos individuales, sino que sirven para desplazar a los personajes por el campo de batalla.

- ⦿ Un movimiento normal te permite moverte a cualquier zona adyacente. Esto equivaldría a una persona



caminando a un ritmo normal o un desplazamiento cauteloso en un entorno de combate. Gastar 2 puntos de Inercia permite moverse una zona adicional, como si el personaje estuviera corriendo o huyendo. También puedes gastar 2 puntos de Inercia para permitir que uno de tus aliados se mueva a una zona adyacente, aunque este debe poder verte u oírte y actuar a tu señal.

- ⦿ Un personaje puede hacer objetivo de su ataque a cualquier otro que esté en la misma zona. Los combatientes que no estén en la misma zona solo se pueden atacar usando armas a distancia.
- ⦿ Moverse sutilmente implica un desplazamiento sigiloso o aprovechar la oportunidad de hacerlo cuando el oponente está distraído o mirando a otra parte. Este tipo de movimiento te permite seguir actuando antes de que el enemigo pueda responder.
- ⦿ Un movimiento **audaz** es descarado, dramático, llamativo y suele ir acompañado de un desafío o un grito de guerra para ahuyentar a un enemigo o provocar su ataque.
- ⦿ Un intento fallido de movimiento sutil o audaz permite que un único enemigo se mueva a una zona adyacente.

ATAQUES, DERROTA Y USO DE RECURSOS

Aunque las zonas pueden ser diferentes, los ataques de escaramuza funcionan igual que en un duelo, por lo que existen las mismas opciones: anular los recursos, crear nuevos recursos y derrotar a los oponentes. Sin embargo, las opciones de derrota pueden ser menos formales.

Ejemplo: Kara actúa primero y acuchilla a uno de los matones en su zona, sin necesidad de mover un recurso. Como el matón es un personaje menor no jugador y Kara gana la prueba enfrentada, lo derrota. En su turno, uno de los enemigos de la otra zona intenta pasar a la de Kara y Nasir, pero no lo consigue. Nasir usa su pistola en una prueba enfrentada y acaba con el otro matón en su zona.

Los matones continúan su avance e intentan llegar a la entrada del callejón para rodear a Kara y Nasir. Kara despacha a otro enemigo, pero siguen siendo más numerosos y no tardan en alcanzar la zona de los personajes jugadores.

En el siguiente asalto los matones se ensañan con Nasir. Como es un personaje jugador necesitan superar una tarea extendida para derrotarlo, aunque casi lo consiguen tras una tirada especialmente buena. Todos los matones están haciendo la misma acción, por lo que

sus ataques contra Nasir cuentan para la misma tarea extendida.

Nasir utiliza su acción para moverse a una zona diferente. Los matones se vuelven contra Kara, pero esta logra defenderse. Nasir podría disparar a los matones que atacan a Kara, pero sufriría un +1 a la Dificultad por atacar desde una zona adyacente con un arma a distancia. Como no está seguro de tener éxito, mueve su recurso de pistola maula hacia la zona de Kara. Nasir puede optar por no moverse con el recurso, ya que es un arma a distancia y está apuntando. Si se moviera sutilmente, podría Mantener la Iniciativa y dar a Kara la oportunidad de derribar a un matón.

En cambio, se mueve audazmente y logra expulsar a uno de los matones fuera de la zona de Kara (quizás disparando para obligarlo a retroceder o intimidándolo con su pistola).

La mayoría de los matones han sido derrotados y la escaramuza termina mientras el resto sale corriendo.

SUPERAR UN OBSTÁCULO

El entorno en el que se desarrolla una escaramuza puede ser tan vital para la victoria o la derrota como la habilidad de los combatientes. Las zonas individuales pueden contener obstáculos difíciles de superar o rodear, o que se interponen en el camino de la lucha.

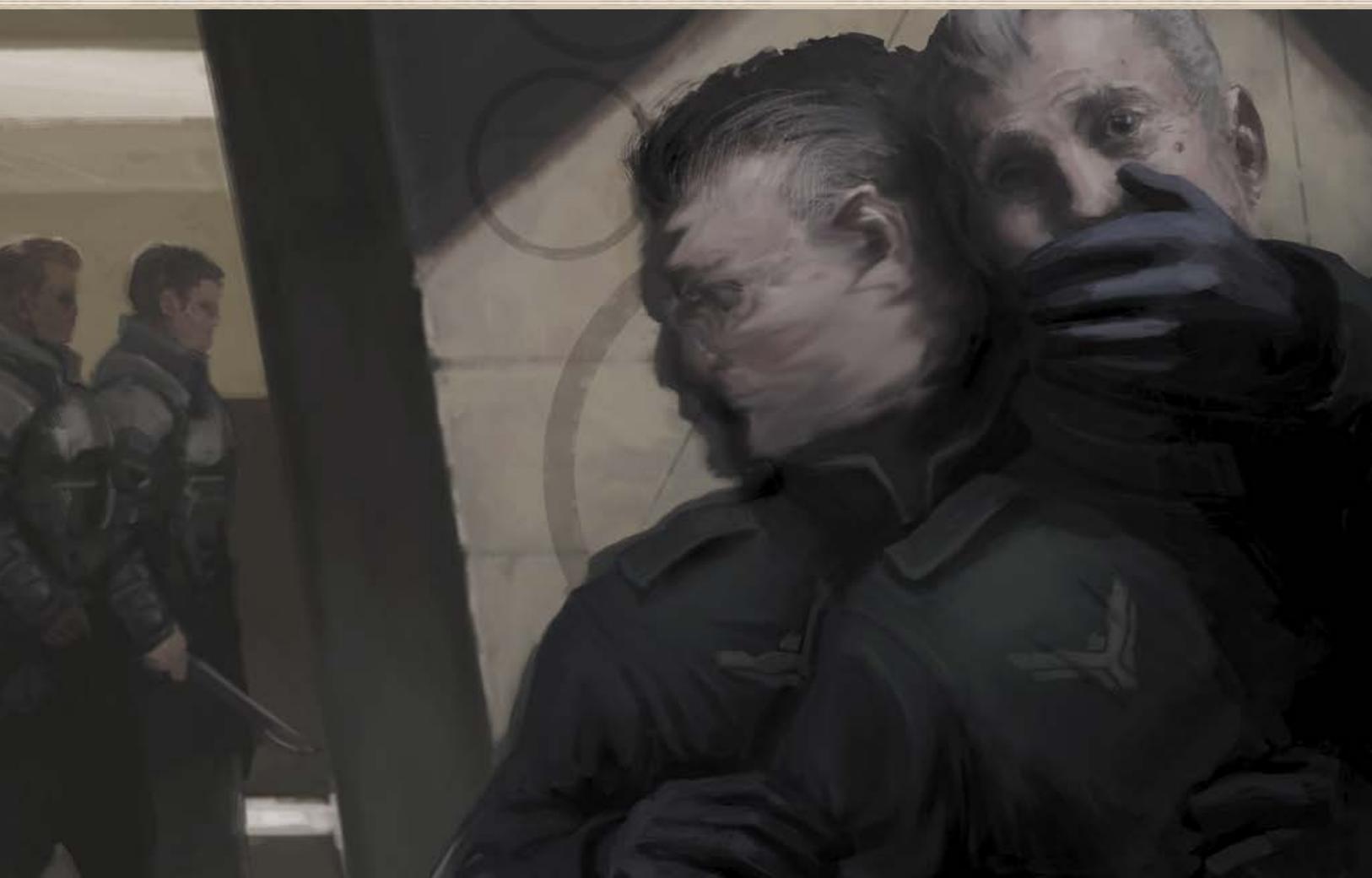
La mayoría de las pruebas de habilidad para superar un obstáculo utilizan Movimiento. Los obstáculos pueden consistir en zonas de terreno difícil capaces de ralentizar o atrapar a los personajes, o barreras sólidas que no se puede cruzar sin esfuerzo. Cuando se trata de encontrar el camino más fácil para sortear un obstáculo se puede usar Intelecto (o Disciplina, si el personaje simplemente aprieta los dientes y se niega a rendirse).

OBTENER INFORMACIÓN

El conocimiento es poder incluso en una escaramuza. Ser capaz de leer el estilo de lucha de tu oponente te permitirte elegir la mejor manera de defenderte o atacar. Un combatiente que observe a su rival puede descubrir sus estrategias o armas ocultas antes de que sea demasiado tarde. También puede detectar detalles útiles sobre el entorno, como rutas de escape, objetos o herramientas útiles, terrenos precarios o peligrosos, etcétera.

Aunque **Intelecto** es la opción más obvia para Obtener Información, **Combate** también puede utilizarse durante un duelo para conocer las armas y el estilo de lucha de un oponente o para juzgar su habilidad.

La creación de nuevos rasgos en una escaramuza sigue el mismo patrón que en los duelos: detallando los puntos débiles del oponente o creando nuevos peligros en el entorno.



ESPIONAJE

El conocimiento es poder. Y el conocimiento sobre tus enemigos es especialmente poderoso. Cualquiera que esté en una posición de poder es consciente de esto, por lo que no resulta sorprendente que la mayoría de Casas mantenga una red de espías, informadores y vigilancia para asegurarse tanto de proteger sus propios secretos de miradas indiscretas como de descubrir los de sus rivales y enemigos.

ZONAS EN UN ESPIONAJE: GRUPOS SOCIALES Y LUGARES SEGUROS

A la hora de resolver una escena de espionaje, las zonas utilizadas son de naturaleza algo abstracta. Cada zona representa una persona, un grupo de personas o un lugar. Los vínculos entre estas zonas son las conexiones naturales entre ellas: una zona que representa a un determinado grupo de contrabandistas puede tener un vínculo con alguien que hace negocios con ellos y con los lugares donde suelen comerciar con sus productos. Cada uno de estos vínculos debe reflejar la naturaleza de la conexión. Veamos un pequeño ejemplo:



Todas las zonas de espionaje deben ser una fuente potencial de información o estar conectadas a una fuente potencial de información.

Una particularidad de las zonas de espionaje es que pueden ser desconocidas para los jugadores: un mapa puede mostrar solo las zonas y vínculos que los personajes jugadores conocen, y puede que sea necesario invertir tiempo, esfuerzo y acciones para revelar los enlaces y zonas ocultos. En definitiva, una escena de espionaje es un proceso de recopilación de información en el que se intenta descubrir una forma de obtener un secreto crucial, o proteger dichos secretos para que no sean descubiertos. Normalmente estas conexiones ocultas se revelan (o se crean) a través de las acciones realizadas por los personajes, utilizando los recursos que mueven a esas zonas.

A veces, una zona puede representar un evento, un encuentro o una reunión de algún tipo. Los eventos solo ocurren en un momento y lugar determinados, pero

pueden ofrecer un punto de encuentro entre grupos o personas que normalmente no entrarían en contacto. Los eventos pueden desaparecer después de algunos turnos, aunque si son recurrentes pueden repetirse de forma regular. Obviamente, a veces es vital enterarse a tiempo de un evento, antes de que ocurra.

RECURSOS EN UN ESPIONAJE: ESPÍAS Y SEGURIDAD

Los recursos utilizados para el espionaje suelen ser espías y medidas de seguridad, pero también los hay de otros tipos.

- ⦿ Los **espías** son agentes especialmente entrenados en el uso del sigilo, el engaño y la clandestinidad para reunir información. La mayoría de los espías dividen sus esfuerzos entre la obtención de información por sí mismos (utilizando identidades falsas, disfraces y métodos similares), la construcción de una red de informadores y, en algunos casos, el contraespionaje. Sin embargo, los verdaderos espías son un recurso escaso y precioso que no debe desperdiciarse. El movimiento de un espía a una zona representa un intento de infiltrarse en ese grupo o lugar concreto, o ganarse la confianza de una persona, o llegar hasta ella. Los espías pueden crear recursos (como por ejemplo informadores) y colocar dispositivos de vigilancia.
- ⦿ Los **informadores** son generalmente menos capaces y móviles que los espías, pero a cambio suelen estar bien situados dentro de un lugar o grupo o cuentan con la confianza de una persona. Los informadores a menudo son reclutados mediante el soborno o el chantaje. Los sirvientes son excelentes informadores, ya que suelen pasar desapercibidos al tiempo que están al tanto de los secretos de sus amos. Mover a un informante es lo mismo que mover a un espía, pero suelen tener una Calidad inferior y, por tanto, menos capacidad de movimiento.
- ⦿ Los **dispositivos de vigilancia** que graban sonidos e imágenes pueden ser herramientas de espionaje de enorme valor, ya que permiten recopilar información sin la presencia de una persona. Es necesarios colocarlos correctamente para que funcionen y acceder a ellos físicamente para moverlos o para recuperar cualquier información que hayan recogido. Son difíciles de detectar, pero en caso de ser descubiertos se pierde toda la información que hubieran reunido.
- ⦿ Las **medidas de seguridad** sirven para defenderse del espionaje. Cualquier Casa que se precie hará uso de todos los métodos a su alcance para protegerse de los espías enemigos. Las medidas de seguridad van desde los guardias y centinelas (soldados de infantería, normalmente recursos de guerra) hasta las habitaciones insonorizadas, cerraduras, pentaescudos, no-estancias y similares. La seguridad móvil, como los

guardias, puede desplazarse para buscar activamente espías, informantes y dispositivos de vigilancia, o para interrogar a las personas y obtener más información. Por otro lado, las medidas de seguridad estáticas son pasivas y solo sirven como obstáculo.

Los personajes también pueden crear recursos intangibles para atacar (como rumores, filtraciones de información falsa o propaganda que debilite, engañe o desestabilice al enemigo) y para defenderse (informes sobre posibles espías, patrullas o registros aleatorios y otros procedimientos de seguridad adicionales).

Ejemplo: Kara ha sido enviada a investigar un grupo de contrabandistas de especia. Todo lo que sabe es que operan en Arrakis, pero no tarda en averiguar que comercian con un grupo concreto de Fremen.

Kara se hace pasar por marchante de especia y establece contacto con los Fremen, lo que le permite llegar hasta los contrabandistas. Al final consigue infiltrarse en el grupo lo suficiente como para saber quién dirige la organización. Sin embargo, podría haberlo averiguado desde cualquier zona. Si fuera una Fremen, podría haber descubierto que algo raro pasaba en la tribu. Puede que incluso se hubiera topado con el líder y sospechado lo suficiente de él como para querer averiguar lo que está tramando.

ACCIONES DE UN ESPIONAJE

Este apartado ofrece una guía sobre las acciones más comunes que pueden suceder durante una operación de espionaje. Ya las explicamos anteriormente en la sección **Tipos de acciones** (página 166), pero vamos a darte algo de contexto sobre cómo usar e interpretar esas acciones en las escenas en las que tu personaje haga uso del espionaje... o lo usen contra él.

MOVIMIENTO

El movimiento de recursos en el espionaje refleja el traslado de agentes y medidas de seguridad hacia los lugares y personas donde son más útiles. Los espías y recursos similares se mueven siguiendo las instrucciones de sus controladores (los personajes jugadores), a menudo durante un largo período de tiempo.

- ⦿ Los recursos son capaces de observar o proteger la zona en la que se encuentran, por lo que moverlos es una parte necesaria para obtener la información deseada o defender los secretos de su Casa.
- ⦿ Los dispositivos de vigilancia no pueden moverse una vez colocados.
- ⦿ Las medidas de seguridad protegen una zona dificultando el acceso a la misma y proporcionan una protección de nivel igual a su Calidad.
- ⦿ Para mover un espía, compara su Calidad con la medida de seguridad más alta de la zona a la que se traslade. Si

esta tiene una Calidad superior, el recurso espía no puede entrar en esa zona sin moverse sutilmente o con audacia.

- ⦿ La Dificultad de la prueba de habilidad para mover un recurso espía de forma sutil o audaz aumenta en +1 por cada medida de seguridad existente en la zona de destino.
- ⦿ Las medidas de seguridad activas (guardias y similares) pueden moverse libremente.
- ⦿ Mover un recurso **sutilmente** resulta natural en el mundo del espionaje (el sigilo y la astucia son parte del oficio, después de todo). Colocar directamente tus recursos en posición tiene la ventaja obvia de evitar que el enemigo pueda reaccionar. Desde el punto de vista defensivo, mover las medidas de seguridad en secreto sirve para pillar desprevenidos a los espías enemigos.
- ⦿ Mover un recurso **audazmente** puede parecer una mala idea, pero las acciones espectaculares sirven para crear distracciones y provocar respuestas. Además, una acción así no tiene por qué llamar la atención de todos... a veces es suficiente con captar el interés del maestro de espías rival. Desde un punto de vista defensivo, mover las medidas de seguridad de forma abierta y llamativa puede simplemente atraer a los espías enemigos para que cometan un error fatal.
- ⦿ Si tu personaje desea participar en operaciones de espionaje de forma más directa (tal vez porque él mismo es un espía) puede hacerlo y tratarse a sí mismo como si fuera un recurso, en cuyo caso su Calidad es igual a su Intelecto o Movimiento (el que sea más bajo) menos cuatro. Esto puede dar pie a una escaramuza o un duelo si el personaje se convierte en un objetivo.

ATAQUES

Los ataques directos son relativamente raros en un conflicto de espionaje, porque en una acción así apuntas a un personaje contrario (o intentas evitar que tu personaje sea el objetivo) y la situación pasa a ser de combate. Sin embargo, los ataques más sutiles siguen siendo una opción.

A continuación, explicamos cómo aplicar la **Secuencia de Ataque** (página 167):

- ⦿ Como mencionamos anteriormente en **Recursos: Espías y seguridad**, los recursos de un espionaje suelen ser tales como: espías, informantes, dispositivos de vigilancia y herramientas intangibles como rumores y propaganda.
- ⦿ La **habilidad** por defecto en una operación de espionaje es **Movimiento** (para acercarte lo suficiente), mientras que tu oponente puede usar Disciplina o Intelecto para representar lo alerta que está.
- ⦿ Si pierdes el enfrentamiento, el director de juego puede dictaminar que la escena se transforma en una escaramuza o un duelo.

- ⦿ Si tu ataque tiene éxito y da inicio a una tarea extendida (porque el enemigo no es un personaje menor), el requisito depende de la habilidad con la que vaya a resistirse (Disciplina e Intelecto, por lo general).
- ⦿ Una derrota duradera por asesinato es casi lo mismo que una por duelo y puede suponer la muerte del adversario, pero también podría consistir en una herida grave con efectos permanentes o duraderos, como la pérdida de un brazo, daños graves en un órgano, etcétera.

Ejemplo: Kara quiere averiguar más sobre los líderes de la operación de contrabando de especia e intenta colocar un dispositivo de vigilancia. Podría hacerlo poniéndole un micrófono a uno de los contrabandistas o instalando un rastreador en una de sus naves o almacenes. En términos de juego significa que está moviendo un recurso de dispositivo de vigilancia a la zona de operación de contrabando.

Consigue mover el recurso, pero necesita utilizarlo para recopilar información. El director de juego puede fijar una Dificultad, pero si Kara hace objetivo a alguien en particular (como al líder) la tirada podría convertirse en una competición contra una habilidad de esa persona. El dispositivo de vigilancia que hay en la zona es lo que le permite hacer la prueba, así que no puede usarlo una segunda vez para bajar la Dificultad. Por otro lado, los contrabandistas tienen un recurso de contramedidas de vigilancia, lo que añade +1 a la Dificultad.

Kara gasta Inercia (simulando las largas horas que ha pasado estudiando los datos) y supera la prueba con éxito. El director de juego le da algo de información sobre el jefe de los contrabandistas, pero Kara también puede gastar Inercia para hacer algunas preguntas adicionales sobre ciertas cosas que pudo haber oído gracias a su dispositivo.

DERROTA

El espionaje suele dejar poco rastro, a veces ni siquiera un cadáver. Las consecuencias de la derrota pueden variar mucho según la trama. Por lo general, la victoria significa simplemente que un agente ha conseguido la información que buscaba y, si lo hace muy bien, que sus enemigos ni siquiera sepan que la tiene.

ANULAR RECURSOS

Puede ser útil intentar sabotear los recursos de tu oponente durante una escena de espionaje, por ejemplo, eliminando o desenmascarando a los espías e informantes enemigos, desactivando sus dispositivos de vigilancia o saboteando sus medidas de seguridad.

- ⦿ Atacar a un espía hace que este sea retirado del juego, pero no eliminado; quizás ha quedado al descubierto y necesita esconderse para establecer una nueva identidad secreta y reconstruir su red de contactos, lo que le llevaría tiempo y esfuerzo.
- ⦿ Un ataque a un informador permite revelar su identidad. Al carecer de una red de apoyo (a diferencia de los espías) los informadores que son descubiertos suelen

ser capturados y ejecutados por sus amos, es decir, se destruye el recurso.

- ⦿ Un ataque contra un dispositivo de vigilancia lo destruye o lo inutiliza. Una vez localizado, ya no puede proporcionar información valiosa. Un gasto de 2 puntos de Inercia permitirte crear un rasgo como «Dispositivo manipulado» (o algo similar) y utilizar el dispositivo descubierto para difundir desinformación.
- ⦿ Atacar a una medida de seguridad no la destruye ni la inutiliza, sino que encuentra una forma de eludirla: un guardia sobornado, un pasaje secreto, la combinación de una puerta de seguridad, etcétera. Esto hace que el recurso sea ineficaz hasta que el fallo de seguridad sea descubierto y eliminado.

CREACIÓN DE RASGOS Y RECURSOS

Crear rasgos puede ayudar a modificar la situación y, por tanto, introducir opciones, oportunidades y conexiones que antes no existían.

- ⦿ Un rasgo creado puede sentar las bases para una acción posterior, como estableciendo un alias o una tapadera para eludir un dispositivo de seguridad.
- ⦿ Un rasgo también puede utilizarse (con la justificación adecuada) para conectar una zona con otra. Las zonas conectadas cuentan como adyacentes, lo que permite que tu personaje acceda o facilite el acceso a una persona o a un lugar donde antes no llegaba.
- ⦿ Las formas más comunes de recursos tangibles de espionaje que pueden crearse son los informantes y los dispositivos de vigilancia. Un informante funciona igual que un espía, aunque suelen ser menos capaces (y, hasta cierto punto, desecharables). Los dispositivos de vigilancia recopilan información a distancia y son muy difíciles de encontrar, pero no pueden moverse entre zonas.
- ⦿ Los recursos intangibles pueden ser, por ejemplo, operaciones de propaganda para influir en la forma de actuar o reaccionar del enemigo. Del mismo modo, se pueden crear recursos inmateriales para reforzar la seguridad en una zona, como patrullas adicionales u órdenes más estrictas.

SUPERAR UN OBSTÁCULO

Los obstáculos durante un espionaje suelen ser más sociales o políticos que físicos. En circunstancias normales, una facción secreta o que rehúya el contacto con el exterior puede ser difícil o imposible de penetrar para un recurso, incluso si hay una conexión.

Para superar un obstáculo hace falta crear un motivo (real o no) que explique el acceso, como un recurso que muestre ser digno o útil para el grupo objetivo, o una carta de recomendación que permita llegar a un individuo poderoso que vive aislado.

Este tipo de acciones suelen requerir pruebas de Comunicación o Intelecto, aunque si se trata de demostrar la valía se puede usar Combate, Movimiento o Disciplina, dependiendo del grupo al que se quiere acceder.

OBTENER INFORMACIÓN

La misión principal de un espía es Obtener Información, por lo que es un tipo acción muy frecuente durante las escenas de espionaje.

Solo puedes recopilar información de una zona en la que tengas un espía, un informante o un dispositivo de vigilancia. Poner estos recursos en posición es la principal complicación de una operación de espionaje. Además, la Dificultad de cualquier prueba para recabar información se incrementa en +1 por cada recurso de medida de seguridad que el adversario tenga en esa zona.

La habilidad utilizada para la mayoría de las acciones de obtención de información es Intelecto, ya que es la más relacionada con la captación y el procesamiento de conocimientos. Puedes aplicar otras habilidades, pero solo en circunstancias específicas y cuando estén relacionadas con el tipo de información que quieras recoger.

Hay veces que la información se puede obtener analizando unos documentos o mediante una simple observación, pero en otras ocasiones hace falta realizar una intervención directa. Esto, naturalmente, se convierte en un **enfrentamiento** contra el personaje interrogado (algo que no puede hacer un simple dispositivo de vigilancia). Un buen espía sabe interrogar a un personaje sin que este se dé cuenta; resulta más difícil, pero suele evitar consecuencias más desagradables. Convertir a un personaje no jugador bien situado en un agente doble puede ser extremadamente valioso, pero es difícil y suele requerir una **tarea extendida** con un requisito igual a la Disciplina del personaje objetivo, y alguna forma de persuadirlo para que traicione a su amo.

También es posible que obtener determinada información exija invertir tiempo y esfuerzo durante un período prolongado, es decir, realizar una **tarea extendida**. Esto puede incluso requerir en diferentes lugares o con diferentes personas y reunir información de múltiples fuentes, con todas las dificultades que eso conlleva.

GUERRA

La guerra en el Imperio es una amenaza constante, aunque también está sujeta a estrictas reglas. Por ejemplo, el uso de atómicas o armas equivalentes contra seres humanos convierte al responsable en enemigo de todo el Landsraad, quien se encargará de castigar rápidamente cualquier infracción de la Gran Convención y otros acuerdos. El respeto a las leyes que regulan la guerra entre Casas es un asunto serio. La mayoría de las Casas mantienen un ejército permanente y (normalmente) varias compañías de mercenarios y otros tipos sin escrúpulos.

Las Casas Menores de un mismo planeta pueden guerrear entre sí, siempre que su Casa Mayor se lo permita, y esta puede utilizar a sus soldados para acabar con cualquier elemento rebelde y sedicioso dentro de sus dominios. Las Casas Mayores no pueden guerrear tan fácilmente entre sí, ya que el traslado de ejércitos entre mundos requiere el consentimiento de la Cofradía Espacial, que cobra una elevada tarifa por sus servicios.



ZONAS EN UNA GUERRA: MANIOBRAS Y TERRENO

La guerra es similar a una escaramuza, pero a una escala mucho mayor. Las zonas de guerra representan lugares de importancia estratégica: la puerta de una ciudad, una carretera principal, la cima de una colina, una mina o una fábrica valiosa, un aeródromo o un puerto espacial, un búnker de mando, etcétera. La clave está en señalar los lugares que ambos bandos quieren controlar y en los que es probable que se produzcan combates.

Algunas zonas individuales pueden reportar algún beneficio o ventaja a quien las controla, o representan algo que es valioso para el poseedor: la puerta es una de las pocas vías de acceso a una ciudad; la carretera principal es la ruta más corta entre dos puntos; la mina o la fábrica quizás sean simplemente valiosas; el aeródromo o el puerto espacial permiten a su poseedor movilizar ornitópteros y otras aeronaves con mayor facilidad; y el búnker de mando es el refugio de oficiales de alto rango o incluso miembros de la Casa enemiga.

Asimismo, algunos lugares pueden plantear problemas, como un terreno que dificulte el avance de las tropas y los vehículos o una llanura que los deje expuestos al ataque del enemigo. Algunas localizaciones pueden tener efecto solo para un bando u otro: las fuerzas defensoras conocen mejor su ciudad natal y son capaces de aprovecharla de formas que los invasores no pueden.

Los personajes jugadores son libres de elegir si quieren intervenir directamente en la guerra. Algunos querrán dirigir a sus fuerzas personalmente (en cuyo caso se mueven con el recurso que representa la unidad bajo su mando), mientras que otros pueden conformarse con dar órdenes desde la seguridad de un búnker de mando o un cuartel general bien protegido.

Al comienzo de la batalla debe fijarse un objetivo que conceda la victoria, como por ejemplo hacerse con una zona concreta (como el «control de la Residencia del Gobernador de Arrakeen»). El objetivo suele ser el mismo para cada bando, pero algunas batallas se libran en torno a más de uno, por lo que cada bando tiene que proteger los suyos al tiempo que intenta hacerse con los de su oponente.

Ejemplo: La Casa Molay y la Casa Arcuri se enfrentan por un yacimiento minero de una luna desierta. El área está dividida en cinco zonas, una de las cuales tiene una veta especialmente rica. Las fuerzas Molay, dirigidas por Kara, acaban de desembarcar en una zona. Los soldados Arcuri están en otra. Quien consiga asegurarse el control de los depósitos mineros o destruir primero los recursos del enemigo será el vencedor.

RECURSOS EN UNA GUERRA: FUERZAS ARMADAS Y FORTIFICACIONES

Los medios utilizados en una guerra son las fuerzas armadas y las fortificaciones.

- La **infantería** constituye el grueso de cualquier fuerza armada, por lo que las escuadras o pelotones de infantería son una forma común de recursos. La infantería puede estar armada y equipada de diferentes maneras, desde unidades de comando ligeramente pertrechadas hasta tropas de asalto con armamento y blindaje pesado. Normalmente llevan una mezcla de armas blancas y de proyectiles y (si el enemigo carece de escudos) quizás alguna pistola láser. La infantería con escudo lucha exclusivamente con cuchillos y espadas, ya que los escudos no solo detienen los proyectiles del enemigo,

sino también los de sus propias armas. La infantería lucha a distancia relativamente corta, por lo que solo puede atacar a otros recursos en la misma zona.

- ⦿ Los **vehículos terrestres** son otra parte vital de un ejército. Un vehículo terrestre blindado puede aguantar más castigo que la infantería y desplazarse con mayor rapidez o seguridad por terrenos accidentados. Los vehículos se utilizan normalmente para el reconocimiento y el transporte, aunque a veces se equipan con armamento más pesado si el enemigo carece de escudos. Los vehículos terrestres con escudo no llevan armamento, como es natural, aunque necesitan desactivarlos para permitir la entrada y salida de tropas o cargamento. Los vehículos terrestres pueden transportar recursos de infantería por el campo de batalla.
- ⦿ Las **aeronaves** también se utilizan en tareas de exploración y transporte, aunque suelen ser más rápidas y tienen la ventaja de la altitud. Un orníptero con escudo no tiene mucho que temer, al menos hasta que llega el momento de descargar sus tropas o cargamento. Las aeronaves pueden moverse mucho más rápido que las fuerzas terrestres, por lo que se desplazan una zona adicional con cada movimiento.
- ⦿ Las **fortificaciones** son defensas estacionarias, como muros y obstáculos. Sirven para impedir que el enemigo entre o atraviese una zona o para dar cobertura y protección a las tropas defensoras (o ambas cosas). Las fortificaciones más sencillas son aquellas que pueden construirse apresuradamente en el propio campo de batalla, como trincheras, mientras que las más poderosas son los Escudos de las Casas, capaces de proteger un palacio o un castillo de cualquier ataque. Estos escudos son lo suficientemente duros como para resistir incluso a las pistolas láser y no pueden ser atravesados por objetos de movimiento lento, ni siquiera por el aire, por lo que suelen combinarse con sistemas de soporte vital. Obviamente, cuanto más poderosa es la fortificación, más costosa es su construcción. Las fortificaciones no pueden moverse.

Además, los personajes pueden tratar de crear recursos intangibles para representar emboscadas, estratagemas, información obtenida por unidades de reconocimiento, etcétera.

Ejemplo: Kara se encuentra en una lanzadera de mando, desde donde va a dirigir a sus fuerzas. Estas consisten en varios tanques, unidades de soldados de asalto y ornípteros. Comienza por mover los ornípteros y, aprovechando que son «Rápidos», ocupa el área objetivo. A continuación, ordena el avance de los tanques y soldados como apoyo.

ACCIONES EN UNA GUERRA

Este apartado ofrece una guía sobre las acciones más comunes que pueden suceder durante una guerra. Ya las explicamos anteriormente en la sección **Tipos de acciones** (página 166), pero vamos a darte algunos consejos a la hora de usarlas e interpretarlas en un conflicto de este tipo.

MOVIMIENTO

En la guerra, cada recurso representa una unidad militar de algún tipo. Su movimiento consiste en desplegarlos y maniobrar con ellos en un campo de batalla. Las unidades se mueven siguiendo las órdenes e instrucciones de tu personaje, ya sean transmitidas en persona, mediante radio o por tecnologías similares.

- ⦿ Al comienzo de una escena de guerra debes declarar en qué lugar del campo de batalla se encuentra tu personaje. Algunos personajes jugadores pueden preferir comandar a sus tropas desde un lugar seguro, lejos del combate, mientras que otros prefieren hacerlo desde el frente de batalla. Si un recurso aliado se mueve desde la zona de tu personaje, puedes elegir mover a tu personaje con este.
- ⦿ Cuando realices una prueba de habilidad para mover o utilizar una unidad y tu personaje esté en la misma zona, puedes reducir la Dificultad en 1 (hasta un mínimo de 1), para representar la ventaja de dirigir tus fuerzas personalmente.
- ⦿ Cuando realices una prueba de habilidad para mover un recurso y tu personaje no esté en la misma zona, puedes reducir a 1 el coste normal de Inercia para moverlo más lejos o mover un segundo recurso (esto representa la visión de conjunto que tienes al mantenerte a distancia).
- ⦿ Algunos recursos defensivos, como un búnker o una posición fortificada, son inmóviles. Estos recursos pueden ser utilizados, pero no pueden moverse.
- ⦿ Otros, como las aeronaves o los vehículos terrestres de alta velocidad, pueden tener el rasgo «Rápido» y son capaces de desplazarse una zona adicional por cada acción de movimiento.
- ⦿ Mover **sutilmente** implica ordenar a una unidad que avance sigilosamente o aprovechando una distracción del enemigo. Este movimiento oportuno permite repositionarse y emprender nuevas acciones antes de que el enemigo pueda reaccionar.
- ⦿ Un movimiento **audaz** es una maniobra dramática y llamativa que tiene como objetivo provocar una respuesta inmediata

ATAQUES

A continuación, explicamos cómo aplicar la **Secuencia de Ataque** (página 167) durante una guerra:

- ⦿ Como mencionamos anteriormente en **Recursos: Fuerzas Armadas y Fortificaciones**, los recursos de una guerra son de mayor escala que un duelo, y representan elementos del campo de batalla como soldados, vehículos y fortificaciones.
- ⦿ La **habilidad** por defecto en una contienda bélica es **Combate**, aunque es posible usar otras si hay una buena razón. La Dificultad final del atacante aumenta en +1 por cada recurso aliado adicional en la misma zona.

- ⦿ Si tu ataque exitoso da inicio a una tarea extendida (porque el enemigo no es un personaje menor), el requisito será igual a la habilidad de Combate del enemigo.
- ⦿ Una **derrota duradera** significa que hay un gran número de bajas y una pérdida de moral tan catastrófica que el recurso puede ser imposible de recuperar.

Ejemplo: Los ornitópteros llegan primero a la zona objetivo, lo que otorga a Kara recursos defensivos en el lugar y dificulta que las fuerzas Arcuri la ocupen. A continuación, se unen a la batalla los recursos de tanques pesados de ambos bandos. Las fuerzas Arcuri no son tan rápidas, pero por desgracia son más peligrosas. Tras el primer intercambio, Kara pierde la mayoría de sus tanques.

DERROTA

Las batallas no se deciden únicamente con la destrucción de uno de los ejércitos (aunque es una estrategia que suele funcionar). Para ganar una guerra, uno de los bandos debe tomar el control de un objetivo acordado. Por lo general suele tratarse de una zona estratégica, cuya posesión otorga el poder que ambas partes pretenden reclamar. El objetivo debe fijarse al principio de la batalla y todos los bandos deben conocerlo, ya que todos saben lo que pretenden conseguir. Si un bando reclama el objetivo y al otro no le quedan recursos en juego (o no quiere usarlos), la batalla termina y el perdedor debe aceptar las consecuencias.

Un recurso derrotado sufre bajas y se retira de la batalla, aunque con un poco de esfuerzo pueden recuperarse y volver a la lucha (con una calidad inferior a la normal debido a las bajas y a la reducción de la moral).

Ejemplo: Los ornitópteros de Kara han sufrido un duro castigo y no pueden seguir defendiendo la veta de mineral contra los tanques Arcuri, pero Kara se da cuenta de que la lanzadera de mando Arcuri está cerca del lugar, así que mueve sus naves hacia la zona y abre fuego. Los tanques Arcuri están demasiado lejos para proteger a su comandante, así que la lanzadera se ve obligada a abandonar la zona. Kara mueve sus tanques a la zona objetivo y espera el siguiente movimiento Arcuri. Con su lanzadera de mando dañada y los tanques Molay en la zona, los Arcuri deciden retroceder y reagruparse.

ANULAR RECURSOS

La guerra gira en torno a los objetivos y la derrota de los recursos. Las reglas siguen siendo las mismas, pero en una guerra puede haber más recursos en un momento dado. El director de juego puede insistir en que los recursos especialmente importantes se eliminen con una tirada enfrentada, ya que tienen más protección.

CREACIÓN DE UN RASGO O RECURSO

Crear rasgos que te den ventaja o que perjudiquen a tu oponente puede inclinar la balanza de un combate a tu favor, abrir nuevas oportunidades para ti o limitar las

opciones de tu oponente. Del mismo modo, la creación de nuevos recursos puede ser una opción importante durante un conflicto.

Los **recursos tangibles** pueden salir de una posición oculta en el campo de batalla o llegar como refuerzos desde posiciones de retaguardia.

Los **recursos intangibles** pueden representar los beneficios de unidades de reconocimiento, un despliegue metódico, estratagemas, trucos tácticos y cualquier otra ventaja que pueda provenir de la forma de luchar de tu ejército. Los recursos intangibles también pueden representar información errónea proporcionada al enemigo, como unas tropas que actúen de señuelo y desvíen la atención sobre la posición del grueso del ejército.

SUPERAR UN OBSTÁCULO

El campo de batalla puede resultar tan vital para la victoria o la derrota como los combatientes. El terreno de una zona individual puede entorpecer la lucha o contener obstáculos o características que la hagan difícil de evitar, rodear, atravesar.

- ⦿ **Combate, Comunicación y Disciplina** pueden servir para coordinar y motivar a las fuerzas militares para maniobrar a través de un obstáculo o para despejarlo.
- ⦿ El **Movimiento** se puede utilizar para liderar con el ejemplo y dirigir a una unidad sobre el terreno usando la experiencia personal.
- ⦿ El **Intelecto** analiza la información obtenida por los exploradores para encontrar la ruta más eficaz a través de un obstáculo.

OBTENER INFORMACIÓN

El conocimiento es poder, incluso en una guerra. Obtener información precisa sobre los movimientos y la disposición del enemigo es una parte vital de cualquier operación militar. Normalmente se recurre a exploradores y operaciones de reconocimiento para ese tipo de tareas.

Si quieras recabar información en una escena de guerra, debes seleccionar un recurso aliado para que se encargue de la misión. Puede recopilar información sobre cualquier cosa que se encuentre en su zona o en una adyacente.

Aunque **Intelecto** es la opción obvia para procesar esta información, la habilidad de **Combate** puede ser útil para calcular las fuerzas enemigas basándose en su armamento y disposición o para detectar la estrategia que van a emplear. Del mismo modo, **Comunicación** puede ser valiosa a la hora de descifrar los mensajes interceptados al enemigo.

Al recopilar información durante una guerra puede que quieras crear un rasgo para señalar un punto débil en las defensas del enemigo (lo que hace más fácil atacarlo) o para explicar cómo has logrado anticiparte a sus movimientos (lo que hace más difícil que te ataquen).

INTRIGA

La intriga consiste en sutiles batallas de ingenio, estatus, palabras y secretos. Quizás sea uno de los tipos de conflicto más difíciles de visualizar, pero también es de los más gratificantes de jugar. La intriga es inseparable del poder y la política, y es la manera de obtener influencia, estatus y otros recursos más tangibles. Todos los que participan en la intriga tienen algo que ganar y mucho que perder. Incluso los que están en la cima de la sociedad (el emperador Padishah, la Cofradía Espacial, la CHOAM y las sutiles Bene Gesserit) saben que es un juego peligroso.

La intriga es un conflicto social, por lo que guarda cierta similitud con el espionaje, pero se parece más a una guerra donde se usan recursos intangibles en lugar de tangibles. Al igual que en la guerra, debe haber un objetivo, que puede ser el control de una zona intangible (una meta política, un favor o un trato) o simplemente la rendición del enemigo.

ENTORNOS FÍSICOS

En algunas escenas sociales puede ser más útil pensar en el entorno físico que en las conexiones sociales, por ejemplo, describiendo una reunión social como una fiesta, una conferencia diplomática o algo similar.

Funcionan de forma muy parecida a los entornos descritos en la sección **Escaramuzas**, aunque suelen ser más cómodos. Cada zona consistirá, probablemente, en una habitación concreta, aunque las salas especialmente grandes pueden dividirse en varias, a discreción del director de juego. Los personajes pueden moverse libremente entre estas zonas (siempre que no haya puertas cerradas o guardias que lo impidan) y, a menos que intentes ser deliberadamente discreto, cualquier personaje que se encuentre en la misma zona que tú podrá oír las conversaciones que mantengas. Esto significa que encontrar un lugar tranquilo y aislado donde tener una conversación privada puede ser importante.

ZONAS EN UNA INTRIGA: CONEXIONES PERSONALES Y POLÍTICAS

Las zonas de una escena de intriga son las personas y los grupos implicados. Esto puede ser muy sencillo (una zona para cada participante) o más complejo (si entran en juego facciones como las Casas y sus redes de lealtades y rivalidades).

En los casos más sencillos debería bastar con crear una zona para cada persona implicada en esa intriga concreta, es decir, cualquiera que se encuentre en un lugar específico en un momento determinado (ya sea una fiesta, una reunión o un encuentro similar). También puede haber una zona para todas las personas que se disputan el poder y la influencia en una región particular de un planeta, o en la corte de la Casa Mayor que os gobierna. Tu personaje se considera adyacente a cualquier zona que represente a alguien con quien pueda comunicarse de alguna manera (hablando, enviando mensajes, etcétera). Si tu personaje no puede comunicarse con alguien (aunque sea a través de sus subordinados o aliados) no cuenta como adyacente a la zona de esa persona.

La intriga se irá complicando a medida que aumente el número de personas implicadas. En casos así, lo mejor es agrupar a los individuos en facciones y lealtades, y crear conexiones que reflejen sus intereses compartidos; esto significa, por ejemplo, que la influencia de tu personaje sobre una persona le puede permitir llegar hasta alguien que, de otro modo, estaría fuera de su alcance. Se pueden añadir nuevas zonas al mapa siempre que sea necesario para representar a nuevos participantes o grupos que no estuvieran involucrados hasta ese momento (como alguien que pide apoyo a sus aliados).

Ejemplo: Kara sospecha que una comerciante de especia está engañando a su Casa y quiere encontrar la forma de controlarla, así que reúne una lista de personas que investigar y (quizás) manipular. A continuación, las convierte en zonas: la comerciante de especia, su marido, su socia y su secretario. Kara podría añadir más zonas si su investigación revela a alguien más de interés.

AFINIDAD Y DESEO

Un par de cosas al tener en cuenta al narrar una escena de intriga son la afinidad (la relación que hay entre dos personajes) y el deseo (qué queréis cada uno). Estos factores suelen influir en la forma en que los personajes interactúan durante una intriga (y las zonas que las representan). Puede que las afinidades y deseos no siempre sean inmediatamente evidentes y que parte de la intriga consista en descubrir quién odia a quién, quiénes están aliados en secreto y qué quiere cada uno.



Cada personaje o grupo tiene una **afinidad** de Aliado, Amistoso, Neutral, Hostil o Rival que modifica la Dificultad a la hora de influir sobre ellos, según la tabla siguiente. La afinidad es siempre la disposición de ese personaje o grupo hacia los personajes jugadores y su Casa.

AFINIDAD	MODIFICADOR
Aliado	-2 a la Dificultad (mínimo 0)
Amistoso	-1 a la Dificultad (mínimo 0)
Neutral	Sin efecto
Hostil	+1 a la Dificultad
Rival	+2 a la Dificultad

La afinidad no es fija y puede cambiar con el tiempo como resultado de diversas acciones. Por ejemplo, podría mejorar respecto a un grupo si les ayudas a conseguir algo que desean, o empeorar si colaboras con sus rivales o enemigos, si te quedas con algo que querían o si haces algo que les cause problemas.

Cuando una persona o un grupo **desea** una zona, funciona igual que lo haría la ambición de un personaje jugador: el deseo representa lo que esa persona o grupo quiere lograr u obtener y, por tanto, guía sus acciones (lo que resulta de gran utilidad al director de juego). También es información valiosa para los personajes jugadores, porque les permite influir sobre un objetivo con más facilidad. Un deseo es como un pequeño lema, pero sin valor numérico.

Ejemplo: Kara ya ha tenido tratos con la comerciante de especia y su afinidad inicial es hostil, pero también conoció a su marido en una fiesta y este se muestra amistoso porque se cayeron muy bien. Kara no conoce a los demás y su Casa tampoco tiene relación con ellos, por lo que su disposición es neutral.

Kara decide empezar centrándose en el marido.

RECURSOS EN UNA INTRIGA: TRATOS Y SECRETOS

Los recursos utilizados en la intriga suelen ser cosas que pueden utilizarse o intercambiarse para obtener una ventaja o ejercer influencia. Muchos de estos son intangibles y representan información descubierta o rumores oídos, principalmente por su valor potencial como herramienta de chantaje, comercio y actividades similares. Por otro lado, los tangibles pueden ser artículos como mercancías de valor, materias primas, tierras o pruebas sólidas. Sin embargo, como tu personaje raramente llevará este tipo de cosas encima, la diferencia entre recursos tangibles e intangibles es mucho menos significativa durante una intriga; quizás quieras aprovecharte de esto creando recursos intangibles que representen cosas que tu personaje afirma poseer.

Mover un recurso de intriga a otra zona te permite usarlo allí, ya sea para ofrecerlo como regalo, proponer un intercambio o intentar amenazar o coaccionar a un objetivo. Se considera que el recurso permite a tu personaje influir en otra persona, ya sea de forma positiva (con una oferta de ayuda), de forma negativa (amenazando con atacarlo o quitarle algo) o apelando a las normas y convenciones sociales, sus impulsos religiosos o su reputación.

- ⦿ **La información** es la moneda básica de la intriga. Saber algo que tu oponente desconoce te da poder, especialmente si trata sobre este y es algo que no quiere que salga a la luz. Comerciar con información secreta puede ser una forma de ganar influencia.
- ⦿ **Los rumores y las mentiras** son similares al conocimiento, pero se basan en hechos falsos. Son fáciles de crear y pueden ser muy efectivos si se utilizan bien... pero también conllevan un riesgo. Aceptar un rumor como cierto puede llevar a errores, mientras que difundir mentiras que luego son descubiertas puede empeorar la afinidad con los demás. Al principio los rumores y mentiras siempre parecen información, pero se pueden investigar para determinar si realmente lo son.
- ⦿ **Los bienes preciosos** son objetos físicos de valor, como el dinero, los productos manufacturados, las materias primas (cualquier materia prima útil es valiosa si se tiene en suficiente cantidad), la tierra, la población, las naves, los mercenarios, etcétera. Los contratos, tratados comerciales, alianzas y demás acuerdos que puedan reportar beneficios también pueden considerarse bienes preciosos. Estos recursos suelen usarse como moneda de cambio, ya sea por información o por otros bienes preciosos.

Ejemplo: Kara empieza con el marido, para ver qué consigue averiguar. Crea el recurso «Rumor sospechoso», lo lleva a la zona del marido y lo emplea para ganarse su confianza durante una escena narrativa. Le dice que está preocupada de que su mujer tenga una aventura. Una vez confirmadas las sospechas de Kara, el director de juego le da a Kara el recurso «Rumor sobre una infidelidad».

ACCIONES EN UNA INTRIGA

Este apartado ofrece una guía sobre las acciones más comunes que pueden suceder durante una intriga. Ya las explicamos anteriormente en la sección **Tipos de acciones** (página 166), pero vamos a darte algunos consejos a la hora de usarlas e interpretarlas durante un duelo.

MOVIMIENTO

Los recursos de intriga son formas de influir y cosas que se pueden intercambiar para obtener una ventaja durante una interacción social. Cuando mueves un recurso a la zona de un personaje te estás preparando para poner esa influencia

u objeto de valor en uso, mencionando o haciendo referencia durante una discusión a los conocimientos o recursos que posees.

- ⦿ Mover recursos en una intriga es relativamente sencillo, ya que cualquier individuo con el que tu personaje pueda hablar directamente (o cualquier grupo que se comunique a través de un representante) cuenta como una zona adyacente a la que puedes mover recursos.
- ⦿ Mover un recurso **sutilmente** simula el uso de insinuaciones, sutilezas e indirectas para introducirlo en la conversación y crear una situación en la que tu oponente no se dé cuenta de lo que está pasando hasta que sea demasiado tarde.
- ⦿ Mover un recurso **audazmente** es el uso de lenguaje y gestos directos y contundentes para introducir el recurso en la conversación, con la intención de obligar a una respuesta inmediata y apresurada del oponente.

ATAQUES

Los ataques directos deberían ser relativamente raros en la intriga, pero en cualquier caso serán de tipo social, es decir, un intento de reducir o destruir la influencia social de alguien para evitar que participe de forma significativa en la intriga.

En un ataque de intriga es importante describir cómo atacas al objetivo. Esto no siempre requiere interactuar directamente con el personaje: a veces basta, por ejemplo, con deshonrarlo difundiendo rumores, revelando información desagradable sobre él o intentando provocarlo para que se comporte de un modo vergonzoso. También puede consistir en un chantaje para obligarle a que se retire o esparrir pequeñas mentiras para socavar sus recursos y fuentes de influencia.

A continuación, explicamos cómo aplicar la **Secuencia de Ataque** (página 167) durante una intriga:

- ⦿ Muchos de los recursos utilizados en un ataque de intriga son intangibles, como la información y los rumores mencionados anteriormente en **Recursos en una intriga: Tratos y secretos**. Los recursos tangibles suelen ser pruebas o bienes preciosos que sean codiciados por una persona o un grupo.
- ⦿ La **habilidad** por defecto en un enfrentamiento de intriga es **Comunicación** (para acercarte lo suficiente), aunque tu oponente puede usar Disciplina o Comunicación para defenderse.
- ⦿ Si pierdes el enfrentamiento, puede que el objetivo busque vengarse de tu afrenta, lo que podría incluir un desafío a combate singular.
- ⦿ Si tu ataque tiene éxito y da pie a una tarea extendida (porque el enemigo no es un personaje menor), el requisito generalmente será igual a su habilidad de Disciplina.

⦿ Una **derrota duradera** implica una pérdida de posición social, un impacto prolongado en la reputación del personaje, una desgracia o desonra de la que se hablará durante un tiempo considerable o incluso que tus superiores te quiten influencia y poder.

Ejemplo: El siguiente movimiento de Kara es ver si el rumor puede otorgarle alguna ventaja con la socia o el secretario. Tras jugar dos escenas más (una con cada uno de ellos) descubre que al secretario no le molesta el rumor. Eso significa dos cosas: que no puede utilizar el recurso para iniciar un conflicto contra él y que es probable que no tenga nada que ver con el asunto. Sin embargo, el director de juego le dice que el recurso sí funciona contra la socia. Kara sospecha que está involucrada o, como mínimo, preocupada por las consecuencias de que se revele la infidelidad.

Hay una escena en la que Kara se enfrenta a la socia y logra derrotarla. Este flaquea y confiesa que tiene una aventura con la comerciante de especia. El director de juego concede un nuevo recurso, la «Confesión de la socia». Kara puede llevar todos estos recursos a un conflicto con la comerciante de especia y, además, no los necesita para iniciarla, ya que puede negociar con la comerciante en cualquier momento. En cualquier caso, le servirán para reducir la Dificultad y compensar la afinidad del comerciante de especia en esas negociaciones. Comienza un enfrentamiento del que Kara sale victoriosa y donde logra ganar un precio mucho mejor para su Casa, siempre que guarde silencio sobre cierto secreto.

DERROTA

Un personaje derrotado en una intriga simplemente abandona la escena (ya sea voluntariamente o expulsado por la fuerza) y no puede regresar. También puede sufrir una pérdida de reputación si la derrota es pública. Puede que la persona derrotada se someta a la voluntad del vencedor durante un tiempo, tras haber cedido bajo el peso de sus argumentos o influencia. El vencedor puede obtener un nuevo recurso, como un favor, más información o incluso que el rival se vea obligado a actuar como agente del personaje.

ANULAR RECURSOS

Durante una escena de intriga puede ser útil socavar los recursos de tu oponente. Esto implica cuestionar la veracidad de alguna información, poner en duda la procedencia o el valor de unos recursos o bienes preciosos, o cualquier medio similar para dejar sin efecto un recurso.

- ⦿ Los recursos de conocimiento pueden ser difíciles de anular, a menos que tengas acceso a información que permita contradecirla o alguna manera de poner en duda su validez o autenticidad. La influencia

que puede ejercerse mediante una información disminuye drásticamente una vez se pone en duda, pero puede recuperarse si es verificada por una fuente de confianza.

- ⦿ Las mentiras y rumores son similares a la información, pero son más fáciles de producir y de eliminar, ya que, para empezar, tienen poco o ningún fundamento. Una vez que se han arrojado suficientes dudas sobre un recurso de mentira o rumor, este pierde todo su nivel de Calidad.
- ⦿ Los bienes preciosos pueden ser difíciles de anular, ya que representan artículos físicos con valor real. Al igual que con la información, es posible poner en duda su valor real (ese objeto de arte es una falsificación, quizás no tenga tanto mineral como se afirma, etcétera), pero a menudo es más efectivo demostrar que no hay necesidad o demanda de esos bienes. Un cargamento de materias primas raras es menos útil para manipular a una persona que no las necesita o que puede obtenerlas más baratas en otro lugar.

CREACIÓN DE UN RASGO O RECURSO

La creación de rasgos puede ayudar a modificar una escena de intriga creando opciones, oportunidades y conexiones que quizás no existían antes.

- ⦿ Un rasgo creado puede sentar las bases para una acción posterior, como el establecimiento de una buena amistad con un personaje con el que quieras tratar más adelante, o una mentira con la que hayas engañado a otra persona.
- ⦿ Los recursos tangibles son difíciles de crear en la intriga, pero es totalmente posible pasarlo entre personajes: puede ser bastante útil obtener un recurso de otra parte dentro de la escena para usarlo para tus propios fines, aunque puede que tengas que renunciar a algo para conseguirlo.
- ⦿ Los recursos intangibles son, por lo general, mentiras y rumores, incluyendo las mentiras sobre los bienes valiosos o la información que posee tu personaje. Estos son fáciles de crear, pero también de destruir, y es peligroso apoyarse demasiado en el engaño para lograr tus objetivos en una intriga, ya que puede dar lugar que a tu personaje sea considerado un trámposo o un mentiroso.

SUPERAR UN OBSTÁCULO

Los obstáculos en la intriga suelen ser sociales y políticos más que físicos. Una facción secreta o que rehúya el contacto con el exterior puede ser difícil o imposible de penetrar para un recurso, incluso si hay una conexión.

Para superar un obstáculo hace falta crear un motivo (real o no) que explique el acceso, como un recurso que muestre ser digno o útil para el grupo objetivo, o una carta de recomendación que permita llegar a un individuo poderoso que viva aislado.

Este tipo de acciones suelen requerir pruebas de **Comunicación** o **Intelecto**, aunque si se trata de demostrar valía se puede usar **Combate**, **Movimiento** o **Disciplina**, dependiendo del grupo al que se quiere acceder.

OBTENER INFORMACIÓN

La información es valiosa en la intriga, así que naturalmente es un tipo de acción que se llevará a cabo con frecuencia durante este tipo de escenas.

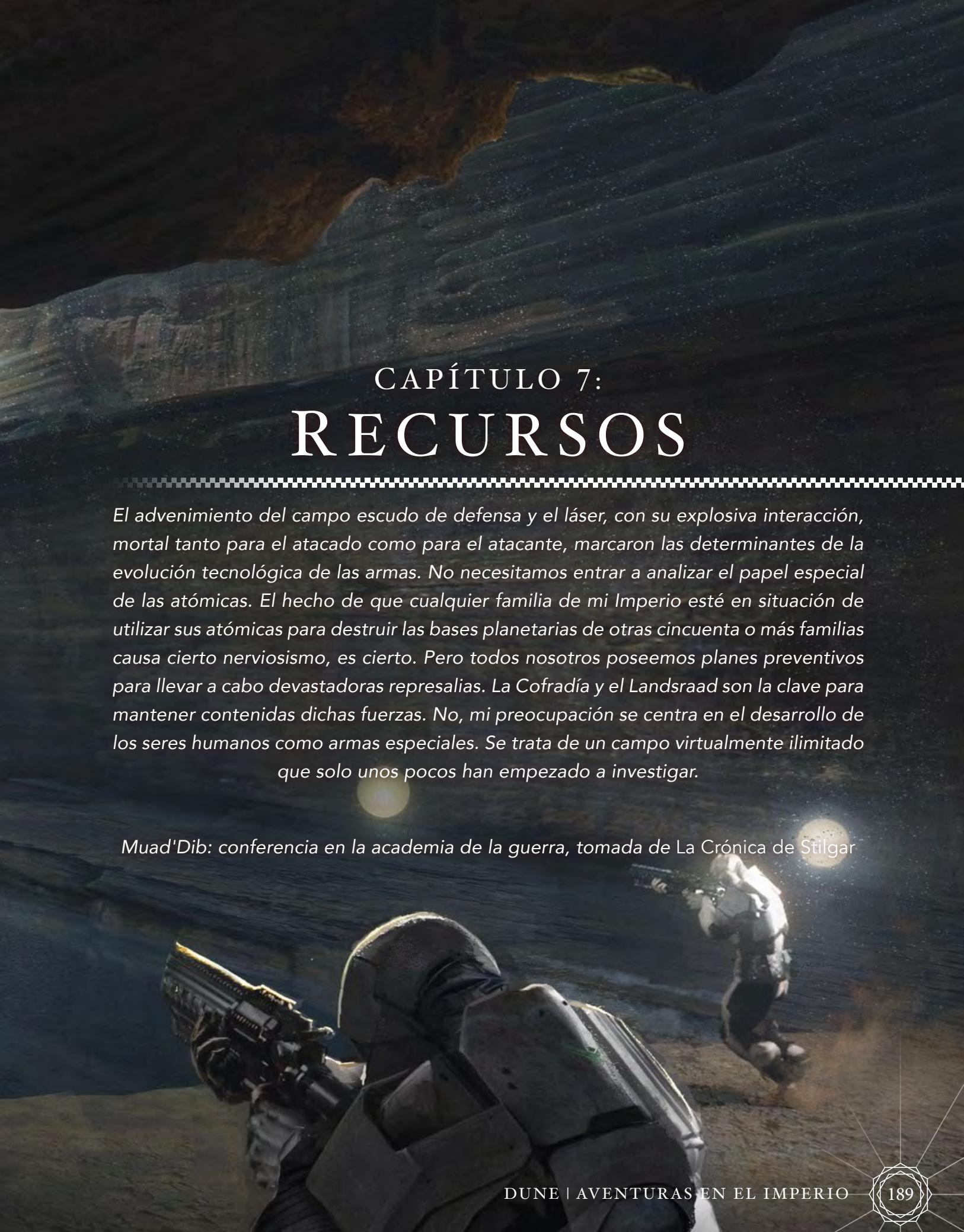
La mayoría de los personajes de una intriga son bastante reservados en cuanto a sus objetivos y sus sentimientos, y tratan de mantener una apariencia de neutralidad con la que ocultar sus verdaderas intenciones. Como señalamos anteriormente, los participantes tendrán afinidades (su predisposición hacia otros personajes) y deseos (sus objetivos) que guían sus acciones, aunque la mayoría tratarán de mantenerlos en secreto.

Por tanto, Obtener Información sobre quién quiere qué y a quién le gusta o disgusta quién puede ser una parte fundamental de una intriga, ya que no podrás conseguir fácilmente lo que quieras a menos que estés al tanto de todo esto. Una forma de hacerlo es observar y preguntar a tu alrededor, tratando de Obtener Información sobre los demás. Hay quien podrá darte pequeñas indicaciones gratis, mientras que otros serán más comunicativos, pero a cambio de un precio; también habrá información que puedas obtener simplemente manteniéndote al margen y observando. Esta es, de hecho, una habilidad que muchas Bene Gesserit dominan y que les permite detectar detalles sutiles en los que la gente normal ni siquiera repararía, pero que a ellas les sirve para averiguar todo tipo de secretos.

Conocer la afinidad de otro personaje es relativamente sencillo, ya que solo es necesario gastar Inercia para Obtener Información (cada punto te permite preguntar por la afinidad de una persona hacia otra). Descubrir los deseos de alguien es un proceso más largo.

Para ello, se ha de realizar una **tarea extendida** con un requisito igual a la Disciplina de ese personaje. Si superas la tarea, averiguas el deseo del personaje objetivo. Cada intento con éxito de reunir información suma tanto puntos para ese requisito como el **Intelecto** de tu personaje menos dos, aunque puedes gastar 2 puntos de Inercia para añadir +1 a esa cantidad.



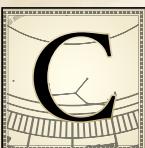


CAPÍTULO 7: RECURSOS

El advenimiento del campo escudo de defensa y el láser, con su explosiva interacción, mortal tanto para el atacado como para el atacante, marcaron las determinantes de la evolución tecnológica de las armas. No necesitamos entrar a analizar el papel especial de las atómicas. El hecho de que cualquier familia de mi Imperio esté en situación de utilizar sus atómicas para destruir las bases planetarias de otras cincuenta o más familias causa cierto nerviosismo, es cierto. Pero todos nosotros poseemos planes preventivos para llevar a cabo devastadoras represalias. La Cofradía y el Landsraad son la clave para mantener contenidas dichas fuerzas. No, mi preocupación se centra en el desarrollo de los seres humanos como armas especiales. Se trata de un campo virtualmente ilimitado que solo unos pocos han empezado a investigar.

Muad'Dib: conferencia en la academia de la guerra, tomada de La Crónica de Stilgar

HERRAMIENTAS Y RECURSOS



Como mencionamos en el **Capítulo 6: Conflictos**, los personajes emplean recursos para manipular y superar a los adversarios y obstáculos que se crucen en su camino. Estos recursos pueden ser de muchas formas y tipos: objetos personales, como cuchillos, cinturones escudo, detectores portátiles de veneno, emblemas que reflejen su estatus, etcétera; vehículos, como ornitópteros y transportes terrestres; servidores, como un grupo de analistas o soldados; agentes, como espías o informadores; o riquezas, como bienes valiosos o materias primas. Los recursos también pueden adoptar la forma de información sobre el enemigo, rumores difundidos para desacreditarlo o ventajas intangibles similares.

La razón de ser de un recurso es ayudar a un personaje a alcanzar un objetivo. Lo importante no es con qué habilidad combina mejor, sino cómo y para qué se utiliza.

ESTRUCTURA DE UN RECURSO

Todos los recursos comparten una estructura común que permite identificar su utilidad y eficacia de un vistazo. Estos elementos se describen a continuación.

A nivel de reglas, un **recurso** funciona como un rasgo (ver páginas 143, 144 y 164) que describe una herramienta, medio o cualquier otra cosa útil que posea un personaje. Las características de los recursos están ahí para proporcionar más contexto y diferenciarlos entre sí.

Al igual que los rasgos, los recursos se utilizan durante un conflicto (ver **Capítulo 6: Conflictos**) para superar a los oponentes y obstáculos, normalmente de las siguientes maneras:

- Para hacer posible una tarea que de otro modo no sería posible (como usando una ganzúa para abrir una cerradura).
- Para facilitar una tarea, reduciendo la Dificultad (como usando un arma en lugar de las manos desnudas para atacar a un oponente).
- Para dificultar la tarea de un adversario (como usando una espada o un escudo para detener un ataque).

Algunos recursos son **tangibles** y representan cosas físicas, desde armas y otras pequeñas posesiones hasta vehículos terrestres y ornitópteros, pasando por escuadrones de tropas y servicios de espionaje. Otros son **intangibles** y representan contactos, favores, la capacidad recurrir a los amigos y cosas parecidas que no tienen consistencia física de por sí.

Por otro lado, algunos recursos son difíciles de conseguir y deben ser comprados o proporcionados especialmente por la Casa o los superiores de los personajes. Suelen ser caros o utilizar tecnología avanzada, como los escudos

ornitópteros. Si un personaje intenta crear un recurso así durante una partida, el director de juego debe pedirle una buena razón que explique cómo lo hace. Otros recursos pueden considerarse **ubicuos**, por lo que están disponibles libremente en casi cualquier lugar y pueden introducirse fácilmente en una escena usando Inercia o Amenaza.

Cuando los personajes eligen sus recursos iniciales (o los ganan a través de una mejora) y eligen uno que sea ubicuo, este debería tener otro aspecto que lo haga más versátil, como, por ejemplo:

- El recurso puede ocultarse fácilmente.
- El recurso tiene un sello o marca que demuestra que el propietario cuenta con la protección de alguien poderoso.
- El recurso tiene un compartimento secreto.
- El recurso tiene más de un uso (de la misma la forma en que un cuchillo cryx representa más que un arma para los Fremen).

NOMBRE

El nombre de un recurso suele servir como descripción básica y, normalmente, da una orientación sobre las circunstancias en las cuales puede suponer una ventaja (por ejemplo, es obvio que una daga puede ser útil durante un duelo). Sin embargo, el nombre puede quedarse corto a la hora de explicar el recurso.

PALABRAS CLAVE

Las palabras clave proporcionan un contexto adicional sobre cómo puede funcionar un recurso y las situaciones en las que puede ser útil. Un recurso puede tener 2-3 palabras clave. Las palabras clave no hacen nada en sí mismas (no hay reglas específicas diseñadas para ellas) pero pueden servir como pista a la hora de determinar si un recurso puede utilizarse en una situación y cómo. Por ejemplo, saber que un determinado recurso es un «Arma a distancia» te indica las circunstancias en las que es útil (y en las que no, como, por ejemplo, si el enemigo tiene un escudo).

RECURSOS INICIALES

Los personajes tienen la siguiente cantidad de recursos iniciales:

- Los personajes jugadores principales comienzan el juego con tres recursos, como se describe en la página 122.
- Los personajes secundarios notables tienen un solo recurso, que debe ser creado la primera vez que aparecen en partida.
- Los personajes secundarios menores no tienen recursos, excepto a discreción del director de juego (por ejemplo, si son necesarios para que el personaje desempeñe su trabajo).

- Los personajes no jugadores tienen los recursos que el director de juego quiera o necesite que tengan, teniendo en cuenta los tipos de recursos a los que un personaje no jugador tiene acceso.

Los personajes también tienen otras formas de obtener más recursos durante la partida.

RECURSOS Y RASGOS

Todos los personajes pueden intentar crear recursos durante la partida, igual que si fueran rasgos. En esencia, los recursos son solo una forma ligeramente más detallada de rasgo.

Como se indica en el **Capítulo 5: Reglas básicas**, un personaje puede crear un rasgo gastando 2 puntos de Inercia (normalmente después de una prueba exitosa, aunque el director de juego puede eliminar ese requisito), o teniendo éxito en una prueba de habilidad con una Dificultad establecida por el director de juego (normalmente 2). Estos métodos también pueden utilizarse para crear recursos, aunque el contexto de la prueba determinará el tipo que se puede crear.

Los recursos intangibles pueden crearse en la mayoría de las situaciones, ya que no tienen forma física y, por lo tanto, tienden a representar los beneficios tácticos de una posición, información obtenida, contactos, favores y otros beneficios similares. El tipo de recurso intangible obtenido depende de las circunstancias y acciones realizadas: un recurso basado en la ubicación respecto al enemigo requiere moverse a un emplazamiento ventajoso, mientras que otro basado en un favor de otra persona requiere convencerla para que te ayude.

El inconveniente de esto es que los recursos intangibles suelen ser más fáciles de perder: pueden ser arrebatados o inutilizados con relativa facilidad, porque son intangibles. Los conocimientos pueden quedar desfasados, las posiciones pueden perderse, los contactos pueden alejarse de ti, los que te deben un favor pueden negarse devolvértelo, etcétera. Esto no ocurrirá a menos que el director de juego haga que un personaje no jugador actúe contra tu personaje o mediante el gasto de Amenaza (e incluso entonces, debe haber una razón para que tu personaje pierda un recurso), pero es un riesgo que deberías tener en cuenta.

Los recursos tangibles son un poco más difíciles de crear porque tienen consistencia física: son cosas que pueden tocarse, como la especia. Por tanto, solo puedes crear un recurso tangible durante una escena si...

- tu personaje puede obtenerlo normalmente. Tal vez tu personaje lo consiguió comerciando, o aprovechando la riqueza, el estatus y los recursos de su Casa. O quizás simplemente se lo encontró en el lugar donde se desarrolla la escena.
- tu personaje pudo haberlo obtenido con anterioridad y ahora simplemente está revelando su existencia.

El recurso debe ser algo que tu personaje pueda llevar oculto o que haya escondido en el lugar (si ha estado allí antes o ha tenido tiempo de prepararse), como una daga o un escuadrón de tropas camouflado. Se supone que tu personaje ha obtenido el recurso en algún momento anterior, sin que nadie más lo supiera.

Independientemente de la forma en que elijas crear un recurso, este es de Calidad 0 y tendrá las palabras clave que decida el director del juego; puedes sugerírselas, pero la decisión final es suya: el jugador elige el tipo de recurso, pero el director de juego concreta los detalles. Al crear un recurso puedes gastar 2 puntos de Inercia para aumentar su Calidad a 1, lo que representa que has obtenido un recurso mejor que la media.

DETERMINACIÓN Y RECURSOS

Un método para crear un recurso es gastar **Determinación**. El sistema sigue siendo el mismo, aunque vale la pena tener en cuenta lo siguiente:

- Los recursos creados con Determinación tienen una Calidad base de 1 o de 2 si gasta 2 puntos de Inercia para aumentarla.
- Se considera que los recursos tangibles se han obtenido previamente y que estás revelando su existencia en ese momento. Debes dar una breve explicación de cómo lo obtuviste.
- Los recursos creados con Determinación permanecen en juego durante el resto de la partida en curso.

Esto significa que este tipo de recurso suele ser más importante y efectivo y que merece la pena invertir un poco más de tiempo en su creación. Al estar obligado a describir cómo lo obtuviste, tienes una oportunidad ideal para revelar o elaborar algún aspecto de tu personaje, particularmente si se relaciona con el lema que usaste para gastar la Determinación.



Al final de una escena, cualquier recurso que hayas creado y que ya no sirva para nada (como los recursos intangibles basados en observaciones que ya no son relevantes, o en la posición que tuvieras en el campo de batalla) desaparece. El resto de recursos permanecen hasta el final de la aventura.



CALIDAD

Algunos recursos son mejores que otros de su mismo tipo y tienen un nivel de Calidad superior. Todos los recursos, incluso los más raros, tienen Calidad 0 por defecto. Un orníptero no es mejor que un cuchillo, ya que un cuchillo no sirve de mucho si necesitas volar, al igual que un orníptero solo es útil para escapar de un duelo, no para batirse en él. Por tanto, un cuchillo de Calidad superior a 0 es más equilibrado, más duradero o más afilado que un cuchillo normal, y un orníptero de Calidad superior a 0 es más rápido, más fácil de manejar o más resistente que uno estándar. Cuanto mayor sea la Calidad, mejor o más especial es el recurso.

CALIDAD DESCRIPCIÓN

CALIDAD	DESCRIPCIÓN
0	Ordinario, medio o básico en función y efecto.
1	De calidad y eficacia superior a la media, o inusual de alguna manera.
2	Muy eficaz o muy potente.
3	Extremadamente bien hecho o efectivo.
4	Espectacular o devastador en su efecto y uso.

La Calidad no solo se aplica a los objetos y las armas. Los documentos con nivel de Calidad son más completos o difíciles de negar cuando se utilizan para el chantaje o la intriga. Los soldados, sirvientes o criminales al servicio de tu personaje pueden estar mejor entrenados o equipados. Los favores están más claramente definidos y son más difíciles de negar cuando los reclamas. Cualquier recurso (tangible, intangible o ubicuo) puede tener Calidad pero, si no está definida, será 0 por defecto.

La **Calidad** de un recurso determina su eficacia cuando se utiliza en un conflicto. Esto adopta varias formas, y los diferentes tipos de conflicto pueden aprovechar la Calidad de los recursos para fines diferentes. Por lo general, cuando

usas un recurso para superar una tarea extendida, su Calidad determina el progreso adicional que cada prueba de habilidad superada aporta de cara a cumplir el requisito.

En cualquier circunstancia en la que superes una prueba de habilidad empleando un recurso y su Calidad no tenga ningún otro efecto dentro de las reglas para esa prueba en concreto, el director de juego puede permitirte generar una Inercia adicional igual a dicha Calidad. El uso de esta regla queda puramente a discreción del director de juego y se aplica solo cuando considere que tiene sentido.

La Calidad puede aumentar a medida que mejore el personaje. Este puede optimizar su equipo (o el de sus agentes) o entrenarse. Los objetos físicos pueden perfeccionarse con mejor tecnología, usando materiales diferentes o incluso añadiendo compartimentos secretos con venenos. También se puede cambiar un recurso existente por un modelo más nuevo y avanzado. Los recursos intangibles pueden ser más efectivos si la reputación de tu personaje mejora o si se dedica a estudiar mejor a sus enemigos y descubre cómo atacar sus puntos débiles. Los sirvientes, los espías y los soldados pueden recibir una mejor formación o un mejor equipamiento.

MEJORA DE PERSONAJES

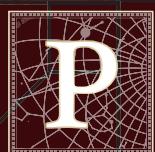
Los recursos de tu personaje, o al menos los más poderosos e importantes, permanecerán con él e incluso pueden mejorar y evolucionar. Esto representa el tiempo y el esfuerzo invertidos en perfeccionar y mejorar tus herramientas y ampliar tus recursos. Sin embargo, tu personaje solo puede mantener un número finito de recursos de esta manera, ya la energía de la que dispone para conservarlos y mantenerlos no es infinita.

Tu personaje puede tener un total de cinco recursos permanentes, aunque puede aumentar esa cantidad mediante la compra de ciertos talentos.

Al final de una aventura, después de comprar mejoras, puedes realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- ⦿ Puedes elegir conservar cualquier recurso que hayas creado durante la aventura anterior, hasta el límite máximo de tu personaje.
- ⦿ Si tu personaje ha alcanzado su límite máximo, puede descartar cualquier número de ellos para hacer espacio para los nuevos recursos que hayas creado.
- ⦿ Puedes escoger uno de tus recursos y aumentar su Calidad en 1 gastando un número de puntos de mejora igual al doble del nuevo nivel (es decir, aumentar un recurso de Calidad 2 a 3 cuesta 6 puntos de mejora). El nombre y las palabras clave del recurso pueden actualizarse al aumentar la Calidad, para reflejar el cambio.

LISTA DE RECURSOS



ara ayudarte a crear y comprender las diferentes clases de recursos disponibles, a continuación vamos a ofrecerte ejemplos de los objetos y tecnologías que pueden encontrarse en todo el Imperio. Los hemos dividido según los tipos de conflicto, para que veas más fácilmente cómo pueden emplearse. Pero recuerda que el único límite al uso de un recurso es que la situación sea adecuada. Depende de los jugadores encontrar la mejor manera de utilizar los recursos que tienen a su disposición.

- Los recursos personales son objetos que pueden ser portados por los personajes, por lo que se aplican con mayor frecuencia en las partidas a nivel de agente. Las armas de este tipo podrían utilizarse en conflictos de duelo o escaramuza.
- Los recursos de guerra son demasiado grandes para ser transportados por una persona y convierten una escaramuza en un campo de batalla. Por lo general, se trata de material pesado como soldados o vehículos.
- Los recursos de espionaje se utilizan para el asesinato, la infiltración y la recopilación de información. Pueden adoptar diferentes formas: desde artículos personales hasta recursos intangibles, pasando por agentes, espías o incluso bailacaras. Estos recursos suelen adaptarse tanto a niveles de juego de agente como de arquitecto.
- Los recursos de intriga se utilizan en ocasiones sociales y suelen ser de naturaleza intangible (como los favores, las deudas y la reputación), pero también incluyen a los informantes y a los sirvientes.

RECURSOS PERSONALES

RECURSOS PERSONALES: ARMAS A DISTANCIA

PISTOLA LÁSER

El arma de fuego más utilizada del Imperio. Estos proyectores láser de onda continua se instalan en pistolas o rifles, lo que aumenta su alcance. Un láser dispara un fino haz de energía, aunque puede ensancharse para aumentar el área impactada a cambio de reducir su potencia.

Las pistolas láser utilizan una célula con suficiente energía para realizar 30 disparos estándar (cuanto más grueso es el rayo, más energía requiere). El universo está repleto de pistolas láser adaptadas a los planetas, culturas y grupos que las utilizan, por lo que hay innumerables variantes disponibles. Además de caros y (a veces), la manera en que hacen detonar los escudos las hace extremadamente peligrosas en un combate de masas, ya que un simple disparo perdido podría tener resultados catastróficos.

Como recurso: Las pistolas láser son instrumento de combate convencional y pueden utilizarse para destruir obstáculos.

Palabras clave: Arma a distancia, Láser

PISTOLA MAULA

La pistola maula es un arma de asesino con un gatillo con resorte, capaz de disparar dardos venenosos u otros proyectiles con una precisión considerable hasta 40 metros de distancia

Su origen se remonta a la época de las castas faufreluches y está estrechamente relacionada con los aturdidores. La pistola de agujas es una variante de la pistola maula.

Como recurso: El carácter silencioso de la pistola maula la convierte en una excelente opción para asesinatos.

Palabras clave: Arma a distancia, Ocultable, Silenciosa

RECURSOS PERSONALES: ARMAS CUERPO A CUERPO

ARMA BLANCA

Las armas blancas son tan antiguas como la Vieja Tierra y siguen siendo tan importantes para la defensa como lo eran entonces. La creación del escudo personal ha popularizado su uso aún más. Las hay de gran variedad de formas y tamaños, como las dagas, espadas o estoques, pero existen más, según su uso o cultura de procedencia.

También han surgido numerosas versiones de las espadas tradicionales, a veces elaboradas con nuevos materiales, o combinadas con nuevas tecnologías. La mayoría de las hojas modernas se fabrican con plastiacer o damacero.

Como recurso: Las armas blancas pueden penetrar un escudo y, por lo tanto, son habituales en el combate

cuadro a cuadro. Algunas hojas forman parte de las ceremonias y son utilizadas para reflejar el rango y el estatus. También se han usado a lo largo de la historia como regalo diplomático entre facciones enfrentadas.

Palabras clave: Arma cuerpo a cuerpo (los diferentes tamaños y formas de armas blancas pueden tener palabras clave adicionales)

CUCHILLO CRY'S

Esta hoja sagrada de los Fremen está hecha con el diente de un gusano de arena muerto. Un crys estándar consiste en una empuñadura con una hoja doble curva de color blanco lechoso y veinte centímetros de largo. A veces, la punta de la hoja está recubierta de un veneno mortal de acción rápida.

Parte de la tradición de los Fremen establece que un crys nunca se puede volver a envainar sin antes derramar sangre. Además, no se permite que los forasteros las vean, y si lo hacen solo hay dos opciones: o purificar la hoja mediante un largo ritual o acabar con la vida del extranjero.

Los cuchillos crys pueden ser inestables o estables. Los primeros deben permanecer cerca del campo eléctrico de una persona o se desintegrarán. Los segundos son tratados con un proceso especial que permite su conservación.

Como recurso: En manos de un extranjero, un cuchillo crys es un símbolo de estatus entre los Fremen, ya que le permite demostrar que es un amigo de la tribu. Son un arma eficaz contra los oponentes con escudo.

Palabras clave: Arma cuerpo a cuerpo, Sagrado

Calidad: Incluso el más sencillo de los crys tiene Calidad 1. El veneno utilizado puede aumentar su nivel aún más.

ESPADA DE IMPULSOS

La espada de impulsos es una fusión de dos mundos diferentes: el medieval y el tecnológicamente avanzado. Estas espadas utilizan vibraciones para multiplicar la potencia de un ataque. Rara vez se usan en Arrakis, ya que pueden atraer a los gusanos de arena.

Como recurso: El efecto de la vibración de su hoja afecta al funcionamiento de los circuitos gelificados de las máquinas pensantes.

Palabras clave: Arma cuerpo a cuerpo, Disruptiva, Hoja vibradora

KINDJAL

Estos grandes cuchillos de hoja curva tienen una longitud de entre 18 y 22cm. El entrenamiento en su uso es común entre todas las casas nobles desde los días de las castas faufreluches. La capacidad de estas hojas para atravesar los escudos ha aumentado su popularidad hasta el punto de hacerlas omnipresentes.

Como recurso: El kindjal puede atravesar escudos personales y puede utilizarse en exhibiciones de esgrima. Muchas Casas Nobles graban las empuñaduras con el emblema de su Casa.

Palabras clave: Arma cuerpo a cuerpo, Hoja larga, Tradicional

PUÑAL

Estas hojas, pequeñas y bien elaboradas, se utilizan tanto para la defensa personal como para cometer asesinatos. Su filo no suele ser muy cortante, pero son excepcionalmente útiles para apuñalar. Varios carteristas famosos los utilizan como ayuda en sus delitos.

Como recurso: El puñal se oculta fácilmente en una funda y puede desecharse fácilmente en caso de riesgo de captura.

Palabras clave: Arma de cuerpo a cuerpo, Ocultable, Silenciosa

RECURSOS PERSONALES: ROPA Y ARMADURA

CAPA JUBBA

Estas capas flexibles, duraderas y versátiles son una gran herramienta de supervivencia. No solo regulan la temperatura absorbiendo o irradiando calor, sino que también pueden convertirse fácilmente en una hamaca o una tienda improvisada.

Como recurso: Una jubba parece una capa cualquiera y suele pasa desapercibida hasta que se usa para otra cosa. Aunque son de naturaleza fundamentalmente práctica, a veces se tejen con diseños intrincados y sirven como símbolo de estatus.

Palabras clave: Moda, Supervivencia, Versátil

DESTILTRAJE

Estos trajes son esenciales para sobrevivir en el desierto de Arrakis. Su función principal es preservar la humedad del cuerpo absorbiendo el sudor, la orina y otras sustancias corporales. El destiltraje procesa la materia recogida, filtra las impurezas y recicla los fluidos capturados en agua potable que se almacena en bolsillos de recuperación, de donde se puede beber a través un tubo. Los componentes clave del destiltraje son los tampones (que recogen la humedad del aire exhalado), la máscara facial (que protege al usuario del polvo fino), el tubo de recuperación (que conecta con los bolsillos de captura) y la capucha.

Como recurso: Cada destiltraje está cuidadosamente elaborado y cuenta con múltiples microcapas. Un destiltraje en buen estado permite sobrevivir durante semanas en el desierto, ya que recupera toda la humedad del cuerpo, limitando la pérdida diaria de agua a tan solo 2,7ml (aunque los trajes de mejor calidad son aún más eficientes).

Palabras clave: Arrakis, Fremen, Supervivencia



ESCUDO

El escudo Holtzman recibe su nombre del creador del efecto Holtzman, y se utiliza para crear un campo protector de energía alrededor de una gran superficie, como un castillo o incluso un planeta. Los escudos son un tipo común de defensa estática y hacen que el uso de los cañones láser sea mortal para todos los bandos implicados en una batalla, debido a la imprevisible naturaleza de la explosión resultante. Un escudo permite proteger áreas de importancia vital haciendo que resulten mucho más difíciles de penetrar.

Como recurso: El alto coste de los escudos limita su disponibilidad, y siempre son un factor a tener en cuenta en las estrategias defensivas contra agentes y soldados de Casas rivales. Su uso en Arrakis es limitado, ya que la vibración atrae a los gusanos, que responden con una furia asesina.

Palabras clave: Atómico, Defensa estática, Impermeable

Especial: Los escudos son inmunes a los ataques de alta velocidad y hace falta una ingente potencia de fuego para destruirlos. El uso de armas láser contra un escudo estático es tan arriesgado como lo es contra uno personal. Ver página 26 para más información sobre la interacción entre armas láser y escudos.

ESCUDO PERSONAL

El escudo Holtzman recibió su nombre del creador del efecto, aunque lo justo hubiera sido que el honor recayera en su ayudante, Norma Cenva, que fue quien descubrió su uso antes de que Holtzman se hiciera cargo del proyecto. Un escudo personal permite crear un campo protector de energía alrededor de una persona, proporcionando una barrera increíblemente fiable contra objetos que se mueven rápidamente, pero no tanto contra la materia que se desplace lentamente (de lo contrario, los usuarios se asfixiarían por falta de oxígeno). La evolución de los escudos ha permitido proteger un lado o una mitad del cuerpo. Hasta la fecha, nadie ha conseguido crear un escudo que proteja un solo miembro o extremidad.

Los escudos son asequibles para la mayoría de las Casas y son habituales entre los nobles y sus criados; incluso hay comerciantes que tienen uno. Los escudos Holtzman son la principal razón de la reaparición de formas de combate más medievales y cuerpo a cuerpo. Su uso en Arrakis es limitado, ya que la vibración atrae a los gusanos de arena y los convierte en bestias furiosas.

Como recurso: Los escudos se usan como defensa o para amedrentar a alguien armado con una pistola láser.

Palabras clave: Atómico, Defensa, Protección

Especial: Los ataques a distancia no pueden atravesar los escudos personales. Si un escudo es golpeado por una pistola láser, alguno de los dos (determinado al azar) detonará en una explosión atómica. El uso de tales métodos de destrucción contra una población humana está estrictamente prohibido.

SEMIESCUDO

El semiescudo (o medio escudo) es una variante del escudo personal construida para proteger solo una parte del usuario, normalmente el tronco superior o uno de los dos lados del cuerpo. Suelen utilizarse en peleas de gladiadores o en entrenamientos en los que hace falta una habilidad mayor para golpear las zonas no protegidas.

Como recurso: Al igual que los escudos normales, los semiescudos se usan para defenderse o para disuadir a alguien de que emplee una pistola láser.

Palabras clave: Atómico, Defensa, Protección

Especial: Es más difícil dañar a un personaje armado con un semiescudo en combate a distancia. Además, en cuerpo a cuerpo, hay que tener especial cuidado de golpear la parte no protegida por el escudo. En ambos casos la Dificultad aumenta en +1. Si un escudo es golpeado por una pistola láser, alguno de los dos (determinado al azar) detonará en una explosión atómica. El uso de tales métodos de destrucción contra una población humana está estrictamente prohibido.

Los semiescudos no protegen todo el cuerpo, por lo que (a diferencia de la mayoría de los recursos defensivos) puede desplazarse a cualquier zona personal del usuario cuando este cambie de posición para aprovechar al máximo su protección.

RECURSOS PERSONALES:

COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

AMORTIGUADOR IXIANO

El secretismo de los ixianos llevó a la creación de estos dispositivos para impedir las escuchas. Estas pequeñas herramientas suelen cubrir una burbuja de unos 10 metros de diámetro. Los amortiguadores más grandes protegen áreas de mayor tamaño y pueden anular las contramedidas desplegadas.

Como recurso: Un amortiguador sirve como recurso defensivo contra los dispositivos de escucha y garantiza la privacidad de las conversaciones. También se puede emplear de forma ofensiva para interceptar comunicaciones enemigas.

Palabras clave: Contramedida, Privacidad, Tecnología

COMUNIRRED

El sistema universal planetario que conecta las comunicaciones.

Como recurso: La comunirred es esencial para transmitir información a escala intergaláctica. El sistema de comunicación puede ser pirateado y utilizado como arma contra otras Casas.

Palabras clave: Comunicación, Información, Universal

CRISTAL RIDULIANO

Los cristales ridulianos redefinieron el concepto de libros, ya que cada hoja de este cristal apenas tiene unas pocas moléculas de grosor. Debido a esta característica, hace falta utilizar un dispositivo automático situado en el lomo para pasar sus páginas.

Un solo volumen de más de miles de páginas puede tener simplemente 1 cm de grosor.

Como recurso: Una herramienta útil para transmitir grandes cantidades de información en poco espacio. Además, facilita el transporte y la eliminación de los datos si fuera necesario.

Palabras clave: Habilidades, Conocimiento, Cristal

Calidad: Especial (la Calidad depende del contenido del libro y de la utilidad de la información que contiene)

LIBROFILM

El librofilm es una impresión de hilo shiga que utiliza impulsos mnemotécnicos para formar a los alumnos. El tema exacto varía según el libro, aunque el hilo shiga solo se encuentra en Salusa Secundus y Delta Kaising III.

Como recurso: Las Casas Nobles y otros grupos de élite (como la Cofradía) los utilizan para entrenar a sus miembros más jóvenes.

Palabras clave: Entrenamiento, Hilo shiga, Mnemotécnico

MEMORIZADOR MECÁNICO

Estos diminutos cuadrados negros, obra de los maestros de la tecnología de Ix, sirven para almacenar mensajes escritos. Empleando una aguja, el emisor escribe un mensaje sobre un cuadrado que va absorbiendo el texto palabra por palabra. El mensaje es leído por los receptores nerviosos del destinatario, que puede visualizar el contenido ante sus ojos.

Como recurso: Estos dispositivos solo pueden ser descifrados por una tecnología extremadamente avanzada.

Palabras clave: Cifrado, Infiltración, Tecnología

TRANSMISOR DE EMERGENCIA

Los transmisores de emergencia son dispositivos pequeños (del tamaño de una moneda) y de alcance limitado que permiten alertar de que el usuario necesita ayuda. Los nobles y los funcionarios de alto rango suelen llevar uno cuando están en una misión. Los más paranoicos siempre los llevan a mano y tienen un contingente de guardia en todo momento, listo para responder.

La señal se envía a una estación de trasmisión o comunicación bajo control aliado. Cuanto más grande sea esta, mayor será el alcance de su señal.

Como recurso: El transmisor de emergencia es una herramienta útil para alertar a otros o pedir refuerzos. Los grupos más pequeños suelen llevar varios transmisores y receptores para minimizar los posibles fallos de comunicación.

Palabras clave: Comunicación, Minúsculo, Ocultable

Especial: Los transmisores de emergencia son una buena justificación para crear recursos como tropas adicionales, un grupo de agentes, etcétera.

RECURSOS PERSONALES:

HERRAMIENTAS Y EQUIPO PERSONAL

CERRADURA A PALMA

Estas cerraduras de tamaño pequeño y mediano pueden utilizarse en objetos del tamaño de una puerta doble. Cada cerradura tiene la clave de la palma de la mano de una persona o un tipo genético concreto. Cualquier otra persona debe forzar la cerradura para abrirla. Las cerraduras de mayor calidad son más difíciles de forzar.

Como recurso: Una cerradura de palma sirve para asegurar una zona y puede ser de ayuda durante una huida, como para bloquear una puerta.

Palabras clave: Cifrado, Herramienta, Seguridad

CUERDA DE FIBRA KRIMSKELL

La fibra krimskell se teje a partir de las hebras de la planta trepadora hufuf de Ecaz. Al tensar una cuerda de este tipo, la fibra se funde formando un compuesto más firme y duro, por lo que cualquier intento de liberarse de ella lo único que consigue es aumentar su resistencia.

Como recurso: Una cuerda de fibra krimskell puede utilizarse para atar a los prisioneros o incluso como dispositivo para asegurar las puertas cuando se intenta abrir las.

Palabras clave: Herramienta, Presa, Prisioneros

DESTILTIENDA

Esta tienda hermética funciona de forma similar al destilitraje, ya que capta la humedad en su interior y la recoge para su posterior consumición. Se suelen utilizar bajo una o dos capas de arena. Las tiendas utilizan snorks de arena (tubos de respiración) para llevar aire al interior de la tienda.

Como recurso: Las destiltiendas son esenciales para viajar por la superficie de Arrakis y son comúnmente usadas entre los Fremen.

Palabras clave: Fremen, Sellado, Supervivencia

DETECTOR DE VENENO

Desde tiempos de la Vieja Tierra, el método de asesinato preferido por los nobles ha sido el veneno: difícil de detectar y fácil de administrar discretamente y sin dejar huellas. Los venenos suelen ponerse en la comida (chaumas) y la bebida (chaumurky). Los innumerables envenenamientos condujeron a la invención de los detectores de veneno, que sustituyeron a los catadores de alimentos. Estos dispositivos mecánicos escanean las sustancias comestibles antes



de ser ingeridas. Ix y Richese son los principales fabricantes de detectores de venenos; sin embargo, la propaganda ixiana ha convencido a la mayoría del público de que sus modelos son mejores.

Los detectores de venenos tienen dos formas. La primera es una caja que cabe en una mano y que tiene un cilindro extensible que se coloca sobre la sustancia y una alarma que suena en caso de detectar una toxina. Los modelos más avanzados tienen la opción de vibrar en lugar de emitir sonido, lo que permite usarlo de forma discreta. El segundo tipo de detector es más grande, está siempre activo y normalmente se instala en el techo, sobre las mesas donde se come. Las alarmas emiten un sonido punzante de forma continua, elevando su frecuencia cada minuto.

Como recurso: Los detectores de veneno son excelentes para la defensa y la protección de personas en peligro.

Palabras clave: Detección, Seguridad, Tecnología

Calidad: Para facilitar su uso en partida, el director de juego puede decidir que un detector funciona automáticamente ante cualquier recurso de veneno de Calidad igual o inferior.

FREMOCHILA

Un kit de supervivencia en el desierto creado por los Fremen. La mochila tiene todas las herramientas necesarias para sobrevivir eficazmente durante aproximadamente un mes en Arrakis. Por lo general, incluye un manual, una parabújula, una tienda de campaña, ganchos de doma, parches de emergencia para el destilraje y un martilleador.

Como recurso: El propósito principal del kit es permitir la supervivencia en el desierto durante un corto período. Los parches de emergencia de los destilrajes pueden utilizarse

para reparaciones temporales que durarán un día, aproximadamente.

Palabras clave: Desierto, Fremen, Supervivencia

GARFIOS DE DOMA

Estas finas barras metálicas se utilizan para abrir una brecha entre los segmentos del anillo de un gusano de arena, exponiendo la blanda membrana interior que hay bajo estos y obligando al gusano a girarse para protegerse de la arena. Esto permite al jinete trepar encima de la bestia y guiarla hacia donde desee.

Como recurso: Los ganchos de doma pueden utilizarse para guiar a los gusanos de arena hacia posiciones enemigas o para recorrer grandes distancias a través de Arrakis.

Palabras clave: Fremen, Gusano de arena, Transporte

GLOBO DE LUZ

Estos pequeños dispositivos utilizan el efecto Holtzman para flotar cerca del usuario y proporcionarle iluminación. Alimentados mediante una batería orgánica, el color de su luz difiere según el modelo y pueden encenderse o apagarse fácilmente, con un toque.

Como recurso: Los globos luminosos se utilizan para iluminar zonas oscuras, como elemento de distracción e incluso como trampa donde ocultar explosivos.

Palabras clave: Levitación, Luz

MARTILLEADOR

Un sencillo dispositivo utilizado en Arrakis para llamar a gusanos de arena. El martilleador consiste en un bastón que se clava en el suelo y que emplea un sistema de resorte para golpear repetidamente el suelo. Existen los martilleadores de acción retardada, con una vela acoplada

que arde durante una hora antes de activarlo. Se pueden utilizar velas más largas para prolongar la duración, con un aumento de la posibilidad de fallo por cada quince minutos adicionales.

Como recurso: El martilleador es útil para llamar o distraer a gusanos de arena. El dispositivo puede utilizarse como arma de destrucción masiva haciendo que el gusano aparezca en una zona concreta.

Palabras clave: Arrakis, Gusano de arena

MÁSCARA CIBUS

Una máscara negra maleable y flexible creada por los ixianos. Cuando se coloca sobre el rostro del usuario, oculta completamente todos sus rasgos. El dispositivo no emite ninguna lectura de energía. Cuando se usa la capucha, el portador parece una persona normal al pasar y cambia cada vez que se la mira.

Como recurso: Una máscara cibus permite a su usuario pasar desapercibido fácilmente y mezclarse con la multitud.

Palabras clave: Disfraz, Infiltración, Tecnología

PARABRÚJULA

La parabrújula mide las anomalías del campo magnético de un planeta para determinar dónde están los puntos cardinales. El dispositivo es un pequeño objeto circular que se ajusta firmemente a la palma de la mano.

Como recurso: Las parabrújulas son esenciales para localizar direcciones y determinar el camino a seguir en la naturaleza.

Palabras clave: Navegación, Supervivencia

PISTOLA MARCADORA

Las pistolas marcadoras son producidas por los Fremen, que las usan para comunicarse. La pistola dispara una carga estática capaz de teñir de naranja una gran zona de 20 metros de diámetro (o de otro color, si se programa para ello). La coloración dura varias horas antes de desaparecer. Los Fremen la usan para muchas cosas: desde señalar la presencia de comerciantes o ladrones de especia hasta capturar gusanos de arena.

Como recurso: La pistola marcadora es un arma encubierta, útil para transmitir mensajes y crear distracciones.

Palabras clave: Arrakis, Fremen, Señalización

RECOLECTOR DE ROCÍO

El colector de rocío es un dispositivo muy común en Arrakis. Consiste en una pequeña herramienta con forma de huevo que recoge el rocío de la mañana para su posterior uso.

Como recurso: Los colectores de rocío son una de las formas de mantener la vida en el planeta.

Palabras clave: Agua, Arrakis, Supervivencia

SAFO

Un zumo hecho con las raíces de las plantas del planeta Ecaz. El safo es una bebida altamente energética que multiplica la capacidad mental.

Como recurso: El safo es adictivo si se consume repetidamente y mancha la boca y los labios de un característico color púrpura. Es muy usado entre los mentat.

Palabras clave: Adictivo, Estimulante, Mentat

SONDA IXIANA

La sonda ixiana permite al usuario escanear y replicar las señales electroquímicas de un cerebro humano (vivo o muerto) y hacer una copia de su personalidad, experiencia sensorial y memoria. La sonda en sí es un dispositivo de tamaño medio que requiere la colocación de unos sensores sobre el objetivo y a un operador para controlar el proceso de copia.

La información almacenada se recopila en un simulacro, un duplicado digital del sujeto original que responde a los estímulos de la misma manera, contestando a las preguntas o dando respuestas. Estos simulacros suelen estar desorientados y, si se crean sin permiso, pueden enfadarse y no cooperar. Se rumorea que los tleilaxu usan esta tecnología para crear sus gholas.

El simulacro no es una máquina pensante en sí misma, sino que es un mero medio para recuperar información y obtener respuestas. Los simulacros tienen una capacidad limitada para aprender o tener pensamientos originales, ya que el artefacto es incapaz de crear las conexiones neuronales responsables del aprendizaje humano y el desarrollo cognitivo real. Muchos dentro del Imperio tildan de irrelevante esta diferencia y que, por tanto, consideran que las sondas ixianas violan los límites de las leyes butlerianas. A pesar de su enorme potencia, esta tecnología causa un gran rechazo entre la mayoría de la gente civilizada y no se suele utilizar ni siquiera por el más amoral de los maestros de espías.

El medio más fiable para defenderse de esta infernal máquina es consumir una droga llamada shere, que interrumpe la capacidad de la sonda para recoger información, haciendo que los datos sean inútiles e ilegibles. Al morir, el shere también provoca un rápido deterioro del sistema nervioso de quien lo tomó, imposibilitando su copia. El shere no tiene ninguna otra aplicación práctica, pero tiene unos serios efectos secundarios, por lo que a pesar de su eficacia su uso se limita a momentos de auténtico peligro.

Una innovación posterior, la Sonda-T, es capaz de copiar los recuerdos de una persona incluso si ha consumido shere, aunque el proceso causa un dolor increíble (y a menudo letal) al sujeto.

Como recurso: Una sonda ixiana puede copiar a un ser humano vivo o recientemente fallecido y permitir el acceso a un simulacro digital del mismo como si se hablara con él en persona.

Palabras clave: Conocimiento, Información secreta, Ixiano, Tecnología

ATÓMICAS Y LA GRAN CONVENCIÓN

La Gran Convención es el conjunto de reglas de guerra establecidas por el emperador y el Landsraad hace más de un milenio y que todas las Casas deben seguir bajo pena de destrucción. El uso de armamento atómico contra los seres humanos, o el disparo de una pistola láser contra un escudo (lo que provoca una explosión pseudoatómica), está prohibido. Aunque todas las Casas tienen atómicas, ninguna se atreve a usarlas.



SUSPENSOR PERSONAL

Los suspensores personales se colocan con frecuencia en cinturones, sillas y otros objetos portátiles. Estos dispositivos funcionan en la fase secundaria (de bajo drenaje) del generador de campo de Holtzman y anulan la gravedad a su alrededor. La altura y la masa de la energía consumida se basan en el peso del objeto levantado. Los suspensores personales no tienen la potencia necesaria para permitir el vuelo o detener las caídas desde distancias muy elevadas. Esta aplicación del campo fue iniciada por Norma Cenva con la creación de los globos de luz mientras trabajaba para Tío Holtzman.

Como recurso: Los suspensores personales pueden utilizarse como medio de transporte, para desplazar objetos pesados o mover grandes piezas de artillería.

Palabras clave: Antigravedad, Holtzman, Movilidad.

RECURSOS DE GUERRA

La guerra en Arrakis poco se parece a la de cualquier otro planeta del Imperio, donde los escudos son baratos, fáciles de producir y llevan usándose de forma común durante más de mil años. De este modo, la guerra a distancia tal y como se entendió a lo largo de la historia es prácticamente cosa del pasado.

Las unidades militares de las Casas del Landsraad utilizan las armas a distancia casi exclusivamente contra las poblaciones plebeyas rebeldes desprovistas de escudos. Un ejército sin escudo es totalmente vulnerable y puede ser fácilmente destruido por infantería escudada. Así, las tácticas militares a distancia, como el fuego de flanqueo, el fuego de cobertura, el avance coordinado, el apoyo aéreo, los ataques de artillería contra posiciones defensivas y estrategias similares casi han desaparecido.

En la mayor parte del Imperio, la guerra entre Casas implica poco o ningún combate espacial, ya que la Cofradía Espacial restringe severamente este tipo de batallas por miedo a dañar sus preciados cruceros. Por tanto, lo normal es emplear enormes transportes blindados para desplazar grandes cuerpos de infantería con escudos y armas cuerpo a cuerpo hasta lugares estratégicos. Las tropas luchan para arrebatar el control de estos lugares a los defensores, que también son tropas de a pie con escudo. Los omitópteros blindados se utilizan como exploradores, para seguir y observar los movimientos de las tropas y transportes e informar al mando. Las posiciones de valor estratégico están protegidas con escudos para evitar ataques de artillería o bombardeos.

Por contra, los escudos casi no se usan en Arrakis: por un lado, su tecnología (sea cual sea el tamaño) atrae la atención de los enfurecidos gusanos de arena; por el otro, las frecuentes tormentas de arena, la presencia constante de polvo en suspensión y la gran cantidad de electricidad estática hacen que los escudos sean poco fiables y difíciles de mantener. Ocurre a menudo que los soldados desplegados en Arrakis tardan en acostumbrarse a luchar en su nuevo entorno.

Además, los nativos del planeta, los Fremen, están perfectamente adaptados al terreno y han desarrollado tácticas y estrategias eficaces que les permiten librarse de guerras asimétricas contra ejércitos regulares.

RECURSOS DE GUERRA: ESCUDOS Y EMPLAZAMIENTOS

BÚNKER

Los búnkeres, fortines, posiciones atrincheradas y cualquier tipo de emplazamientos fortificados (blindados o no) son estructuras defensivas de pequeño tamaño destinadas a frenar o detener a los atacantes. Son fáciles y rápidos de construir, aunque a veces se levantan búnkeres permanentes más complejos en lugares demasiado pequeños para albergar una fortaleza, como en un puente donde ninguna de las orillas ofrezca un terreno apropiado. Los búnkeres también se utilizan para defender posiciones durante un tiempo limitado, como durante la excavación de una mina para penetrar o destruir una fortaleza blindada desde el subsuelo.

Como recurso: Un búnker es un recurso utilizado para asegurar y dar una ventaja táctica defensiva protegiendo un lugar pequeño pero de vital importancia, como el único puente que cruza un río en kilómetros o un terreno de difícil acceso y que ha sido conquistado recientemente en batalla.

Palabras clave: Cobertura pesada, Defensivo, Táctico

ESCUDO DE CASA/ESTRATÉGICO

Los escudos Holtzman estratégicos o de Casa derivan su nombre del efecto Holtzman. Se trata de escudos de gran tamaño que proyectan un campo de energía alrededor de sitios estratégicos. Son mucho más potentes que los escudos personales, hasta el punto de que haría falta el impacto de un cometa, un meteorito o una nave espacial para destruirlos. Se utilizan para defender fortalezas de gran tamaño o ciudades pequeñas de toda clase de proyectiles de alta velocidad, desde bombardeos hasta armas de mano.

Como recurso: Un escudo es un recurso propio de una Casa. Ampliamente utilizados en el Imperio, su mero control puede cambiar el rumbo de una batalla. En Arrakis solo se emplean dentro de la Depresión Imperial, ya que es una zona libre de gusanos de arena; en cualquier otro lugar del planeta, sus vibraciones atraerían a los gusanos y provocarían su ataque.

Palabras clave: Atómicas, Estratégico, Impenetrable

FORTALEZA

Debido a la existencia de los escudos estratégicos, las fortalezas, castillos y demás lugares diseñados para impedir el paso de las tropas terrestres armadas cuerpo a cuerpo se han convertido en la forma estándar de defensa de los lugares estratégicos en todo el Imperio, incluso en Arrakis. En Arrakis, solo la Depresión Imperial combina fortalezas y escudos, aunque los diversos sietch Fremen del planeta también están fortificados contra ataques convencionales y no convencionales.

¡ALERTA, GUSANOS!

Aparte de la amenaza que suponen para la producción de especia, la guerra y los combates a gran escala son excepcionalmente raros en Arrakis, ya que las orugas de los vehículos pesados y el retroceso de las armas de gran tamaño crean temblores y vibraciones que los gusanos de arena pueden sentir a kilómetros de distancia. Eso por no hablar de los escudos, que enloquecen a los gusanos y provocan su ataque. Los gusanos son una de las cosas más mortíferas de Arrakis, y aunque las Casas tienen muchas armas poderosas, unas pocas de estas bestias pueden tragarse un ejército entero.

Como recurso: Las fortalezas y su control juegan un papel importante en cuanto a quién domina un planeta y quién puede reclamar la propiedad de un territorio frente al Landsraad y el emperador. Están diseñadas para detener y matar a los atacantes, pudiendo ser usadas para los negocios en tiempos de paz.

Palabras clave: Cobertura pesada, Defensiva, Estratégica

RECURSOS DE GUERRA: SOLDADOS

ESPECIALISTAS

Las tropas especializadas representan cualquier unidad de soldados no destinada al combate en primera línea: ingenieros, zapadores, policía militar, técnicos, mecánicos, operaciones especiales, conductores, exploradores, un escuadrón de pilotos sin sus tópteros, etcétera.

Como recurso: Suele representar una unidad estándar de soldados especialistas lo suficientemente grande como para completar su misión habitual. Hay que designar su especialidad en el momento de su creación.

Palabras clave: Bien armados, Escudos, Equipo especial:
_____, Especialidad: _____

Calidad: 2 (las unidades más grandes pueden tener una calidad superior)

INFANTERÍA CON ESCUDO

Se trata de la infantería de línea estándar utilizada en todo el Imperio: soldados equipados con escudos y armas cuerpo a cuerpo y entrenados para luchar eficazmente en grandes formaciones de mil hombres o más. Aprenden a defendérse con rapidez y a atacar con lentitud, a moverse en formación y a fijar y flanquear otras formaciones.

Como recurso: Este recurso representa una unidad entrelazada, desde un pequeño pelotón hasta una gran brigada de soldados.

Palabras clave: Armas cuerpo a cuerpo, Escudo, Formación

Calidad: 1 (las unidades más grandes pueden tener una calidad superior)

RECLUTAS

Los reclutas son lo más bajo de lo bajo. Son soldados con poco o ningún adiestramiento y con un equipo malo o inexistente. Casi nunca tienen escudos y están pertrechados con una combinación de armas a distancia y cuerpo a cuerpo de mala calidad. Los reclutas equivalen a campesinos rebeldes, esclavos fugados o prisioneros usados para distraer a las fuerzas enemigas mientras los soldados regulares maniobran hacia posiciones de flanqueo.

Como recurso: Se utiliza para distraer, entorpecer o ralentizar al enemigo, o para atacar lugares no preparados y defendidos únicamente por población civil.

Palabras clave (elige tres): Armas a distancia, Carne de cañón, Poco entrenamiento, Sin escudo

Calidad: 0 (las unidades más grandes pueden tener una calidad superior)

TROPA DE ÉLITE

La guardia de élite de las Grandes Casas del Landsraad. La mayoría de estas unidades son una pequeña fuerza de élite destinada a servir de guardia de honor o de seguridad dedicadas a proteger al gobernante y a su familia más inmediata. Sin embargo, las Casas más poderosas con mentalidad militar pueden tener regimientos enteros. Los Sardaukar Imperiales y los Fedaykin Fremen son dos ejemplos.

Como recurso: Esta unidad representa una guardia de soldados de élite que han hecho un juramento de defender a sus señores hasta la muerte. Reciben la mejor formación, el mejor equipamiento y el mejor trato entre todos los miembros del ejército.

Palabras clave: Armas cuerpo a cuerpo, Escudos, Formación, Moral de élite

Calidad: 3-4

TROPA DE ÉLITE: FEDAYKIN

Los comandos de la muerte Fremen. Estos guerreros han hecho un juramento de sangre a Muad'dib y se encuentran entre los guerreros más duros del Imperio.

Palabras clave: Comandos de la muerte, Cuchillos crys, Guerrilla, Supremacía desértica

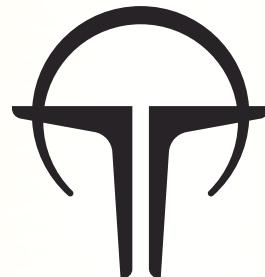
Calidad: 4

TROPA DE ÉLITE: SARDAUKAR

La guardia de élite y el ejército personal del emperador. Estos soldados son entrenados en el duro planeta de Salusa Secundus, donde más de la mitad mueren antes de llegar a la edad adulta y completar su adiestramiento. Solo los Fedaykin pueden rivalizar con su capacidad de combate.

Palabras clave: Armas cuerpo a cuerpo, Brutales, Entrenamiento de élite, Escudos, Formación, Moral de élite, Temidos

Calidad: 4



RECURSOS DE GUERRA: TRANSPORTES

ALA DE ACARREO

Los transportes aéreos de las recolectoras de especia en Arrakis también son el caballo de batalla del transporte aéreo civil y militar del Imperio. Las alas de acarreo son básicamente ornitópteros gigantes que utilizan una variedad de sistemas de vuelo (desde alas modificadas hasta sistemas de reacción, cohetes y antigravedad) para viajar rápidamente por los cielos de los planetas del Imperio. Los diseños de las alas varían en función de su carga: los transportes de personal se parecen mucho a los transportes aéreos civiles; los de mercancías tienen una estructura similar, pero más voluminosa en comparación con los transportes de personal; los que llevan la carga por fuera (como los utilizados en Arrakis para cosechar especia) parecen simples armazones gigantes con un sistema de vuelo acoplado y varias abrazaderas para sujetar la carga. Por lo general, las alas que se utilizan en la minería de especia solo tienen espacio para cuatro tripulantes: dos pilotos y dos técnicos.

Como recurso: Dependiendo de su diseño pueden ser excelentes para transportar carga o personal a altitudes suborbitales. También son empleados por los contrabandistas de Arrakis en sus operaciones de recolección ilícita de especia en los desiertos profundos.

Palabras clave: Escudo, Espacio de carga, Volador, Tamaño: Grande a Gigantesco

ORNITÓPTERO

Los ornitópteros (también llamados tópteros) son avanzadas máquinas que utilizan enormes alas para volar

como las libélulas, lo que les permite despegar y aterrizar verticalmente y planear para ahorrar combustible. Son silenciosos en vuelo, increíblemente ágiles y mucho menos contaminantes que un vehículo a reacción tradicional. Existen muchas versiones de ornitópteros, desde pequeñas naves para una o dos personas hasta enormes vehículos de carga capaces de transportar tropas o suministros. Los más grandes cuentan con motores a reacción para ayudar en su despegue y aumentar su velocidad.

Como recurso: Los ornitópteros pueden utilizarse en misiones de reconocimiento, para mover tropas y para atacar objetivos aéreos y terrestres. Como dispositivos de espionaje, permiten la observación silenciosa de un objetivo, además de proporcionar una vía de escape rápida y discreta. Un ornitóptero personal excepcionalmente lujoso puede incluso otorgar cierto estatus social. En Arrakis cumplen un papel más amplio que el de reconocimiento y transporte. Pueden estar armados con cañones, cohetes y misiles para trabajar como apoyo y para hacerse con la supremacía aérea (si las condiciones climatológicas lo permiten).

Palabras clave (agrupadas por variedad):

- **Exploración:** Planeador, Rápido, Silencioso, Volador, Tamaño: Pequeño
- **Transporte de tropas:** Planeador, Rápido, Silencioso, Volador, Tamaño: Escuadrón
- **Suministros:** Motor de reacción, Planeador, Rápido, Volador, Tamaño: Compañía
- **Ataque/Arrakis:** Armas, Cohetes, Misiles, Planeador, Rápido, Silencioso, Volador, Tamaño: Pequeño



PLATAFORMA ANTIGRAVITATORIA

Las plataformas antigravitatorias (también llamadas plataformas ingravidas) no tenían originalmente una función bélica, pero su uso fue adoptado hace siglos para la guerra imperial moderna. Al igual que los vehículos de transporte de personal, las plataformas suelen contar con escudos, pero sus sistemas de gravedad les permiten superar los muros de las fortalezas, desplegar tropas en espacios reducidos, ascender a lo largo de un acantilado o transportar personas y equipos a través de ríos y demás terrenos intransitables. Varían en tamaño, aunque la mayoría están diseñadas para transportar cómodamente un escuadrón entero de soldados y su equipo, junto a un piloto/operador. Son raras en Arrakis, ya que utilizan el efecto Holtzman, pero se sabe que Glossu Rabban Harkonnen empleó uno como cebo en sus intentos por cazar un gusano de arena.

Como recurso: Pueden utilizarse como transporte de corto alcance para las tropas u otros suministros. Por lo general son simplemente una plataforma a la que se le añade un escudo, un generador antigravedad y una consola de control.

Palabras clave: Antigravedad, Escudo, Plano

TRANSPORTE NAVAL

Los transportes navales llevan tropas y suministros a través de grandes masas de agua o remontando ríos. Se usan cuando el viaje por aire o por transportes orbitales no resulta estratégicamente aconsejable. Estas naves han cambiado poco desde que la humanidad conquistara las estrellas. La mayor diferencia es la inclusión de escudos para protegerse de los ataques a distancia. Pueden ser desde pequeñas patrulleras hasta enormes buques de carga diseñados para llevar decenas de miles de tropas.

Como recurso: Pueden utilizarse como medio de transporte acuático para tropas y suministros cuando los viajes aéreos u orbitales no son buena opción o están prohibidos.

Palabras clave: Escudo, Naval

VEHÍCULO DE TRANSPORTE DE PERSONAL

Estos enormes vehículos blindados están diseñados para transportar tropas a través de superficies planetarias y son tan variados y únicos como los planetas que están diseñados para atravesar. La mayoría son rodados, aunque no es raro encontrarse con andadores, orugas o incluso sistemas antigravedad. También varían en tamaño, y hay desde transportes para escuadrones hasta enormes naves terrestres con escudo que transportan compañías o incluso un regimiento completo de soldados.

Como recurso: Una Casa suele contar con una flota de estos vehículos para transportar rápidamente a sus tropas a diversos lugares estratégicos. Los vehículos más pequeños son más comunes.

Palabras clave: Escudo, Todoterreno, Transporte de tropas

Calidad: Los transportes de más Calidad pueden llevar más tropas

RECURSOS DE GUERRA:

ARTILLERÍA Y ANTIAÉREOS

ARTILLERÍA

La artillería son enormes cañones, a menudo montados sobre un vehículo plataforma, que disparan proyectiles explosivos a kilómetros de distancia para ablandar a la infantería sin escudo y a las posiciones fortificadas. La artillería es un arma casi obsoleta que solo se emplea en los raros casos en que una fuerza militar lucha contra rebeldes sin escudos o en Arrakis, donde la imposibilidad de utilizar escudos en la mayor parte del planeta la convierte en una estrategia militar viable.

Como recurso: Los cañones necesitan una dotación de soldados entrenados en su uso, pero son muy efectivos y pueden emplear una variedad de ojivas: obuses que detonan al impactar o en el aire, munición explosiva diseñada para destripar a soldados sin escudo, proyectiles perforantes, antibúnker e incluso bombas de gas y toxinas que pueden esparcir patógenos mortales o gases venenosos por el campo de batalla.

Palabras clave: Diferentes tipos de munición, Dotación, Largo alcance

LANZACOCHETES/MISILES

Los lanzadores de cohetes y misiles pueden ser desde lanzagranadas a propulsión de un solo uso y manejables por una sola persona, hasta los grandes sistemas impulsados por vehículos diseñados para lanzar nubes de cohetes «tontos» o misiles guiados contra una variedad de objetivos sin escudos. Los sistemas de misiles guiados también sirven como defensa antiaérea. Al igual que la artillería, la aparición de los escudos ha provocado la práctica extinción de los lanzadores de cohetes y misiles. Sin embargo, siguen siendo útiles en Arrakis y contra objetivos que no lleven escudo.

Como recurso: Los lanzacohetes han sido utilizados con gran éxito por varias facciones de Arrakis a lo largo de los siglos. Los Fremen emplean granadas propulsadas por cohetes en sus incursiones contra recolectoras de especia y otros objetivos vulnerables. Los Harkonnen utilizaron con éxito lanzadores de cohetes y misiles contra los Atreides cuando tomaron el poder en Arrakis.

Palabras clave (agrupadas por variedad):

- **Granada propulsada por cohete:** De un solo uso, Explosiva, No guiada, Perforante, Portátil
- **Sistema de defensa aérea portátil:** Antiaéreo, De un solo uso, Explosivo, Guiado, Perforante, Portátil
- **Mortero:** Antipersonal, Disparo parabólico, Dotación de dos personas, Explosivo, Perforante
- **Lanzacohetes:** Disparo parabólico, Explosivo, Fuego masivo, No guiado, Perforante, Vehículo terrestre
- **Lanzamisiles:** Antiaéreo, Antiblindaje, Explosivo, Fuego masivo, Guiado, Vehículo terrestre

ORNITÓPTEROS Y ESCUDOS

En general los escudos sirven para proteger cualquier cosa, ya que los generadores necesarios para crear el campo se pueden adaptar a la escala del objeto. Así, una fortaleza requiere un gran generador de gran tamaño, pero un escudo personal puede proyectarse desde una pequeña riñonera. Sin embargo, la desproporción entre el tamaño y la envergadura de los ornitópteros hace que necesiten generadores mucho más grandes y pesados de lo normal. Por tanto, los ornitópteros no suelen llevar escudos.

Sin embargo, son pocos los nobles que se sienten cómodos viajando en un vehículo sin escudo, por lo que hay modelos equipados con pesados generadores para la protección de los pasajeros importantes. Este engoroso peso adicional es una de las razones por las que muchos propietarios renuncian a instalar generadores de escudo en sus ornitópteros, ya que no están dispuestos a sacrificar la maniobrabilidad y velocidad a cambio de aumentar la seguridad.

Un ornitóptero puede sustituir la palabra clave Rápido por Escudo.

RECURSOS DE GUERRA: OTROS VEHÍCULOS

En el Imperio existe una enorme variedad de naves y vehículos, aunque la mayoría son de uso civil y no suelen participar en acciones de combate. Sin embargo, debido a su importancia estratégica, hay tres clases de vehículo que pueden encontrarse en medio de furiosas batallas, como explicamos a continuación.

CRUCEROS

El Imperio existe gracias a la especia y a los motores Holtzman y su capacidad para realizar saltos instantáneos de un lugar a otro del universo doblando el espacio intermedio. La especia permite a los navegantes y timoneles de la Cofradía guiar a sus cruceros (naves espaciales con forma de tubo) por este salto a través del espacio. Estas inmensas naves alcanzan a menudo los 20 kilómetros de longitud y pueden albergar cientos de transportes orbitales de todo tipo de tamaños. Cada día, varios cruceros recorren las rutas de todos los planetas del Imperio para mantener el flujo del comercio. Una de estas naves puede recorrer fácilmente la mitad del Imperio en un solo día.

Como recurso: Arrebatar el control de un crucero a la Cofradía Espacial supondría cometer uno de los mayores crímenes contra el Imperio; además, habría que controlar al navegante para simplemente transportar la nave a cualquier otro lugar. Pero cosas más raras han ocurrido.

Palabras clave: Nave espacial, Requiere un navegante, Transporte, Viaje MRL, Tamaño: Inmenso

RECOLECTORAS DE ESPECIA

Las recolectoras (o cosechadoras) son enormes fábricas móviles de extracción y refinado de especia. Están tripuladas por tripulaciones temerarias y salvajes que trabajan frenéticamente para cosechar la mayor cantidad posible de material tras una explosión de especia y antes de que las vibraciones de la recolectora llamen la atención de un gusano de la arena. Aunque su diseño puede cambiar, por lo general son enormes vehículos terrestres parecidos a escarabajos que vuelan enganchados a un ala de acarreo hasta el punto de extracción. Durante la operación, la recolectora despliega sus taladros y palas para recoger la especia y comenzar el proceso de refinado. Mientras, se envían vehículos exploradores para alertar de la llegada de gusanos.

Como recurso: Los gobernantes de Arrakis son los únicos autorizados a emplear recolectoras de especia, aunque los contrabandistas y Fremen tienen sus propias máquinas. Los tres bandos libran una guerra permanente atacando a las recolectoras de especia de sus oponentes siempre que tienen la oportunidad, por lo que no es raro que se vean envueltos en una batalla campal.

Palabras clave: Fábrica, Impregnada de especia, Reclamo de gusanos, Transportable por ala de acarreo, Vehículos de exploración, Tamaño: Enorme

TRANSPORTES ORBITALES

La Cofradía Espacial cuenta con innumerables naves de gran tamaño para conectar a sus cruceros con la órbita o la superficie de los planetas. Cada nave de la Cofradía puede transportar miles de individuos y millones de toneladas de mercancías para los mercados y el comercio interplanetario. Algunas Casas del Landsraad poseen sus propios transportes orbitales (desde vehículos para una o dos personas hasta naves tan grandes como las de la Cofradía) y prefieren permanecer a bordo de estos por razones de seguridad y comodidad. Las prohibiciones impuestas a la guerra espacial por la Cofradía Espacial hacen que este tipo de batallas y combates sean casi inauditos, y cuando suceden suelen ser a escala limitada. Las únicas ocasiones en las que un transporte puede verse envuelto en una batalla es cuando aterriza cerca de un lugar estratégico o cuando descarga tropas en la superficie de un planeta.

Como recurso: Al igual que las recolectoras de especia, estos transportes son más objetivos estratégicos que herramientas o armas por derecho propio. Sin embargo, hay mentes astutas (como la del Barón Harkonnen) que han descubierto maneras de emplearlas como armas.

Palabras clave: Camarotes, Carga, Diseño de Cofradía/Casa, Escudo, Nave espacial

RECURSOS DE ESPIONAJE

LA GUERRA DE ASESINOS Y EL KANLY

Los conflictos entre los miembros del Landsraad son inevitables, pero las Casas enfrentadas pueden declarar una Guerra de Asesinos para minimizar los daños colaterales. Estas guerras están permitidas por la Gran Convención y la Paz de la Cofradía, aunque obligan a los contendientes a seguir unas reglas estrictas y a emplear únicamente el arsenal descrito en el Manual de Asesinos. Las pistolas de agujas y los cazadores-buscadores son algunos ejemplos de armas permitidas en este tipo de guerra.

A diferencia de una Guerra de Asesinos, el kanly es menos una lucha armada entre Casas que una serie de duelos individuales al estilo del lejano pasado. Los desafíos o negociaciones kanly deben ser supervisadas por un Árbitro del Cambio designado para ello y ajustarse a los edictos de la Gran Convención. Los resultados del kanly son definitivos y pueden determinar el destino de una Casa.

RECURSOS DE ESPIONAJE: ARMAS

AGUJAS

Diminutas y discretas, las agujas suelen tener la punta protegida por un tapón abatible. Los Sardaukar de élite del emperador suelen llevar agujas con droga o veneno ocultas entre sus joyas o uniformes, y las emplean en el combate cuerpo a cuerpo para obtener una ventaja posiblemente injusta.

Como recurso: Las agujas son muy fáciles de ocultar, por lo que sirven tanto para el ataque como para la defensa. Además, el enorme número de venenos y drogas con que pueden recubrirse hace que estas pequeñas armas sean increíblemente versátiles. Algunos espías confían en ellas para suministrar antídotos o para impedir que alguien (o ellos mismos) lleguen a ser interrogados...

Palabras clave: Arma cuerpo a cuerpo, Diminuta, Silenciosa

CAZADOR-BUSCADOR

Los cazadores-buscadores son pequeños dispositivos de cinco centímetros de longitud aceptados por el Manual de Asesinos y recomendados cuando el sigilo y el anonimato son primordiales. Pueden volar gracias a su pequeño suspensor, pero debido a la prohibición universal de las máquinas pensantes, un cazador-buscador requiere un operador cercano para controlarlo; eso, combinado con su escasa capacidad visual, hace que sean difíciles de usar contra objetivos inmóviles. Al impactar, la máquina atraviesa la piel y los músculos mientras se dirige hacia el corazón, cerebro o cualquier otro órgano vital. Los cazadores-buscadores son tan efectivos que los niños nobles aprenden a identificarlos desde una edad muy temprana y a evitarlos quedándose totalmente quietos.

Como recurso: Los cazadores son armas brutales y eficaces. Sin embargo, hace falta un traidor o un infiltrado en el

interior para guiar el dispositivo. Las víctimas de chantajes, los leales fanáticos o los mercenarios muy bien pagados son buenas opciones.

Palabras clave: Accionado a distancia, Corto alcance, Sigiloso

DIENTE ENVENENADO

Un diente envenenado está diseñado para engañar incluso a los detectores y escáneres de veneno. Solo un examen minucioso revelará su verdadera naturaleza. Estas armas son mortales tanto para el objetivo como para quien lo lleva en la boca. Al morderlo, el frágil esmalte que recubre este instrumento de perdición se rompe y activa la pastilla con forma de nervio que hay en su interior, lo que produce una nube de gas venenoso que rodea al portador del diente y a cualquiera que se encuentre junto a él.

Como recurso: El diente envenenado es una opción de último recurso. No es raro que los espías lleven uno en la boca cuando están en misiones y no quieran ser capturados o interrogados. También han sido utilizados por asesinos que saben que tendrán la oportunidad de acercarse al objetivo, pero no planean sobrevivir al encuentro.

Palabras clave: Sigiloso, Tóxico, Último recurso

ESTILETE DE MUÑECA

El estilete de muñeca surgió tras la aparición del escudo y los estilos de combate con dos armas. Consiste en una hoja corta envenenada, fácilmente ocultable, que se empuña con la mano izquierda, y capaz de derribar al adversario más fuerte con tan solo arañarle la piel. El estilete de muñeca se emplea en los combates con escudo (tanto fuera como dentro del foso de gladiadores) y en cualquier situación donde pueda sorprender al enemigo.

Como recurso: De larga tradición en el Imperio, surgieron como un elemento más de los combates rituales, aunque hay quienes siempre llevan uno encima. Dependiendo de



los venenos elegidos, estas finas dagas pueden provocar una muerte rápida y silenciosa, o una larga y dolorosa.

Palabras clave: Arcaico, Arma cuerpo a cuerpo, Pequeño

PISTOLA DE AGUJAS

El Manual de Asesinos canta las alabanzas de la humilde pistola de agujas. Con sus pequeños y discretos proyectiles recubiertos de venenos aprobados por la Guerra de los Asesinos, estas pequeñas armas son un instrumento ideal para provocar cambios políticos y diplomáticos dentro del Landsraad. Las pistolas de agujas son herramientas versátiles, compactas y fáciles de ocultar.

Como recurso: Caben en la palma de la mano, en la manga o bajo la chaqueta, por lo que resultan discretas e ideales para defenderse... o para asesinar. La munición de agujas puede recubrirse con una variedad de drogas y venenos que proporcionan un amplio abanico de opciones.

Palabras clave: Arma a distancia, Pequeña, Silenciosa

SOGA DE HILO SHIGA

El hilo shiga procede de liana reptante narvium, que se encuentra en Salusa Secundus y Delta Kaising III. Sus usos principales son la transmisión de mensajes y la inmovilización de prisioneros. Sin embargo, los Sardaukar fueron los primeros en utilizar este fuerte y delgado filamento como arma de estrangulamiento. Ahora forma parte de su arsenal estándar, a menudo oculto en el pelo u otro lugar.

Como recurso: El hilo shiga se utiliza como soporte de comunicación, por lo que no es difícil encontrárselo en

cualquier lugar del Imperio, ya sea para emplearlo como medio de ataque o defensa.

Palabras clave: Arma cuerpo a cuerpo, Común, Sutil

RECURSOS DE ESPIONAJE: DROGAS

CHAUMAS Y CHAUMURKY

El envenenamiento de amigos, enemigos o familiares a través de la comida y la bebida es una práctica consagrada en el Imperio. El chaumas es el veneno administrado a través de la comida, mientras que el chaumurky es el que se pone en las bebidas. Ambos pueden ser de acción rápida o lenta.

Como recurso: Los miembros del Landsraad desconfían tanto de los chaumas como de los chaumurky y hacen un uso abierto y constante de los detectores de veneno. Para usarlos con éxito, a menudo es necesario encontrar formas de evitar los detectores y diversos métodos de escaneo e identificación de los diferentes venenos.

Palabras clave: Cara, Ingerible, Sigiloso

DROGA DE LA DECIDORA DE VERDAD

Hay algunas Reverendas Madres Bene Gesserit tienen la capacidad de entrar en un trance de verdad donde pueden detectar cualquier mentira, incluso de las personas más retorcidas. La droga de la Decidora de Verdad facilita la entrada en ese estado, aunque no todas las Reverendas Madres la necesitan. Sin el condicionamiento de la Bene Gesserit o el control que

proporciona su entrenamiento prana-bindu, cualquiera que se atreva a tomar esta droga muere de forma dolorosa.

Como recurso: La droga de la verdad representa una poderosa tentación para aquellos que poseen tanto la confianza de creerse excepcionales como el deseo de practicar las artes místicas de la Bene Gesserit. Por tanto, puede utilizarse como moneda de cambio, veneno o para que una Bene Gesserit pueda entrar en un trance de verdad.

Palabras clave: Cara, Derivada de la especia, Ingerible, Venenosa

ELACCA

Este potente narcótico se fabrica en Ecaz, un planeta de Alfa Centauri B, a partir de madera de elacca quemada. Sus efectos inducen una intensa rabia en el usuario, anulando su instinto de supervivencia y tiñendo su piel con un peculiar tono anaranjado. Pocos en el Imperio eligen tomar esta droga por voluntad propia. Su uso más común es el de drogar a los esclavos gladiadores que combaten en el circo. Sin embargo, hay soldados que la ingieren antes de una batalla para endurecer su determinación.

Como recurso: A pesar de que el Imperio no ve con buenos ojos esta sustancia, algunos comandantes la han usado con sus tropas para eliminar el riesgo de deserción antes o durante una batalla. La elacca también puede suministrarse a una víctima desprevenida para hacer que ataque a un objetivo (y desviar las sospechas del auténtico responsable). En el pasado, algunos de estos atacantes involuntarios murieron a manos de quienes se defendían de su furia.

Palabras clave: Barata, Droga, Piel teñida de naranja, Sed de sangre

SEMUTA

El valioso árbol elacca de Ecaz también produce semuta, un narcótico altamente adictivo. A diferencia del frenésí que provoca la elacca, la semuta induce un estado de felicidad eufórica cuando se usa en combinación con la música atonal del mismo nombre. Un usuario de semuta puede contrarrestar estos efectos con un antídoto.

Como recurso: La semuta es una forma popular de relajación. Sin embargo, hay quienes se aprovechan de la adicción que produce para manipular a sus consumidores, ya sea amenazándolos con cortar su suministro u ofreciendo cantidades copiosas del estupefaciente. Un abastecimiento constante y fiable puede conducir a una lealtad extrema. La semuta también es una moneda popular para el soborno.

Palabras clave: Adictiva, Cara, Eufórica, Ingerible

SHERE

El shere es una droga que se toma cuando existe el peligro de ser sometido a una sonda ixiana (ver página 199). La sustancia entorpece los procesos neuronales de tal modo que la sonda no puede recoger ni duplicar los pensamientos, recuerdos y emociones del sujeto. El cadáver de un sujeto

que haya consumido shere sufre una rápida desintegración neuronal, lo que elimina cualquier posibilidad de copiado. Sus efectos secundarios (como el daño al sistema nervioso) hacen que sea una solución de último recurso.

Como recurso: Un sujeto que haya consumido shere es inmune a los efectos de una sonda ixiana, esté vivo o muerto. Sin embargo, la sonda-T (un modelo posterior) es inmune a los efectos de esta droga.

Palabras clave: Cara, Daños neuronales, Ingerible, Poco común

VENENO RESIDUAL

El mentat pervertido Piter de Vries creó un veneno que crea una dependencia de tal modo que la víctima debe recibir una dosis de antídoto periódicamente para evitar la muerte. El sujeto puede estar al corriente, o no, del peligro que corre. Es un método de control salvaje, pero efectivo.

Como recurso: El veneno residual puede usarse como chantaje o para asegurarse la lealtad del objetivo, que normalmente estará dispuesto a todo con tal de obtener el antídoto a tiempo. A veces se le administra a una víctima sin que esta lo sepa, aunque seguirá recibiendo el antídoto mientras sea de utilidad.

Palabras clave: Cara, Discreta, Droga

VERITE

Otro producto especial de Ecaz, la verite es una planta que solo crece en ese planeta y que puede procesarse siguiendo una técnica específica para convertirla en un narcótico capaz de anular la fuerza de voluntad del usuario y obligarle a decir la verdad. Es imposible resistirse a sus efectos.

Recurso: La verite es una alternativa viable a las Decidoras de Verdad de la Bene Gesserit. Puede usarse en un simple interrogatorio o, si se dosifica de forma discreta, para son sacar información de víctimas desprevenidas.

Palabras clave: Caro, Ingerible, Narcótico

RECURSOS DE ESPIONAJE: COMUNICACIÓN

DISTRANS

Aunque la tecnología específica varía según el planeta y el sujeto, los distrans permiten implantar información en un animal y transmitir mensajes a través de este. El destinatario del animal recupera el mensaje mediante un código. El animal transmite el mensaje mediante chirridos, chasquidos y otros ruidos parecidos a palabras.

Aunque las aves se utilizan con frecuencia, las habilidades nocturnas de los murciélagos hacen que sean los animales más usados como distrans.

Como recurso: Esta tecnología garantiza una comunicación privada y segura.

Palabras clave: Animal, Mensajero, Sigiloso

HILO SHIGA

El hilo shiga procede de liana reptante narvium, que se encuentra en Salusa Secundus y Delta Kaising III. Esta materia se usa fundamentalmente para la comunicación en todo el Imperio. Aunque los Sardaukar lo utilizan a veces como arma para estrangular, es más frecuente encontrarlo en dispositivos de grabación y transmisión. Sus fibras se emplean para fabricar minúsculos y discretos films minimics y librofilms impresos mediante pulsos.

Como recurso: El film minimic solo tiene una micra de diámetro, por lo que resulta fácil de esconder o pasar de contrabando. Los carretes de hilo shiga encriptados también sirven para enviar mensajes entre personas.

Palabras clave: Barato, Frecuente, Objeto físico

INFORMACIÓN

La información ilícita puede adoptar muchas formas en el Imperio. Diminutos films minimics hechos con hilos shiga, perforaciones de la Bene Gesserit, descodificadores, transmisiones interceptadas, cámaras ocultas, espías y traidores pueden proporcionar diferentes informaciones que revelen los engranajes del Imperio. Los amortiguadores ixianos y los conos de silencio existen por una buena razón. No confies en nadie.

Como recurso: La recopilación de información es una vía de doble sentido. Aquellos que buscan secretos podrían estar revelando valiosos detalles sobre ellos mismos.

Palabras clave: Información secreta

INTERROGATORIO

Los Harkonnen son conocidos entre las Casas del Landsraad por su habilidad a la hora de extraer información de los prisioneros que no están dispuestos a ello. La tortura, la verite y todo tipo de métodos brutales son comunes y aceptados en el Imperio.

Como recurso: El interrogatorio es eficaz. Hace falta una gran fortaleza física, mental y espiritual tanto para realizarlo como para resistirse.

Palabras clave: Información secreta

MAPA

Los sobornos de la Cofradía, el engaño intencionado, la competencia financiera y diversos motivos geoestratégicos contribuyen a que los mapas de los distintos planetas y sistemas del Imperio suelan ser defectuosos o estar incompletos. Los mapas precisos facilitan la supervivencia y la planificación, aunque no siempre son fáciles de encontrar. Son muchas las Casas y comunidades que tienen sus razones para ocultar este tipo de información.

Como recurso: Un buen mapa puede revelar mucho sobre un planeta, la gente y las Casas del lugar... y lo que esconden. Los recursos, armas, tecnología, almacenes o los cambios radicales en el entorno de un planeta pueden

ser cosas que las distintas facciones quieran ocultar para sí mismas. Y lucharán por hacerlo.

Palabras clave: Información secreta

PERFORACIONES EN CLAVE BENE GESSERIT

Las Bene Gesserit desarrollaron un sistema de perforaciones en relieve o grabados que pueden dejarse en casi cualquier superficie para comunicarse en secreto. Las hermanas pueden esconder mensajes en lugares inesperados que ni siquiera los espías más experimentados podrían encontrar. Una hermana Bene Gesserit que desee leer la información debe pasar la punta de los dedos por las perforaciones.

Como recurso: Cualquiera que sepa cómo leer este código Bene Gesserit tiene la clave para interceptar información que no está destinado saber. También podría usar esta habilidad para dejarle mensajes a una hermana Bene Gesserit... o incluso para suministrarle información falsa que la conduzca hacia un camino equivocado.

Palabras clave: Bene Gesserit, Infrecuente, Sigiloso

RECURSOS DE ESPIONAJE:

CONTACTOS Y AGENTES

ASESINO

Los asesinos no son criminales a sueldo que viven fuera del sistema, sino que juegan un papel fundamental en el buen funcionamiento del Imperio, gracias a sus conocimientos de las normas, reglamentos y técnicas permitidas por el Manual de Asesinos. Como guardianes de las restricciones establecidas en la Guerra de Asesinos sancionadas por Gran Convención y la Paz de la Cofradía, los asesinos ayudan a mantener los conflictos entre las Casas del Landsraad a un nivel civilizado... o al menos a un mínimo de víctimas civiles. Estos profesionales son astutos, peligrosos y suelen ocupar puestos de poder en las Grandes Casas.

Como recurso: Un asesino tiene habilidades y conocimientos sobre el funcionamiento de la sociedad al alcance de pocos. Son buenos aliados y temibles adversarios. A menudo disponen de información exclusiva, gracias a los contactos que tienen repartidos entre las Casas y los bajos fondos del Imperio.

Palabras clave: Astuto, Escurridizo, Peligroso

BAILACARAS

Los bailacaras son humanoides genéticamente modificados de la Bene Tleilax. Su capacidad para cambiar de apariencia, e incluso características sexuales secundarias, los convierte en espías inigualables, ya que son capaces de imitar a sus objetivos hasta un grado casi indetectable. Un bailacaras que logre infiltrarse en una organización puede ser casi imposible de eliminar. Todo esto da a la Bene Tleilax un poder increíble en el Imperio, a pesar del desprecio general hacia su pueblo.

Como recurso: Los bailacaras pueden infiltrarse en casi cualquier lugar, organización o gobierno. Además, están programados para ser leales a la Bene Tleilax y no es sencillo hacer que se vuelvan contra sus amos o se independicen de ellos. Sin embargo, su devoción por sus maestros Bene Tleilax puede convertirse en un lastre. Si se lo deja en la misma misión durante demasiado tiempo, un bailacara puede llegar a creerse que es la persona que está suplantando e incluso liberarse del control de sus amos tleilaxu.

Palabras clave: Escurridizo, Indistinguible, Programado genéticamente

ESPÍA INDUSTRIAL

Las Casas del Landsraad dirigen grandes organizaciones que proporcionan tecnología, armas y otros recursos al resto del Imperio. Un gran número de ellas también tienen acciones en el consorcio imperial CHOAM, el Combine Honneta Ober Advancer Mercantiles. Una consecuencia de todo esto es que muchas Casas, la propia CHOAM, las Bene Gesserit y otras facciones del Imperio tienen espías infiltrados por todo ese entramado empresarial.

Como recurso: Los espías pueden conocer o saber cómo encontrar diseños secretos, tecnología exclusiva, fórmulas confidenciales y otra información valiosa. También pueden tener acceso a detalles sensibles sobre sus empleadores, por lo que un espía capturado puede ayudar a darle la vuelta a la situación y poner al bando rival contra las cuerdas.

Palabras clave: Bien informado, Escurridizo

ESPÍA POLÍTICO

El Landsraad representa a todas las Casas Mayores y Menores del Universo Conocido, pero el Imperio está lleno de muchas otras organizaciones políticas de gran importancia,

por lo que el espionaje es una actividad constante. Algunas Casas intentan infiltrarse en el mismísimo gobierno del emperador Padishah, mientras que otras prefieren chantajear a sus rivales con la información obtenida. Para un miembro de una Casa es difícil determinar en quién confiar, incluso dentro de su propia familia.

Como recurso: Un espía político puede proporcionar información sobre una Guerra de Asesinos, material para chantajear a alguien o propuestas que vayan a presentarse en el Landsraad. Atrapar a un espía puede reportar información sobre un enemigo conocido o un adversario desconocido. Las Casas del Imperio están enfrascadas en una batalla interminable para proteger a sus propios agentes y defenderse de los espías del enemigo.

Palabras clave: Astuto, Bien informado, Escurridizo

MENTAT MAESTRO DE ASESINOS

Tras la promulgación de los edictos butlerianos, los mentat (u «ordenadores humanos») asumieron las tareas de análisis y proyección que antes realizaban las máquinas pensantes. Los mentat también suelen estar entrenados para luchar y matar. El título de maestro de asesinos designa al mentat que sirve a una Casa Mayor y que dirige su estrategia ofensiva o defensiva en una Guerra de Asesinos. Las Casas valoran mucho a sus maestros de asesinos.

Como recurso: Los mentat tienen habilidades increíbles que les permiten analizar enormes cantidades de datos para evaluar una situación. A menudo pueden predecir las próximas ofensivas y determinar el mejor curso de acción para su Casa. Un maestro de asesinos mentat es un oponente peligroso e inteligente.

Palabras clave: Astuto, Computadora humana, Inteligente



RECURSOS DE INTRIGA

RECURSOS DE INTRIGA: FAVORES

Los favores son el tipo de recurso que los mejores agentes de una Casa utilizan tan a menudo como pueden, aunque su uso no está exento de peligros. Descuidar una tapadera o abusar de un contacto concreto puede llevar a que el agente sea descubierto, con resultados catastróficos. Al fin y al cabo, si un recurso se siente traicionado, su confianza, amistad o amor pueden convertirse en sed de venganza. La intriga y las argucias políticas son siempre juegos peligrosos, y aunque los favores pueden ser ciertamente la más sutil de las herramientas, hay que buscar un equilibrio que evite el desastre. Hace falta tener perspicacia y valor para tener éxito, pero cuando la persona adecuada le debe un favor al agente correcto, es posible cambiar el destino de una Casa (o de Arrakis) para siempre...

DEUDOR

Alguien tiene una deuda contigo: dinero en efectivo, drogas, lo que sea. Puedes reclamar esa deuda cuando sea necesario y obligarle a darte algo a cambio. Puedes hacerlo gradualmente e insinuar de vez en cuando que ya casi ha terminado de pagar, o puedes hacerlo de repente y exigir que pague toda la deuda inmediatamente. El recurso suele agotarse cuando el deudor es descubierto o si el agente se cobra la deuda en un *quid pro quo*. En unos pocos casos, los agentes más astutos y experimentados (los que quizás hayan recibido un adiestramiento mentat) pueden evitar que la relación llegue a su fin, pero es raro que suceda.

Como recurso: La deuda permite obtener un recurso vital de forma inmediata, como dinero, un refugio, etcétera. Cuando la situación se complica y las opciones son escasas, acudir al deudor puede ser una manera de salvar la vida.

Palabras clave: Asustado, Desesperado, Paranoico

SERVICIOS

Todo tiene un precio. El Imperio y la propia civilización dependen del comercio. Pero para los que son verdaderamente poderosos, o para los que entienden cómo funciona el auténtico poder y dónde encontrarlo, el dinero no tiene ningún valor. En cambio, los favores... esos sí tienen valor. Los favores son la única moneda, aparte de la especia, inmune a las fluctuaciones del mercado. Prestas un servicio a una gran organización y, a cambio, sabes adónde envían los recursos que ofreces. La organización sabe que puede recurrir a ti en caso de necesidad. Y tú sabes que puedes recurrir a ella cuando te haga falta.

Como recurso: Una gran organización depende de ti y puedes obtener la cantidad que quieras de otro tipo de recurso (dentro de un límite razonable).

Palabras clave: De fiar, Valioso

VIEJA AMISTAD

Cuando un agente quiere convertir a un objetivo en un recurso, a menudo busca la manera de hacerle un favor que no levante sospechas. Pero no siempre es fácil. Una suma de dinero inesperada llamará la atención o hará que el beneficiario actúe de forma insensata. Un cuchillo deja huellas o, peor aún, un cadáver que hay que ocultar o explicar. Son métodos torpes. Un verdadero agente, uno que quiera ser digno de la confianza depositada en él, no deja un rastro tan obvio. Sin embargo, ¿qué mal hay en hacer un favor? Luego, cuando llegue el momento de cobrárselo, será simplemente una situación donde un amigo intenta ayudar a otro amigo. Una cosa perfectamente normal y natural. Por supuesto, ganarse la confianza y establecer una relación no es fácil e implica trabajo, evaluar cuidadosamente al destinatario y averiguar sus deseos o necesidades. Pero una vez armado con ese conocimiento, podrás mantener la amistad durante años si tienes cuidado (y fuera necesario).

Como recurso: Un compañero al que conoces desde hace tiempo y con el que has ido forjando una amistad (gracias a la información que cuidadosamente recopilaste sobre él). Puede proporcionarte información, espionar a un objetivo o esconderte si las cosas se ponen peligrosas.

Palabras clave: Astuto, De fiar, Leal

RECURSOS DE INTRIGA:

BIENES PRECIOSOS

La intriga suele centrarse en la riqueza y el acceso a los recursos, por lo que estos elementos pueden ser excelentes recursos durante cualquier tipo de conflicto social. Los contratos comerciales y los objetos de valor se intercambian por información y favores, pero también pueden utilizarse con la misma facilidad para controlar a un objetivo... siempre que sepas lo que este quiere y puedas satisfacer sus deseos.

ARTÍCULOS DE VALOR

Aunque quizás no estén al mismo nivel que los contratos comerciales o los derechos sobre tierras, hay artículos valor (objetos individuales) que pueden resultar muy valiosos como herramientas para el comercio y la intriga: obras de arte, creaciones únicas de valor histórico o religioso y otros objetos similares son muy codiciados. Su propiedad suele cambiar de manos en tiempos de lucha y agitación política, y a menudo sirven para influir sobre individuos ambiciosos y de gran poder, pero con gustos caros.

Como recurso: Por lo general, estos objetos son relativamente fáciles de transportar y comerciar, ya que suelen ser pequeños y ligeros en comparación con su valor. Esto los convierte en una excelente forma de trasladar algo de valor de un lugar a otro de forma discreta, y también en una herramienta útil durante el comercio y las negociaciones.

Palabras clave: Frágil, Portátil, Precioso

CONTRATO COMERCIAL

Una venta puntual de productos es una cosa, pero un contrato a largo plazo puede ser una herramienta poderosa en aquellos círculos donde se mezclan política y comercio. Un contrato para producir bienes para otra facción puede forjar una relación próspera y duradera. A su vez, contratar a otra facción para que te suministre algo puede garantizar que nunca te falten los recursos que necesitas. En cualquier caso, un contrato crea un vínculo duradero que puede usarse más adelante si hiciera falta influir sobre la otra parte.

Como recurso: Es difícil emprender una acción hostil contra un socio comercial. Este tipo de relaciones ayuda a unir los intereses de las Casas competidoras y a mantener una apariencia de paz en el Imperio. Es un juego donde las apuestas son enormes y en el que un jugador astuto puede salir ganando mucho.

Palabras clave: Comercio, Largo plazo, Producción, otras palabras clave según el tipo de producto (como Escasa o Abundante)

DERECHOS DE TIERRA

El acceso a la tierra donde se produce una materia prima específica puede ser objeto de comercio, si el precio es lo suficientemente bueno. Eso le permite al nuevo propietario generar tanta materia prima como quiera... siempre y cuando esté dispuesto a trabajar para ello. Un trato como este puede convertirse en un arma de doble filo (por

ejemplo, todo el mundo quiere especia, pero pocos están dispuestos a enfrentarse a los peligros y dificultades de recolectarla y refinarla), además de servir como parte de un negocio lucrativo y crear grandes oportunidades para ganar influencia.

Como recurso: Arrendar los derechos de la tierra a otro puede ser un negocio lucrativo y permite colocar a la otra parte en una posición en la que esté más abierta a otros tratos, porque no puede permitirse el lujo de rechazarte... pero también conlleva un riesgo, porque estás renunciando a un porcentaje de tu capacidad de producción.

Palabras clave: Producción, Tierra, otras palabras clave según el tipo de material (como Escasa o Abundante)

MATERIAS PRIMAS

Tienes acceso a una gran cantidad de materias primas necesarias para producir otros bienes: alimentos crudos como carne o verduras; minerales o materiales de construcción, como madera o metales; etcétera. En cuanto a su rareza, pueden ser desde comunes (pero necesarias en grandes cantidades) hasta extremadamente raras (pero preciosas, como la especia melange). El comercio con este recurso puede ser útil cuando tratas con alguien que lo necesite o lo quiera para algo, pero cualquier persona experta en negocios sabrá cómo regatear y comparar ofertas.

Como recurso: El comercio de materias primas es una forma fácil de verse envuelto en una intriga. La capacidad



de producir y distribuir recursos puede ser una forma muy efectiva de ganar influencia.

Palabras clave: Materias primas, Productos comerciales, otras palabras clave según el tipo de materia (como Escasa o Abundante)

PRODUCTOS MANUFACTURADOS

Tu Casa fabrica algo valioso, o has logrado obtener mercancías valiosas que probablemente alguien necesite. Puede tratarse de tecnología, objetos artesanales (como escudos, armas o vehículos) o de materias procesadas y listas para su consumo (como la especia y sus diversos productos derivados).

Como recurso: La capacidad de fabricar bienes puede hacerte vulnerable a quien te proporciona las materias primas, pero los productos manufacturados son un cargo muy valioso que puede abrirte puertas que de otro modo permanecerían cerradas.

Palabras clave: Manufacturados, Productos comerciales, otras palabras clave según el tipo de producto (como Escaso o Abundante)

RECURSOS DE INTRIGA: CHANTAJE

Es un axioma entre los agentes que cuanto más aborrece una persona algo públicamente, más lo desea en secreto. Un chantajista inteligente se da cuenta de este comportamiento y de otros indicios no tan discretos, y trata de explotarlos poniendo la tentación en el camino de su víctima u ofreciéndole la oportunidad de disfrutar de esos frutos prohibidos. Es un proceso que suele llevar tiempo: el agente tiene que insinuarse poco a poco y encogerse de hombros ante las amenazas iniciales o airadas negaciones de interés. Pero poco a poco el deseo acabará por imponerse, y cuando el objetivo muerda el anzuelo, el agente solo tendrá que tirar del sedal. El chantaje es un negocio sucio y hay Casas dentro del Landsraad que se enorgullecen de estar por encima de tales métodos. Pero los agentes y las Casas que no se preocupan por estos moralismos tienen mucho que ganar. Hay pocas cosas más poderosas que la amenaza de revelar los secretos más ocultos de alguien. Por supuesto, tal y como ocurre con cualquier recurso de intriga, hay que dedicar tiempo a seleccionar el material que permita asegurarse tanto la obediencia del objetivo como su silencio después de que haya cumplido con su parte del trato. Cualquier cosa que no garantice ambas puede poner en riesgo tanto a la víctima como al agente.

ARCHIVO ROBADO

La política requiere el uso de diferentes máscaras en distintos momentos, siempre según las circunstancias. Los que hoy son aliados incondicionales de los Atreides mañana pueden convertirse en amigos íntimos de los Harkonnen. Así funcionan las cosas. Es una realidad totalmente aceptada, siempre y cuando nadie pueda demostrar esas lealtades previas, como por ejemplo mediante un registro de los pagos hechos a un

asesino para matar a un oficial Harkonnen, o las imágenes de alguien robando de las reservas de especia de los Atreides. Por supuesto, conseguir esas pruebas puede ser difícil, pero merece la pena. Definitivamente vale la pena.

Como recurso: Las pruebas extraídas de los archivos personales de un objetivo que demuestren actos en contra su señor, aliados, etcétera, sirven para garantizar la colaboración y el buen comportamiento de la persona chantajeada.

Palabras clave: Dañino, Ilícito, Sutil

PRUEBAS INCRIMINATORIAS

El deseo forma parte de la naturaleza humana. Todo el mundo quiere algo que está fuera de su alcance: sexo, drogas, dinero... y cuanto más prohibido está algo por las leyes del Landsraad y sus Casas, más tentador resulta. Las leyes y normas de la sociedad son incapaces de impedir que la gente haga lo que realmente quiere hacer. Al fin y al cabo, siempre hay intermediarios dispuestos a satisfacer y beneficiarse de los deseos prohibidos de los demás. Pero a veces las cosas no son tan sencillas y hay quienes van un poco más allá y graban «accidentalmente» esas actividades ilícitas de una forma u otra, para dejarlas a buen recaudo hasta el momento en que resulten útiles.

Como recurso: Grabaciones visuales o sonoras de las prácticas ilegales (o al menos extremadamente embarazosas) de un recurso. Pueden estar relacionadas con las drogas, el sexo u otras actividades que el objetivo del agente quiere mantener ocultas.

Palabras clave: Dañinas, Humillantes

REHÉN

Un chantaje puede ser un arma realmente terrible en manos de alguien sin escrúpulos. El secuestro de un ser querido, un miembro de la familia o un amigo cercano (y la amenaza sobre su vida o integridad física) suele ser suficiente para doblegar al más devoto servidor de una Casa. Algunos mentat incluso plantean la hipótesis de que un uso extremo de esta táctica podría destruir el Condicionamiento Imperial, aunque nadie ha tenido la oportunidad de probar una teoría tan descabellada. Las formas más tradicionales de chantaje (como la amenaza de exponer al objetivo a la vergüenza, el ridículo, el exilio o el riesgo de muerte) son muy efectivas, la tortura de un ser querido puede ser suficiente para que una persona haga lo que sea con tal de ponerle fin. Solo la mente de un tipo concreto de mentat pervertido es capaz de imaginar tales cosas, pero es cierto que existen criaturas así.

Como recurso: Un rehén permite ejercer un extraordinario nivel de influencia, pero también conlleva enormes riesgos, así como la necesidad de dedicar recursos para evitar que se escape, que enferme o que sufra lesiones irreparables.

Palabras clave: Asustado, Atrapado, Valiosos

RECURSOS DE INTRIGA: CONTACTOS

Los agentes no pueden estar en todas partes, por lo que (si quieren tener una oportunidad de sobrevivir más de unas semanas) necesitan personas que sean sus ojos, oídos y, con menos frecuencia, su voz. Al igual que los mentat necesitan una buena red de agentes para obtener la información y observaciones necesarias para sus proyecciones, los agentes necesitan tantos contactos como sea posible, en todos los escalones de la sociedad: desde la escoria que se aferra a la vida en las alcantarillas de un palacio Harkonnen, hasta el traficante de especia que viaja lujosamente a bordo de un barco de la CHOAM. Cada contacto puede proporcionar información diferente y tener distintas necesidades, pero todos deben tratarse con cuidado: no solo hay que pagarles, también hay que protegerlos... y educarlos.

AMANTE

El sexo es un lazo poderoso, por lo que un amante siempre resulta un contacto útil. La gente suele bajar la guardia cuando se desnuda, y un compañero de cama astuto puede descubrir muchas cosas tanto de una conversación como de la compañía o del rápido registro de las pertenencias de una persona. Un amante dispuesto a vender esa información puede ser un contacto de valor incalculable, aunque el riesgo que corren de ser descubiertos (y la gravedad del castigo) son mucho mayores y, por tanto, las recompensas también deben ser mucho más grandes.

Como recurso: El contacto es un amante entrenado con acceso a los aposentos de alguien poderoso, y capaz de descubrir muchos secretos si se anda con cuidado.

Palabras clave: Astuto, Atractivo, Ingenioso

EXAGENTE

Los espías y agentes seguirán haciendo falta mientras las tradiciones sigan siendo la norma en el Landsraad y el emperador Padishah continúe vigilando obsesivamente las actividades de las demás Casas. Siempre habrá personas encargadas de obtener información, espiar las idas y venidas de las Casas e influir en el destino de planetas enteros. Algunos de estos agentes acaban por jubilarse, otros son expulsados y los hay que escapan e incluso logran sobrevivir fuera de su Casa. Pero también hay algunos que nunca se retiran del todo y siguen vinculados de alguna forma a su antigua forma de vida, aprovechando su adiestramiento y su red de contactos para mantenerse en forma y rentabilizar su experiencia y habilidades.

Los exagentes conocen inevitablemente a otros compañeros retirados (o incluso en activo) y pueden recurrir a ellos de vez en cuando, en busca del tipo de guía, consejo o favores que solo un viejo espía puede ofrecer. Sin embargo, debido a la naturaleza del juego, es difícil confiar del todo en estas personas y deben utilizarse con precaución.

Como recurso: El recurso es un antiguo agente al que conocías y en el que confiabas. Puedes solicitar su ayuda para obtener un lugar seguro donde esconderte, o consejos sobre los movimientos de tus adversarios.

Palabras clave: Astuto, Experimentado, Inteligente

INTERMEDIARIO DEL MERCADO NEGRO

Todo el mundo necesita cosas, incluido tú. Algunas son fáciles de obtener y pueden comprarse en cualquier bazar, mercado o tienda. Otras requieren algo más de esfuerzo y precauciones. Para eso están los contactos del mercado negro, capaces por lo general de encontrar cualquier cosa que necesites. Es cierto que, cobran mucho, pero cumplen con lo prometido. También puede que acabes buscando cosas muy raras e ilegales. Así que vas a necesitar a alguien de confianza.

Como recurso: Un intermediario tiene un pie en el mundo mercantil y otro en los bajos fondos. Puede conseguirte lo que necesites cuando lo necesites y no hará preguntas, siempre que pagues un precio apropiado.

Palabras clave: Competente, Conocido, Experimentado

RECURSOS DE INTRIGA: CORTESANOS

El emperador Padishah es la persona más poderosa del universo y, como cualquier otro gran gobernante de la historia de la humanidad, ha establecido una corte a su alrededor. En su palacio se reúnen personas de todos los sexos, credos y culturas que buscan ganarse su consideración y (para aquellos pocos afortunados que lo logran) beneficiarse de ella. Los cortesanos se encuentran en todo el universo civilizado, a veces ocupando una posición de poder, a veces esperando su oportunidad. Son tan variados en carácter como en origen. Algunos son artistas que esperan convertirse en protegidos del emperador o de alguna Gran Casa. Otros son políticos despiadados que acumulan influencia y esperan el momento de usarla con mayor eficacia. Este último tipo de cortesano es el más peligroso, pero todos pueden ser útiles para un agente dispuesto a descubrir la forma de manejálos.

CONFIDENTE DEL EMPERADOR

Los pocos afortunados que se han ganado el favor del emperador están siempre a la búsqueda de novedades, de algo que divierta o sorprenda al emperador Padishah (y de personas que, llegado el momento, puedan utilizar como un chivo expiatorio útil). Los caprichos del emperador Padishah son demasiado cambiantes, por lo que en su corte las amistades y lealtades suelen ser breves, aunque abundantes. Un enemigo puede convertirse en tu aliado íntimo de la noche a la mañana, aunque puede que luego (al atardecer) trate de acabar con tu vida. Los favoritos del emperador rara vez conservan esa condición mucho tiempo, por lo que suelen emplear cualquier medio a su alcance para resistir lo máximo posible. Los más astutos han encontrado la forma de aprovecharse de esta dinámica, aunque el fracaso puede tener efectos desastrosos...

Como recurso: El recurso ha obtenido la más alta estima del emperador y puede darte acceso a lugares e información reservados a muy pocos. Esto conlleva riesgos: si sus actos desagradan al Padishah este podría encarcelar o ejecutar a su protegido e incluirle en la purga.

Palabras clave: Astuto, Despiadado, Paranoico

POLÍTICO

Los políticos son esenciales para saber con exactitud quién tiene el favor de los poderosos, quién va a recibirlo próximamente y quién está a punto de caer en desgracia. Esta información tiene un valor incalculable, ya que permite a los agentes trazar estrategias para congraciarse con una facción a expensas de otra. En el vaivén de la política cortesana donde el emperador premia (o castiga) con el reparto de los grandes feudos, solo aquellos políticos íntimamente conocedores de los estados de ánimo de la corte y que sepan quién cuenta con el favor o la desconfianza del emperador pueden predecir los cambios que están por llegar. Cuando el conde Fenring fue enviado a Arrakis para inspeccionar la gestión de los Harkonnen, la decisión ya era conocida por los diversos políticos de la corte mucho antes de que se filtrara al Landsraad.

Como recurso: El recurso es un miembro de la corte desde hace mucho tiempo. Ha visto de todo y ha sobrevivido a varios intentos de golpe de estado. Conoce perfectamente a los habitantes y el funcionamiento de la corte y es lo suficientemente astuto como para salvar su cuello en caso de necesidad.

Palabras clave: Astuto, Inteligente, Taimado

RECIÉN LLEGADO AMBICIOSO

Acceder a la corte del emperador Padishah puede ser difícil, incluso para agentes experimentados y con buenos contactos. Encontrar a alguien que conozca las contraseñas y gestos correctos para acceder a ese santuario o a aquella biblioteca es un paso vital para cualquiera que espere hacerse un sitio en el mayor centro de poder del universo. Tampoco se trata simplemente de tener acceso. Sin un guía adecuado, el agente más sagaz podría perderse entre las innumerables facciones y lealtades cambiantes de la corte. Los agentes que quieran infiltrarse en el palacio del emperador pueden encontrar un camino ideal en los recién llegados que tengan los contactos necesarios para ascender rápidamente por

el escalafón de la corte: son individuos potencialmente poderosos, pero su falta de experiencia hace que puedan ser engañados por alguien con una lengua lo bastante rápida.

Como recurso: El recurso es el heredero de una Casa o un joven con buenos contactos que acaba de llegar a la corte del emperador y quiere ascender rápidamente.

Palabras clave: Agresivo, Ambicioso, Impaciente

SERVIDOR DE LA CASA

Las Casas tienen, por su propia naturaleza, una gran variedad de personal leal dedicado a servir a sus miembros e intereses. La naturaleza, calidad y responsabilidades de estas personas varían drásticamente de una a otra, pero todas se consideran propiedad de la Casa y un recurso más a su disposición.

Como recurso: El Capítulo 3: Creación de Casas establece las pautas para crear recursos de servidores antes y durante el transcurso de la partida.

Palabras clave: Familiar, Leal

TERRATENIENTE ENDEUDADO

No todos los nobles con título son ricos: los caprichos del mercado o las traiciones políticas pueden obligarlos a vivir en los salones de su antigua hacienda y a vender sus posesiones para sobrevivir o a endeudarse por todos lados para mantener las apariencias y ocultar sus miserias. Sin embargo, la contabilidad no miente y, al final del día, la Casa (y su jefe, en particular) seguirán estando en la ruina.

Como recurso: Los terratenientes endeudados son los recursos de comportamiento más extremo, ya que pueden ser desde ferozmente leales y esperar mejorar su estatus dentro de la Casa que los gobierna, hasta nobles antaño poderosos que viven amargados y culpando a sus superiores de su lamentable estado, por lo que pueden ser utilizados contra la Casa por sus enemigos.

Palabras clave: Caído, Endeudado, Leal o Desleal (elige uno)







CAPÍTULO 8: DIRECCIÓN DE JUEGO

En todas las cosas hay un ritmo que forma parte de nuestro universo. Hay simetría, elegancia y gracia... cualidades a las que se acoge el verdadero artista. Uno puede encontrarlo en la sucesión de las estaciones, en la forma en que la arena se desplaza sobre una cresta, en las ramas de un arbusto creosota o en el diseño de sus hojas. Intentamos copiar dicho ritmo para nuestras vidas y nuestra sociedad, buscamos la medida, la cadencia y el movimiento que reconfortan. Sin embargo, sabemos que el peligro acecha al descubrir la perfección definitiva. Está claro que ese ritmo definitivo tiene una propiedad invariable: en una perfección así, todo conduce a la muerte.

De Frases escogidas de Muad'Dib, por la Princesa Irulan.

EL DIRECTOR DE JUEGO

¿Estás preparado para gobernar el universo? Como director de juego, tienes un papel fundamental en la partida: desde controlar a cada asesino lenguaz, vendedor de agua desesperado o contrabandista sarcástico con los que se crucen tus jugadores, hasta mandar sobre las tormentas de Arrakis y determinar si sus vientos rompen las aspas del orníptero de los personajes y si estos son arrojados contra las arenas abrasadoras para enfrentarse a los gusanos de arena y al lento camino a través de la superficie de Dune... o no. Realmente todo depende de ti.

EL TRABAJO DEL DIRECTOR DE JUEGO ES...

El director de juego es el guía turístico del Imperio, el pegamento que une a los personajes y el que ayuda a que los jugadores tomen decisiones interesantes. No es un trabajo fácil, pero sí divertido. Al final, el objetivo es pasar un buen rato y vivir grandes experiencias con tus jugadores.

...JUGAR EN EQUIPO

El director de juego es el narrador principal y los jugadores son sus colaboradores creativos. Vas a guiarlos a través de un universo difícil y emocionante y de una apasionante historia que muy posiblemente sea de su propia creación. Tus jugadores tomarán decisiones que os llevarán en direcciones inesperadas, y juntos vais a crear una experiencia única: una historia ambientada en el universo de Dune y que solo os pertenecerá a ti y a tus jugadores, a nadie más. Sois un equipo.

...CREAR Y GESTIONAR LA CAMPAÑA

Puede optar por utilizar una campaña ya hecha o crear una desde cero. Tu campaña puede durar una sola sesión o convertirse en una epopeya de varios años. Los personajes no jugadores, las aventuras, peligros y recompensas de los personajes jugadores y el ritmo de la partida dependen de ti. Puedes encontrar consejos y trucos para las aventuras y el tamaño y la duración de las campañas en las secciones **Creación de aventuras** de la página 221 y **Partidas cortas y campañas largas** de la página 219.

...QUE LOS JUGADORES ESTÉN A GUSTO

Tus jugadores y tú vais a vivir momentos dramáticos en el universo de Dune, pero debes intentar que todo el mundo se sienta cómodo. Habla con tus jugadores antes de empezar la aventura y asegúrate de que sabes dónde está su límite y qué temas les resultan desagradables. El respeto y la consideración entre jugadores y director de juego debe empezar incluso antes de que comience la partida. Consulta **Consentimiento y límites** en la página 232.

...¡DIVERTIRSE!

Combinar todos estos ingredientes os permitirá jugar una historia completamente nueva poniéndoos la piel de aventureros espaciales que se atreven a rebelarse contra el Landsraad, a enfrentarse al cruel desierto de Arrakis o a lo

que sea que cree vuestra imaginación. El objetivo es que os divirtáis a lo largo del proceso.

EL TRABAJO DEL DIRECTOR DE JUEGO NO ES...

...«DERROSTAR» A LOS JUGADORES

Aunque controles a los innumerables adversarios, intrigantes villanos y antagonistas de los personajes, tú no eres el enemigo de los jugadores. Una partida de rol es una actividad colaborativa donde se crean grandes historias entre todos. No ganas si tus jugadores « pierden ».

...PONÉRELO TODO DEMASIADO FÁCIL

Lo anterior no significa que debas tenerlos entre algodones. Llevar a tus jugadores al borde del abismo y hacer que sobrevivan de forma dramática resulta gratificante para todos los implicados. Los personajes jugadores tampoco son inmortales (el Imperio es un lugar brutal, al fin y al cabo), pero recuerda que el objetivo no es matarlos, sino contar una buena historia.

CONSEJOS RÁPIDOS

LA FLEXIBILIDAD ES LA CLAVE

Es totalmente aceptable salirse del guion o cambiar las reglas. Prepárate para alterar tus planes cuando veas una oportunidad más divertida o interesante. Tienes algunos consejos y sugerencias en **Cómo dirigir una partida**, en la página 226.

NO TODO EL MUNDO ES EL KWISATZ HADERACH...

Pero quizás tengas un jugador que quiera experimentar lo que es ser el Elegido. Es bueno hacer que los jugadores se sientan más especiales de vez en cuando. Recuerda que están en tu equipo, no en el de tus enemigos.

NO OBLIGUES A TUS JUGADORES A IMPROVISAR

A algunos jugadores se les da muy bien describir cómo la lengua afilada de su personaje consiguió desarmar a un cortesano durante el banquete, obligándole a admitir que estaba engañando a los vendedores de agua para obtener beneficios. ¡Déjales que improvisen!

Sin embargo, algunos jugadores no han perfeccionado esa habilidad o no se sienten cómodos teniendo que imaginarse una respuesta a toda velocidad. No pasa nada. Cuando alguien saca una buena tirada, pero no quieren desarrollar más la escena, puedes explicar que su personaje simplemente ha derrotado al pobre cortesano y destrozado su reputación. Quizás el jugador se sienta más seguro la próxima vez y se anime a añadir algo a la narración.

TODO EL MUNDO SE BLOQUEA, ESPECIALMENTE LOS DIRECTORES DE JUEGO

Los bloqueos creativos ocurren. Ponerse nervioso y no ser capaz de improvisar es normal. Intenta que eso no te desanime. Si tenías alguna escena pensada de antes y piensas que podría encajar, inténtalo. Consulta **Cómo dirigir una partida**, en la página 226.

A veces viene bien tomarse un pequeño descanso. Bebe algo o sal de la habitación a buscar comida. Si continúas bloqueado, siempre puedes terminar la partida. No tiene nada de malo dejar a los personajes en una situación de peligro y que los jugadores no sepan qué va a ser de ellos. El suspense es una buena herramienta para contar historias.

PARTIDAS CORTAS Y CAMPANAS LARGAS

Las historias del mundo de Dune transcurren en una escala sobrecogedora. Incluso su propio nombre evoca imágenes de tierras vastas y desoladas. Desde los desiertos de Arrakis hasta el gran vacío del espacio o los salones del Landsraad, los personajes jugadores son individuos extraordinarios pero frágiles, expuestos a multitud de peligros. Es posible que te sientas abrumado, sin saber por dónde empezar ni cuánto tiempo jugar. Algunas historias serán misterios bien tramasdos que se revelan lentamente a lo largo de varias sesiones de juego. Otras historias serán aventuras aisladas, independientes. Una forma de gestionar el juego desde el principio es definir el alcance y la duración de vuestras partidas.

ESCALA

Al igual que el **Capítulo 6: Conflicto** desglosa las diferentes escalas y tipos de conflictos, las partidas pueden ajustarse a la escala que prefiera el director de juego. Si estableces los límites de la historia, tus jugadores tendrán más claro qué aventuras vivirán sus personajes. Una historia ambientada en la ciudad de Arrakeen será diferente a una en la que se viaje entre planetas del Imperio. Para mayor claridad, vamos a usar una escala de tres niveles: local, planetaria y galáctica.

LOCAL

Las partidas de escala local están situadas en un único lugar, como un sietch, una nave espacial o una ciudad. Son historias con un alcance limitado, pero resultan estupendas para sesiones cortas y para nuevos grupos de jugadores. Las partidas locales pueden introducir nuevo material al tiempo que crean conflictos personales y trascendentales. Todos los personajes jugadores y no jugadores son piezas esenciales de un rompecabezas, con capacidad para afectar a todos los demás implicados.

Los robos, los asesinatos por resolver, las historias sobre el origen de un personaje u organización, las intrigas políticas a pequeña escala y las guerras territoriales pueden servir como el germen de una idea de partida local. Este tipo de aventuras pueden ayudar a que tus jugadores descubran el mundo donde viven sus personajes de forma más interactiva, en vez de limitarse a escuchar tus explicaciones sobre la ambientación de la partida. ¿Y si los jugadores conocieran al gobernador del planeta como consecuencia de un robo o una intriga política? ¿Ayudaría a tus jugadores

a aclimatarse mejor al tono de Dune una historia iniciática ambientada en una fragata? ¿Qué mejor manera de enseñar la cultura de una ciudad que encargarles a los personajes la entrega de un artefacto muy valioso?

La clave de la escala local es recordar que menos es más. Veamos algunos ejemplos:

- ⦿ Dentro de un palacio real, los sirvientes encuentran a un noble de alto rango asesinado. La seguridad bloquea el palacio para evitar que nadie escape y los personajes jugadores se convierten en los principales sospechosos. Son inocentes, así que deben limpiar sus nombres o encontrar al verdadero asesino.
- ⦿ El gobernador planetario contrata a los personajes para que protejan un cargamento de especia que viaja de Carthag a Arrakeen. Unos contrabandistas de especia atacan el ala de acarreo y esta sufre una avería, estrellándose a unos veinte kilómetros de la capital. En el horizonte se ven señales de un gusano...

PLANETARIA

Una partida a esta escala tendrá múltiples localizaciones dentro de un mismo planeta. Con algunas excepciones, *Dune* es una historia de este tipo, desarrollada en su mayor parte en Arrakis. Los personajes del libro exploran distintos entornos, desde las calles de Arrakeen hasta las cavernas del sietch Tabr. Para ir de un lugar a otro hay que pilotar un ornitóptero o montar en un gusano de arena. Cada zona estará controlada por alguien diferente, como un naib Fremen o una gobernadora. Mientras que las partidas locales suelen estar confinadas a los límites de un único entorno, en una planetaria hay más escenarios y, por tanto, sus consecuencias pueden tener más impacto sobre el mundo de juego.

Las guerras, misiones diplomáticas, tramas de acción, aventura y expediciones son algunos tipos de partidas adecuados para esta ambientación. Los conflictos que aparecen en las historias de escala planetaria tienden a implicar a grandes grupos de personas, como culturas divididas por ideologías étnicas o políticas e inmersas en un estado de agitación civil. Los retos a los que se enfrentan los personajes jugadores suelen cambiar el destino de toda una sociedad.

La clave de la escala planetaria es crear oportunidades para que los jugadores se desplacen por el mundo.

- En el planeta Poritrin, los personajes jugadores descubren a los espías de una Casa rival. Arranca una trepidante persecución que los llevará desde Starda, la capital, hasta el río Isana y una instalación secreta subterránea.
- Los personajes jugadores se infiltran en la Casa Capitular de Wallach IX (un logro nada desdeñable) con el objetivo de secuestrar a una aprendiza de las Bene Gesserit.

GALÁCTICA

Una partida a escala galáctica abarca el Universo Conocido, con toda su inmensidad y maravillas. Las partidas galácticas funcionan mejor cuando se combinan con una campaña larga donde se narre la vida de los personajes jugadores. Dicho esto, también pueden combinar bien con historias cortas donde el tiempo es esencial: un noble problemático debe llegar a una cumbre en un día concreto, todas las Casas del Landsraad se lanzan a una carrera por obtener un artefacto de valor incalculable, etcétera.

Las búsquedas heroicas, las tramas de persecución y rescate, las óperas espaciales que abarcan toda la galaxia, las intrigas políticas a gran escala y las grandes campañas bélicas pueden llevar a los personajes hasta los confines del Universo Conocido y vuelta. Puedes hacer uso de los cruceros de la Cofradía de Navegantes para conducir a tus jugadores de planeta en planeta, donde explorarán los diferentes mundos de la ambientación (o los que tú mismo crees). A esta escala, los objetivos de los personajes pueden alterar el curso de la historia.

Las partidas galácticas deben ser épicas.

- Los personajes jugadores se embarcan en un viaje para encontrar a un hermano perdido hace tiempo. Tras recabar pistas entre un grupo de contrabandistas de especia en Arrakis, su búsqueda los lleva a las casas de subastas de esclavos de Poritrin y, finalmente, a los fosos de gladiadores de Giedi Prime.

- Un coleccionista encarga a los personajes jugadores encontrar los diarios personales de un veterano de la Yihad Butleriana. Los librofilms se encuentran dispersos por todo el Universo Conocido y su búsqueda los lleva de planeta en planeta, donde deberán descubrir diferentes secretos.

DURACIÓN

Las partidas pueden consistir en eventos puntuales hasta campañas con un gran arco narrativo. Piensa en un libro: la novela es el formato más extendido, pero también existen los relatos cortos y las grandes trilogías. Una historia contada por un director de juego no es diferente. La longitud vendrá en función de la historia que quieras contar. Como guía general, una aventura de una sola sesión tiene una o dos tramas u objetivos principales, mientras que una campaña de varias sesiones podría tener docenas.

- Ejemplo (partida de una sola sesión):** Escapar de un calabozo. La primera escena tiene lugar en el interior de la prisión y permite que los personajes jugadores se conozcan entre sí. La segunda escena es la huida. La historia termina con la llegada del grupo a un puerto neutral.
- Ejemplo (arco de tres capítulos):** Kaitain organiza una cumbre para que las Casas Mayores discutan sobre un importante déficit en los beneficios de la CHOAM. La primera partida se centra en la cumbre, donde se descubre a los posibles sospechosos de un robo financiero. La segunda sesión los lleva al planeta de origen de los sospechosos, con el objetivo de reunir pruebas. Y en la tercera partida se enfrentan a los responsables.
- Ejemplo (arco de nueve capítulos):** Una conspiración formada por nueve nobles derroca a la baronesa de una Casa Mayor. Cada sesión de juego se centra en la caza y castigo de uno de los responsables. Cada miembro reside en un lugar distinto, y plantea sus propios problemas y complicaciones.



CREACIÓN DE AVENTURAS

Aquí es donde las cosas se ponen interesantes. ¿Qué tipo de aventura vas a dirigir a tus jugadores? ¿Qué conspiraciones de la CHOAM saldrán de tu imaginación? ¿A qué tipo de peligros se enfrentarán sus jugadores durante sus viajes por el Imperio?

No tienes que pensar en todo esto partiendo de cero... a menos que, por supuesto, quieras hacerlo. Cada director de juego tiene su propio estilo. Hay muchas formas de diseñar o adaptar una aventura a tus necesidades, incluso si andas corto de tiempo.

¿QUÉ ES UNA CAMPAÑA PUBLICADA?

Una campaña publicada es aquella que incluye todos los detalles necesarios sobre el argumento y los antagonistas de una historia. Básicamente es un paquete donde ya tienes hecho la mayor parte del trabajo. A medida que avance la línea de **Dune: Aventuras en el Imperio**, iremos publicando más aventuras e incluso una campaña para apoyar tus partidas.

Si no tienes tiempo para modificar una campaña para dejarla a tu gusto, o aún no te sientes cómodo dirigiendo una aventura, la caja de **Herederos de Dune** es una opción fantástica que incluye una campaña completa para introducir a los jugadores y al director al sistema de juego, además de ofrecer una emocionante aventura.

Hay otras campañas publicadas que permiten una mayor flexibilidad para adaptarse a los gustos y necesidades de los jugadores. Puedes encontrar multitud de reseñas en internet que te ayudarán a decidir.

CONSEJOS PARA UTILIZAR LAS CAMPAÑAS PUBLICADAS

LÉETE EL MATERIAL

A menos que se trate de una partida de inicio que especifique que se puede jugar nada más abrirla sin necesidad de hacer nada, lo mejor es empezar leyéndote toda la campaña. El objetivo es que te familiarices con lo que va a ocurrir y con las diferentes opciones que tienen los jugadores; así estarás mejor preparado para cualquier imprevisto.

ORGANÍZATE

Toma notas. Conoce a los personajes no jugadores. Marca con una nota adhesiva los diferentes enfrentamientos y elementos que vayas a necesitar consultar rápidamente. Si piensas que es necesario, crear tus propios mapas y material de referencia para los jugadores. A medida que adquieras más experiencia y conozcas mejor el estilo de tu grupo de juego, podrás adaptarte mejor a las expectativas de todos.

¿IMPROVISAR O SEGUIR EL LIBRO?

No tengas miedo de improvisar y crear escenas que se salgan de la trama... si quieres. Las campañas están ahí para que las uses como tú prefieras.

Si tus jugadores hacen algo inesperado que la campaña no ha tenido en cuenta, y no quieres inventarte una escena por tu cuenta, no dudes en frenarlos un poco y redirigirlos hacia los objetivos de la historia. Consulta **Creación de personajes no jugadores** en la página 263 para obtener consejos sobre cómo usarlos para que tus jugadores vuelvan al camino correcto.

CÓMO CREAR TU PROPIA CAMPAÑA

Frótate las manos como lo haría el villano de una película. Cuando creas tu propia campaña, la libertad es absoluta. Tus jugadores pueden resolver misterios, tratar de averiguar información secreta, realizar atrevidos rescates, robar las posesiones de una Casa rival y mucho más.

Hay un millón de maneras de diseñar una campaña, pero las más fáciles consisten en empezar con un gancho de aventura y las motivaciones de los antagonistas.

¿QUÉ ES UN GANCHO DE AVENTURA?

El gancho de aventura más básico consiste en proponerle a los jugadores un objetivo, uno o más peligros y una posible recompensa. También suele incluir un personaje no jugador con un poco de trasfondo e información sobre lo que quiere conseguir y cómo podría involucrar a los personajes jugadores.

Este ejemplo de gancho de aventura podría convertirse en una campaña:

Una Casa Menor acusa a Pinta, una vendedora de agua de Arrakeen, de vender agua envenenada y ofrece una recompensa a quien encuentre pruebas (reales o inventadas) de sus crímenes. Pinta insiste en su inocencia y teme las represalias de la Casa. No tiene mucho a su nombre, pero si alguien la ayuda a demostrar que el agua envenenada no era suya, está dispuesta a desprenderse de un mapa que supuestamente conduce a un antiguo tesoro escondido en las arenas.

El gancho presenta dos bandos y las recompensas ofrecidas por cada uno. Los jugadores podrían ayudar a Pinta o decantarse por la jugosa recompensa de la Casa Menor.

¿QUÉ QUIERE TU VILLANO?

Ahora toca hacerse las clásicas preguntas del estilo «Quién, Qué, Cuándo, Por qué, Dónde, Cómo». Responder a estas preguntas puede ayudarte a encontrar su motivación.

- ▢ ¿Quién es?
- ▢ ¿Qué quiere?
- ▢ ¿Cuándo piensan hacer su movimiento?
- ▢ ¿Por qué lo está haciendo?
- ▢ ¿Dónde está?
- ▢ ¿Cómo va a hacerlo?

GENERADOR DE GANCHOS DE AVENTURA

Una forma fácil de obtener una idea de campaña o de sesión es crear un gancho de aventura al azar. Tira un d20 por cada columna de la siguiente tabla.

El resultado será así: los personajes jugadores deben [Trama] [Objetivo] de [Lugar] y vencer el [Peligro] por encargo de [Personaje].

Por ejemplo, digamos que has sacado un 1 en tu d20 cuatro veces. El gancho de aventura quedaría así:

Los personajes jugadores deben entrar y robar los datos secretos de un almacén y derrotar a los soldados Sardaukar por encargo de Bashira, el jefe de seguridad de una Casa Menor.

Y sí, «El desierto» es un lugar peligroso. Después de todo, esto es Arrakis.

TIRADA	TRAMA	OBJETIVO	LUGAR	PELIGRO	PERSONAJE
1-4	Entrar y robar o secuestrar...	Datos secretos	Almacén	Soldados Sardaukar	Bashira, el jefe de seguridad de una Casa Menor
5-8	Resolver el misterio de...	Heredero de una Casa Menor	Palacete	Sistema de seguridad	Kaunos, el comerciante
9-12	Investigar el asesinato o la destrucción de...	Artefacto	Sietch	El desierto	Anca, la vendedora de destilajes Fremen
13-16	Causar el asesinato o la destrucción de...	Tecnología ilegal	Base de contrabandistas	La Cofradía Espacial	Hegai, la contrabandista
17-20	Rescatar o recuperar...	Reservas secretas de especia	El desierto	Contrabandistas	Akira, el piloto de ornitópteros

Consulta **Creación de personajes no jugadores** en la página 263 para obtener más pistas y consejos sobre cómo crear villanos interesantes y que sean grandes antagonistas para los personajes de tus jugadores.

Ya tienes un gancho y sabes quién es tu villano. ¿Y ahora qué?

Ahora tienes que averiguar el «cómo». Saber cómo han sucedido (y sucederán) los eventos de tu historia te ayudará a visualizar las diferentes maneras en que responderán los jugadores.

En el ejemplo anterior con Pinta, la vendedora de agua, necesitas determinar cómo o quién envenenó su agua. Tal vez, sucedió en el almacén del comerciante, antes de que le llegara a ella. ¿Qué rumbo tomarán los personajes? Quizás decidan inspeccionar el almacén y logren encontrar pruebas del veneno. También podrían interrogar a otros vendedores de agua, y tal vez uno admita haber visto a alguien salir a escondidas del almacén a altas horas de la noche.

Otro par de preguntas útiles que hay que hacerse son: «¿Por qué hacen esto ahora?» y «¿Qué pasa si tienen éxito?». Las respuestas a estas dos preguntas pueden determinar la velocidad a la que se moverá la partida y lo que está en juego si tienen éxito o fracasan.

Si conoces el cómo de tu historia también sabrás cómo reaccionar a las acciones de tus jugadores. Pero no siempre sabrás hacia dónde quieras llevar la trama o a los personajes. Si necesitas algo de tiempo para pensar, siempre puedes posponerlo hasta la siguiente sesión.

CONSEJOS RÁPIDOS

CREACIÓN DE PERSONAJES NO JUGADORES

Los personajes no jugadores son muy divertidos. Siempre es bueno tener preparados un montón de personajes no jugadores menores para cuando tus jugadores hacen algo inesperado.

Si los jugadores acaban interactuando mucho con el personaje no jugador menor, siempre puedes convertirlo en uno notable o incluso principal en un momento. También es útil darles motivaciones fuertes a tus personajes no jugadores, así sabrás qué los motiva cuando estés interpretándolos. Consulta **Creación de personajes no jugadores** en la página 263 para más información.

CREACIÓN DE LOCALIZACIONES

Si tienes algunos lugares específicos en mente, apunta un par de notas con su descripción. Trata de usar tus sentidos. ¿A qué huele? ¿Cuáles son los sonidos ambientales? Eso ayuda a que el lugar parezca más real.

Volviendo a la historia de Pinta, vamos a poner un ejemplo de cómo podría describirse el almacén usando otros detalles además de los visuales, como sonidos, olores o sensaciones.

Descripción del almacén: «El sello de la puerta sisea cuando entráis en el almacén. Pestañeáis cuando los globos luminosos se encienden, revelando un

contenedor tras otro de agua. El aire es tan húmedo que resulta difícil respirar, y el olor a moho llena vuestras narices. En una pared, la unidad de recuperación de agua traqueata como si necesitara mantenimiento. ¿Fue aquí donde se envenenó el agua de Pinta?»

AÑADE VARIEDAD

Dicen que en la variedad está el gusto. Intenta crear oportunidades para que los diferentes tipos de personajes tengan la oportunidad de ser el héroe del día. Si diseñas eventos donde los jugadores o sus personajes puedan usar sus puntos fuertes, todo el mundo tendrá su momento especial. Por muy satisfactorio que sea un buen combate, no todo tiene que acabar en una pelea. Los conflictos diplomáticos, sociales, bélicos, o de cualquier otro tipo de desafío que se te ocurra, ayudarán a enriquecer tu partida.

A la hora de crear una escena, piensa en cómo ofrecer a tus jugadores diferentes formas de resolver un mismo problema. Por ejemplo, si quieren luchar, ten preparados algunos Sardaukar. Si quieren ir por la vía pacífica, tal vez puedan apelar a una tercera parte neutral. Siempre es mejor prepararse para las diferentes contingencias posibles, porque nunca sabes cómo van a responder tus jugadores a un problema en un momento dado.

RESPETA A TUS JUGADORES

Recuerda que todo el mundo debería estar cómodo durante la partida. Estás jugando para divertiros. Por lo tanto, al diseñar tu campaña, recuerda los límites que tus jugadores y tú fijasteis durante la Partida 0 (ver **Consentimiento y límites** en la página 232). El respeto debe ser mutuo e ir en ambas direcciones.

EJEMPLO DE ANTAGONISTA

MALTHACE FERREYRA

¿Quién? Malthace Ferreyra, una noble que lidera una Casa Menor de Arrakis.

¿Qué? Quiere conseguir un directorio de la CHOAM para su Casa.

¿Cuándo? Ha sido paciente durante muchos años y ha llegado el momento de dar el gran paso.

¿Dónde? Vive y trabaja en Arrakis, pero espera recibir un feudo siridar del emperador junto con su cargo de directora de la CHOAM.

¿Por qué? Su familia nunca ha tenido mucha influencia ni poder en Arrakis, y siempre se ha esperado de ellos que apoyaran a la Casa gobernadora del planeta. Así, Malthace ha tenido que sufrir la incompetencia de todos los duques y barones que han dirigido el feudo siridar. Sabe que ella y su familia podrían hacerlo mucho mejor.

¿Cómo? Malthace cree que ha hecho un trato con un representante de la CHOAM. La gran organización mercantil está descontenta con las cuotas de melange que recibe del actual gobernador planetario. Si Malthace puede encontrar una manera de arruinar la reputación de la Gran Casa que controla Arrakis, su contacto en la CHOAM cree posible hacer que los gobernantes sean exiliados y que el feudo pase a la Casa de Malthace.



PREPARATIVOS DE PARTIDA

iARRAKIS TE ESPERA!

Si ya te sientes listo para dirigir una partida y controlar las movedizas arenas de Dune y los taimados habitantes del Imperio, lo siguiente que vas a necesitar son algunos jugadores, sus personajes y una Partida 0.

CÓMO ENCONTRAR UN GRUPO DE JUEGO

¿Dónde se pueden encontrar espíritus afines que se lanzan a la aventura contigo?

AMIGOS

Las novelas, las películas, los videojuegos y los juegos de mesa de *Dune* han creado un montón de fans a lo largo de los años. Pregunta entre las personas que te rodean. Te sorprenderás de la cantidad de gente que acude a la llamada de la especia.

ONLINE

En internet hay muchos recursos que te ayudarán a encontrar o empezar una nueva partida, desde las redes sociales hasta las plataformas digitales diseñadas especialmente para jugar a rol.

Puedes comenzar tu campaña de reclutamiento buscando en tus redes y páginas web favoritas. Hay una demanda constante de directores de juego.

TU TIENDA DE JUEGO AMIGA

El mundo está lleno de tiendas especializadas en juegos de mesa, lugares maravillosos que a menudo incluso cuentan con una zona de juego. A veces también ofrecen partidas de iniciación, aventuras cortas o hasta días específicos dedicados a un juego en concreto.

En una tienda así es probable que encuentres gente como tú, con ganas de narrar una buena partida. ¿Y quién sabe? Es posible que los dueños del local te dejen poner un anuncio o te avisen si conocen a jugadores interesados en unirse a tu partida. Este tipo de tiendas son un recurso increíble, y solo están a una búsqueda en la web de distancia.

FANS DE DUNE

Hay mucha gente que ama la saga de *Dune* y su universo. Y aunque muchos de estos nunca han jugado una partida de rol, es muy posible que estén dispuestos a sumergirse contigo en el Imperio, en busca de aventuras. Allá donde existan aficionados a *Dune*, es muy posible que encuentres jugadores dispuestos a unirse a tu partida.

GESTIÓN DE LAS EXPECTATIVAS

LA PARTIDA 0

La Partida 0 es un primer encuentro (virtual o en persona) que los jugadores y tú podéis tener antes de empezar la

aventura. Y es muy importante, porque es la ocasión perfecta para hablar y decidir si queréis fijar algún límite (ver **Consentimiento y límites** en la página 232).

También es el momento de trabajar juntos en los personajes, ya sea creándolos o (si los ha hecho el director de juego) familiarizándose con ellos. Algunas campañas publicadas incluyen personajes pregenerados.

CAMPAÑAS CORTAS

Cuando empiezas a jugar con un grupo nuevo, resulta buena idea comenzar con una aventura única o una campaña corta de un par de sesiones (ver **Partidas cortas y campañas largas** en la página 219 para más detalles). Este sistema te ayuda a asegurarte de que el grupo es compatible y le da a todos la oportunidad de conocerse sin tener que asumir un gran compromiso.

Si te decides por una aventura o campaña corta para empezar, díselo a tus jugadores para que sepan gestionar sus expectativas y lo tengan en cuenta a la hora de crear sus personajes. También es posible que los jugadores quieran ajustarlos o cambiarlos al terminar la partida, basándose en su experiencia con las reglas y la ambientación: este es el momento perfecto para hacerlo, cuando las cosas acaban de empezar (y no tanto en mitad de una campaña de larga duración). Al igual que los personajes de una serie de televisión pueden cambiar ligeramente entre el episodio piloto y el resto de la temporada, los personajes jugadores pueden tolerar algunos ajustes. Los jugadores principiantes pueden equivocarse al tomar una decisión durante la creación de sus personajes, pero eso no debería condenarlos a sufrir las consecuencias durante el resto de la campaña.

INCOMPATIBILIDAD

La comunicación es fundamental en cualquier actividad, especialmente entre un grupo de jugadores de rol. Consulta **Gestión de personalidades** en la página 231 para obtener consejos sobre cómo abordar las diferentes complicaciones que pueden surgir dentro de un grupo.

Sin embargo, a veces los jugadores y el director de juego tienen estilos diferentes que no encajan, por muy bien que dialoguen e intenten poner soluciones. Las razones pueden ser muy diversas: jugadores que buscan algo diferente que los demás, cambios en la vida personal que trastocan las prioridades u horarios del grupo... Pero de vez en cuando hay grupos que simplemente no funcionan. Esto ocurre incluso con grupos que llevan años juntos. Es normal. Probablemente, nadie tiene la culpa. No seas demasiado duro contigo mismo si te encuentras en esa situación.

Y si ocurre, eso significa simplemente que es el momento de salir, formar un nuevo grupo y empezar a contar nuevas historias con personas diferentes.

CONSEJOS PARA CREAR PERSONAJES CON TUS JUGADORES

Tus jugadores deberían dedicar la Partida 0 a la creación de sus personajes. Aquí tienes algunos consejos.

TRABAJO EN EQUIPO

¿Qué motivos tienen los personajes para trabajar juntos? Tu labor será mucho más sencilla si tus jugadores determinan durante la fase de creación cómo o por qué sus personajes trabajan juntos.

Esto es especialmente útil cuando un jugador quiere jugar con un personaje que normalmente prefiere actuar en solitario, alguien del tipo «lobo solitario» (un arquetipo popular). De este modo, es menos probable que tus jugadores y tú os veáis en la necesidad de tener que inventar razones sobre la marcha para explicar por qué el equipo no coopera (o no se separa). La motivación puede ser el dinero, un objetivo compartido, un enemigo común o incluso la ideología.

CREAR PERSONAJES IMPERFECTOS

Como director de juego, debes apoyar y recomendar las peculiaridades y los defectos de los personajes jugadores. Esos detalles dan cuerpo a la historia y hacen que las partidas sean más divertidas e interesantes. Toma nota especialmente de sus debilidades, ya que son oportunidades fantásticas para introducir conflictos y momentos dramáticos que apelen directamente al interés de los jugadores.

NO TE PREOCUPES POR EL EQUILIBRIO

Los grupos desequilibrados están bien. Tal vez todos tus jugadores quieran llevar el mismo tipo de personaje, o nadie quiera escoger habilidades de medicina o primeros auxilios. Este tipo de grupos también pueden ser divertidos de jugar.

Tus jugadores y tú debéis ser creativos a la hora de abordar diferentes situaciones. Es posible que sus personajes no puedan resolver ciertos problemas de una manera concreta, lo que reduce su margen de maniobra. Esto pueda llevar a un estilo de partida y de dirección de juego diferentes, pero a menudo también da lugar a historias inesperadas. En cualquier caso, que todos los personajes del grupo tengan un martillo no significa que todos los problemas tengan que parecer un clavo.

PIENSA EN LA MUERTE DEL PERSONAJE

Si planeas llevar a cabo una campaña brutal con muchas muertes de personajes, puede ser útil que

tus jugadores empiecen a pensar desde el principio en hacer reservas. De este modo, los jugadores pueden empezar a ilusionarse con sus próximos personajes y llevar mejor la muerte de su personaje actual. Los jugadores también pueden crear todo tipo de personajes secundarios al servicio de los protagonistas, para ser capaces de tomar su manto si fuera necesario. Afortunadamente, como el sistema de juego gira alrededor de las Casas, resulta relativamente sencillo introducir personajes nuevos, incluso cuando sean parecidos a los anteriores.

FOMENTA LA DIVERSIDAD

Anima a tus jugadores a jugar con personajes de diferentes razas, religiones, géneros, sexualidades y habilidades. Consulta **Personajes y diversidad** en la página 264 para ver consejos sobre cómo hacerlo de forma respetuosa.

BUSCA SEMILLAS DE AVENTURAS

Los personajes creados por tus jugadores pueden generar una gran cantidad de información. No hay trasfondo, por pequeño que sea, que no pueda ofrecer unos cuantos ganchos argumentales y semillas de historia propias. ¿Qué los empujó a jurar lealtad a la Casa? ¿Quiénes los han entrenado y por qué? ¿Dónde conocieron a sus contactos y hasta qué punto pueden confiar en ellos? ¿Cómo obtuvieron sus recursos? ¿Están en deuda con alguien? A menudo, una breve discusión con tus jugadores sobre el trasfondo de sus personajes puede proporcionarte el armazón de aventuras enteras.

PREGÚNTALES QUÉ QUIEREN

Por último, recuerda que los personajes creados por los jugadores te dan una pista sobre el tipo de partida que prefieren. Esta es la forma más fácil y obvia que tienen los jugadores para involucrarse en la narración. Un personaje protagonista que se mueva por la alta sociedad es una señal de que el jugador probablemente quiere una partida con conspiraciones políticas, mientras si fuera un soldado, seguramente prefiera aventuras con acción y combate. Es vital que el director de juego preste atención a esto y se asegure de que sus aventuras no solo son interesantes, sino que le ofrecen a cada personaje la oportunidad de brillar.

CÓMO DIRIGIR UNA PARTIDA

Después de que tus jugadores tengan sus hojas de personaje y de que hayas adaptado tu historia a sus preferencias, es el momento de dirigir una partida. Ten en cuenta que **Dune: Aventuras en el Imperio** es un sistema muy narrativo y que las reglas incluidas en este libro son herramientas para usar como mejor te convenga. Nuestro consejo es que modifiques e interpretes el sistema de juego para ponerlo al servicio de tu historia y del estilo de partida que les interesa a tus jugadores, tanto si estos disfrutan haciendo cálculos y tirando dados, como si prefieren determinar el éxito o el fracaso con una simple prueba de Dificultad.

LA PRIMERA ESCENA

¿Se conocen los personajes jugadores? Si no es así, la primera escena debería presentarlos de alguna manera interesante: presentando un problema inmediato que deben resolver como equipo, utilizando un personaje no jugador notable para encargarles una misión, etcétera.

Quizás puedas usar un objetivo para unir a los personajes jugadores, algo como la fama, el deber o la supervivencia del grupo. A continuación, piensa en qué tipo de escenario inicial resaltaría mejor el tono de la partida. Una historia que comience en un bar sugiere un ambiente informal y aventurero. Una que empiece con un barón dando un emotivo discurso puede animar a los jugadores a inclinarse hacia el drama. Una primera escena con el cadáver de ese barón en el suelo plantea un misterio y animará a los personajes jugadores a reunir pistas y buscar pruebas.

La primera escena determina las expectativas de los jugadores. Por ejemplo:

- Los personajes jugadores se encuentran en un calabozo de Giedi Prime. Han sido arrestados por el mismo crimen, aunque ninguno de ellos es realmente responsable. ¿Trabajrán juntos para demostrar su inocencia o planean una forma de escapar?
- Los personajes jugadores son invitados a la celebración de la boda de dos jóvenes nobles de Casas rivales. Los personajes tienen la oportunidad de mezclarse y conversar entre ellos mientras tú empiezas a crear el trasfondo de drama familiar y alta intriga política de la partida
- La historia es una aventura de acción que comienza con una persecución: tres ornitópteros persiguen el transporte de los personajes jugadores. Las escenas posteriores pueden explicar cómo han llegado a ese punto, ya sea a través de la narración o incluso con un momento de roleo e interpretación.

CÓMO USAR LAS MOTIVACIONES

Las motivaciones pueden ser uno de los aspectos más difíciles de utilizar del sistema. Aunque ofrecen un abanico de opciones narrativas para justificar la trama y facilitan la

partida a nivel arquitecto, su propia flexibilidad puede resultar confusa. Sin embargo, las motivaciones son susceptibles de usarse de varias maneras diferentes para ajustar el estilo de juego a los gustos de tu grupo.

La motivación que debe utilizarse para cada prueba suele estar definida por su lema. Los lemas ofrecen una rápida descripción narrativa del significado de las motivaciones y, por tanto, permiten que cada jugador defina la manera en que interpreta sus motivaciones, sin necesidad de recurrir a la definición que proporcionan las reglas para decidir cuál usar.

Sin embargo, a algunos jugadores les resulta más intuitivo empezar escogiendo la motivación y comprobando luego si su lema se adapta a la situación. Si tu grupo no termina de acostumbrarse a los lemas, fíjarse en qué motivación funciona mejor es una buena alternativa. A continuación, una vez elegida, pueden comprobar si el lema permite usar esa determinación en ese momento concreto. Utilizad el sistema que os parezca más intuitivo. Cada jugador es libre de usar el que prefiera.

A la hora de elegir una motivación es importante recordar que esta define los impulsos del personaje y, por tanto, la forma de interpretarlos. Como tal, el jugador debe tener la última palabra sobre lo que le conviene a su personaje. Dicho esto, el director de juego puede dictaminar que no se ha justificado suficientemente el uso de una motivación concreta y que el jugador debe elegir otra o dar una explicación mejor. La elección de la motivación no debería convertirse en una larga discusión ni en una justificación detallada. El director de juego debería simplemente preguntarle al jugador por qué está haciendo la acción y ver cómo se relaciona su respuesta con la motivación y lema escogidos.

Los jugadores pueden tener la tentación de usar siempre su mejor motivación. Eso está bien, hasta cierto punto. Es razonable que un personaje tienda a enfrentar la mayoría de los desafíos aprovechándose de puntos fuertes y su motivación más alta. Como agentes de élite de su Casa, suelen tener una buena tasa de éxito. Sin embargo, el director del juego puede insistir en que un jugador considere otras opciones. Si no lo hace, los métodos del personaje se volverán predecibles para sus enemigos y crearán una oportunidad para que el director de juego gaste Amenaza. Como regla general, si ya lleváis más de media partida y un personaje solo ha usado una motivación en particular, el director de juego puede ganar Amenaza cada vez que vuelva a usarla.

Aunque pueda parecer engoroso, vale la pena tomarse el tiempo necesario para definir correctamente la motivación de un personaje cuando hace una prueba. Es fácil rendirse a la tentación de coger los dados y tirar, pero en **Dune** las pruebas se convierten a menudo en un juego del gato y el ratón en el que cada bando emplea estratégicamente sus puntos de Inercia, de Amenaza, rasgos y recursos.

«La hoja lenta atraviesa el escudo», así que tomaos vuestro tiempo para averiguar la naturaleza de cada situación.

Una breve discusión puede ofrecer nuevas ideas para los rasgos, los gastos de Inercia y la narración para la escena, lo cual ofrece mayores oportunidades de roleo para el grupo. Saber por qué hacen algo puede ofrecer a los personajes jugadores mucho más control sobre la historia y ayudarlos a definir a sus personajes. En resumen: no desperdices estas oportunidades (pero tampoco dejes que la partida pierda ritmo y acabe atascándose).

Cuando una acción es importante, la motivación es más fácil. Cuando un personaje se infiltra en una fortaleza puede ser en nombre de la Casa (Deber), para salvar a un amigo (Fe), para corregir un error (Justicia), para descubrir un complot (Verdad) o para demostrar la fuerza de sus recursos (Poder), etcétera. Pero cuando solo estás forzando una cerradura o intentando alejarte de un ornitóptero derribado, tu motivación no parecerá tan evidente, porque simplemente se trata de satisfacer una necesidad o seguir órdenes.

En esta situación hay dos opciones. La primera es que, antes del inicio de la misión, el director de juego les pregunte a los jugadores qué razones tienen sus personajes para realizarla. A continuación, todos eligen una motivación. Ese será su estímulo general, el que usarán para cualquier prueba menor que surja durante la misión. Pueden utilizar otras motivaciones y lemas tan a menudo como quieran, pero si alguna duda sobre cuál encaja mejor o se quedan sin ideas, ahora ya tienen una opción por defecto a la que recurrir.

La segunda opción es renunciar por completo a las pruebas menores. En comparación con muchos otros juegos, el sistema de **Dune** no está diseñado para hacer muchas tiradas. Así que, en lugar de hacer una prueba para forzar cada cerradura, haced una única prueba para «entrar en

la base enemiga». Cuanto más grande sea la acción, más importante será la prueba y más fácil será determinar la motivación. Si usas este método también tiene más sentido tomarse un tiempo para cada tirada, ya que será mucho lo que dependa de estas.

CÓMO USAR EL SISTEMA DE REGLAS

Las reglas de **Dune: Aventuras en el Imperio** están diseñadas para ser una caja de herramientas llena de opciones que puedes aplicar según las necesidades del estilo de tu grupo. Algunas personas prefieren un juego rápido y sencillo; a otras les gustan más los sistemas complejos y de simulación; y también hay quien simplemente prima la narración y la interpretación por encima de las reglas.

El sistema de reglas 2D20 ofrece esencialmente cuatro formas de resolver cualquier acción:

- **Prueba simple:** Cuando solo necesitas saber si la acción tiene éxito o fracasa.
- **Prueba enfrentada:** Cuando la acción se opone a alguien o a algo.
- **Tarea extendida:** Cuando completar la acción lleva tiempo, y este es un factor.
- **Conflictivo:** Cuando el enfrentamiento es una situación compleja, es especialmente complicado e implica a varios personajes o simplemente merece entrar en más detalles.

Aunque algunas de estas formas de resolución se adaptan mejor a determinadas situaciones, en realidad pueden



aplicarse a cualquier acción, si el grupo así lo prefiere. Vuestra decisión condicionará las opciones narrativas, el enfoque de la acción y la Dificultad de la prueba.

Imagina que los personajes jugadores deben interrogar a un grupo de sirvientes para encontrar a un asesino. Hay muchas formas de hacerlo, desde aislar a cada uno de ellos en una habitación, hasta seguirlos para ver con quién hablan, registrar sus habitaciones en busca de pistas, etcétera. Incluso es posible combinarlos todos. Digamos que tu grupo decide hablar informalmente con cada uno de ellos y ver qué descubren. El director de juego puede utilizar cualquiera de los sistemas descritos anteriormente, con los siguientes resultados:

- **Prueba simple:** el director de juego les dice a los jugadores que tardarán todo el día en charlar con los criados. Cada personaje hace una prueba sencilla contra una Dificultad basada en lo inteligente o discreto que es el asesino. Si alguno de ellos tiene éxito, encuentran un sospechoso. Este método es sencillo y rápido (quizás demasiado sencillo y rápido para una empresa de este tipo).
- **Prueba enfrentada:** Al igual que en el caso anterior, el director de juego les dice a los jugadores que necesitarán un día entero para hablar con todos. Pero, en cambio, podría pedirle a cada jugador que elija con qué sirviente habla su personaje. Luego hacen una prueba enfrentada (ya sea contra todos los sirvientes al mismo tiempo o una por entrevista). Como es una prueba enfrentada, el director de juego tiene que darle a cada sirviente (o a los sirvientes como grupo) un nivel básico de motivación/habilidad para sus tiradas. Los jugadores y el director gastan Amenaza e Inercia y escenifican el interrogatorio como un duelo de ingenios en el que ganar revela si el sirviente es leal (o si hay un asesino en el grupo). Dependiendo del número de sospechosos esta podría ser una opción más satisfactoria, pero solo si encontrar al asesino es una parte importante de la aventura.
- **Tarea extendida:** Esta opción es mejor si el tiempo es un factor acuciante, como si los personajes jugadores necesitaran eliminar al asesino antes de que llegue el gobernante de su Casa. El director del juego establece un requisito y cada tirada que hacen los personajes jugadores representa un día de interrogatorio. Las tiradas permiten al director del juego y a los jugadores describir las acciones que podrían realizar mientras siguen las pistas dejadas por el asesino. Cuando se cumpla el plazo, o bien han alcanzado el requisito y encuentran al villano, o bien se les ha acabado el tiempo y deben averiguar cómo mantener a su gobernante a salvo con un asesino suelto en el lugar. Esta opción funciona mejor cuando cada segundo cuenta. De lo contrario, los personajes jugadores pueden seguir avanzando hasta encontrar lo que buscan, sin mayores consecuencias.

○ **Conflictivo:** Con esta opción, el director de juego necesita definir en más detalle las características de sus personajes no jugadores, aunque, de nuevo, esto dependerá del sistema de conflicto empleado. Probablemente lo mejor sea un conflicto de intriga en el que cada sirviente es una zona y los personajes jugadores mueven recursos para derrotarlos en un desafío. Cada siervo derrotado revela si se puede confiar en él o no. Pero el asesino también puede mover recursos para atacar a los personajes. Y aunque estos no sabrán quién está detrás de los ataques, podrían utilizar el movimiento de los recursos como una pista para seguir su propia investigación. Este sistema permite una gran cantidad de maniobras y tramas complejas que pueden llevar toda la sesión de juego, o incluso más.

Como puedes ver, cada tipo de tirada tiene sus propios puntos fuertes y débiles. Pero la elección no viene determinada por las reglas, sino por lo que funciona con tu grupo. No es necesario (ni recomendable) ceñirse a un solo sistema de resolución, ya que las diferentes situaciones requerirán a menudo distintos niveles de complejidad para ofrecer a los jugadores cierto control sobre la narración y llegar a un resultado satisfactorio. Pero podéis inclinarlos por hacerlo más simple o más complejo en función de vuestros deseos y necesidades, especialmente si el grupo no se pone de acuerdo. Algunos jugadores odian tirar dados y usar las reglas, mientras que otros no se cansan de hacerlo. Por tanto, asegúrate de que todos tengan su momento, especialmente cuando es su personaje el que dirige la acción.

REGLAS Y NARRATIVA

El sistema de reglas solo proporciona una forma de determinar un resultado, así que depende de todos añadirle una dinámica narrativa emocionante. Esto resulta fundamental para hacer que las pruebas más largas y complejas sean mucho más interesantes y atractivas. Básicamente, añadir narrativa significa traducir la tirada de dados de un jugador en las acciones de su personaje. No es lo mismo decir «Muevo un recuso» que «Vuelo por el desierto a baja altura y a máxima velocidad, para evitar los drones de vigilancia».

Pero la narrativa sirve para más cosas. Cuando un jugador gasta Inercia o le da al director de juego un punto de Amenaza, debe explicar el porqué. «Voy a gastar un punto de Inercia en captar la atención del noble del otro lado de la sala y darme cuenta de que va a ayudarme cuando haga mi jugada» o «Voy a añadir un punto de Amenaza a tu reserva porque mi personaje se lanza al ataque sin fijarse en nada más».

Estas florituras narrativas mejoran notablemente el juego y generan más detalles sobre la situación, lo que ayuda a desarrollar la historia. Sin embargo, es importante recordar que no todo el mundo es bueno o se atreve con este tipo de improvisación. Así que, aunque los detalles son estupendos, una simple descripción está perfectamente bien. Otra opción es que los jugadores se hagan sugerencias durante una escena para ayudarse mutuamente. Si alguien

tiene problemas para contribuir a la narración, que tire los dados y siga adelante. Es probable que con el tiempo vaya adquiriendo más confianza o empiece a tener algunas ideas al ver cómo lo hacen los demás.

GESTIÓN DE CONFLICTOS E INTRIGAS SOCIALES

La interacción social es una de las partes más complicadas de un juego de rol. Como su nombre indica, los jugadores interpretan un rol, así que las tiradas de dados deberían intervenir poco o nada en las interacciones sociales. Lo ideal es dejar cualquier intento de engañar, persuadir o convencer en manos de la habilidad innata del jugador. Sin embargo, no todo el mundo tiene las mismas habilidades sociales, lo que penaliza a los que son callados, tímidos o poco habladores por naturaleza. También es posible que quieran llevar un personaje socialmente encantador, lo que resultaría muy complicado si todo se basa en la habilidad interpretativa del jugador.

Los sistemas de intriga e interacción social de *Dune* sirven para equilibrar esta situación: por un lado, el éxito de un personaje vendrá determinado por sus habilidades, no por las del jugador; por otro, la opción de añadir detalles narrativos permite que la escena siga construyéndose mediante el roleo y la interpretación. Deja que los jugadores hablen e interactúen con los personajes no jugadores antes de tirar los dados, pero pide una tirada para descubrir cuál ha sido el resultado de la conversación o del plan.

Si tienes un grupo en el que todo el mundo es un actor nato, entonces puedes prescindir más del sistema y centrarte en la narración y la interpretación. Sin embargo, es raro encontrarse un grupo así, así que préstales atención a los jugadores más tímidos y deja que el sistema los ayude a obtener los resultados que sus personajes merecen.

GESTIÓN DE CONFLICTOS, DUELOS Y GUERRAS

Los conflictos son el resultado inevitable de las maquinaciones de las Casas. En algunos casos se traducen en un duelo personal, en otras ocasiones acaban en asesinato y a veces desencadenan una guerra total. Los combates pueden ser divertidos y trepidantes, pero también pueden estar cargados de reglas y, por tanto, llegar a ser lentos. Como director de juego debes tener en cuenta las preferencias de tu grupo a la hora de introducir y gestionar cualquier forma de conflicto.

Los duelos son bastante comunes en el Imperio, por lo que esa parte de sistema está diseñada para que os centréis en una sola pelea, como los duelos de Paul contra Jamis o Feyd en la novela *Dune*. Las escaramuzas suelen producirse cuando los personajes menores intentan desafiar u oponerse a los personajes jugadores, o como parte de una operación de espionaje, especialmente cuando esta sale mal. Este tipo de combates son probablemente la forma más común de conflicto. La guerra abierta es poco

frecuente, ya que suele requerir la ayuda de la Cofradía de Navegantes para trasladar los ejércitos al campo de batalla de un planeta a otro.

Como ocurre con todos los sistemas, es importante aplicar las reglas apropiadas y recordar quiénes son los implicados. En un duelo solo participan dos personas. Así que, a menos que sea un enfrentamiento realmente importante (o que el resto del grupo esté involucrado en él hasta cierto punto), es aconsejable que sea breve. Lo mismo ocurre con las escaramuzas y las guerras si no todo el mundo tiene interés en la lucha. Dicho esto, no hace falta que un personaje empuñe un arma para participar en un combate; también puede distraer a los adversarios, ofrecer ayuda o incluso hacer apuestas sobre quién será el vencedor. Es decir, el director de juego debería preguntarles a los personajes menos implicados en un combate qué les gustaría hacer durante su transcurso.

La clave que hay que recordar en cualquier pelea es el contexto. Todos los combates deberían significar algo. Cuando Paul lucha contra Jamis, lo hace para demostrar su valía ante los Fremen. La forma en que Paul se comportó en la pelea y el impacto sobre su carácter y la relación con la tribu de Stilgar se hacen sentir durante el resto de la novela. Las escaramuzas protagonizadas por Muad'Dib para sabotear la producción de especia hacen que el emperador viaje a Arrakis, y la gran batalla del final de la novela decide el destino del universo. Así que, aunque el combate puede ser divertido y emocionante, asegúrate de que hay algo importante en juego, aunque solo sea la vida de los personajes jugadores.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Siendo cínicos, se podría argumentar que ninguna historia elaborada por un director de juego sobrevive al contacto con los jugadores. Aunque este tenga una idea de cómo va a transcurrir la partida, es probable que la sesión acabe yendo por derroteros que nunca habría imaginado. Veamos algunas soluciones posibles.

AJUSTAR LOS NIVELES DE PODER SOBRE LA MARCHA

Encontrar el equilibrio adecuado entre una partida que sea divertida y que resalte un desafío es un reto en sí mismo. Si la aventura es demasiado difícil los jugadores pueden sentirse frustrados, mientras que, si es demasiado fácil, se aburrirán. Puedes ajustar la Dificultad usando la Inercia y la Amenaza. Si los jugadores derrotan Sardaukar sin pestañear, puedes utilizar más dados de la reserva de Amenaza para hacer más duros a tus antagonistas. Por otro lado, si tus jugadores tienen dificultades para enfrentarse a unos contrabandistas de especia de baja estofa, puedes ayudarlos dándoles más oportunidades de ganar Inercia.

Otra idea es tener a mano varias hojas de personajes no jugadores con distintos niveles de poder. Si los personajes jugadores entran en combate contra un pelotón de Harkonnen, pero no estás seguro de cómo les irá, puedes preparar

dos grupos diferentes: uno con habilidades de nivel principiante, un único talento y un único recurso, y otro pelotón con algunas habilidades adicionales, varios talentos y más de un recurso. Puedes encontrar una selección de arquetipos de nivel principiante en el **Capítulo 9: Aliados y adversarios**.

Una tercera posibilidad es introducir un personaje no jugador que le eche una mano a los jugadores. Tal vez un Maestro Espadachín de Ginaz los proteja durante un corto período de tiempo, o un guerrero Fremen decida guiarlos fuera del profundo desierto. Este personaje no jugador puede mantener al grupo con vida el tiempo suficiente como para que descubran cómo utilizar sus habilidades. Después de cumplir su propósito, puedes sacrificar al personaje no jugador por el bien de la historia o sacarlo de la narración para reintroducirlo más tarde.

RECONDUCIR LA HISTORIA

A veces los jugadores toman el camino equivocado. No es culpa de nadie. Puede que simplemente describas una escena añadiendo algún detalle que los jugadores consideran (erróneamente) fundamental para la historia y, antes de que te des cuenta, se pasen una hora rastreando la procedencia de un óleo de Albe que solo tú sabes que es insignificante. Un problema similar es cuando les planteas un problema y, en lugar de atacarlo como habías imaginado, los jugadores se decantan por una opción que no te esperabas ni tienes preparada.

Una forma de mitigar esto es explicar, al principio de la aventura, los límites de la historia. Si la partida solo va a transcurrir en Arrakis, no dudes en decirlo. Si los jugadores quieren seguir una pista falsa que los llevaría fuera del planeta, puedes recordarles los límites que estableciste.

Otro truco para mantener el ritmo del juego es utilizar un temporizador para asignar un tiempo limitado a cada escena (no más de una hora, o algo así). Las escenas básicas o innecesarias pueden resolverse como prefieras, sin más. No hay que abusar demasiado de esta táctica, ya que a los jugadores les gusta sentirse libres de tomar sus propias decisiones. Independientemente de la duración de la escena, antes de pasar a la siguiente, deberías coger la costumbre de ofrecer una última ronda de acciones. «¿Hay algo más que queráis hacer antes de continuar?» suele ser una buena pregunta.

Si tienes un personaje no jugador que ayuda a los personajes jugadores también puedes usarlo para reconducir la historia, ya sea ofreciéndoles consejos sobre la mejor manera de proceder o avisándolos si se alejan demasiado del rumbo previsto.

Dicho esto, si los jugadores están obsesionados con el misterio de la pintura antes mencionada o con un viaje secundario cualquiera, puedes desarrollar esa parte de la historia en el tiempo de inactividad entre partidas (para resaltar sus esfuerzos) o integrarla en la trama general de tu aventura para añadirle un nivel más de complejidad.

ANTICIPARSE A LA CREATIVIDAD DEL GRUPO

Aunque debes tener una buena idea de hacia dónde te diriges con la historia, también debes anticiparte a la creatividad de los jugadores. Un director de juego no puede planificar todas las eventualidades y tiene que mostrarse flexible ante los jugadores inteligentes. Cuando el grupo se gire hacia una dirección inesperada, reflexiona y toma una decisión: o les dejas explorar ese camino que no tenías pensado, o intentas disuadirlos y hacer que regresen a la trama principal de la partida.

La clave está en descubrir qué les gusta hacer a los jugadores. Si has planeado una campaña con muchos combates, pero el grupo aprovecha todas las oportunidades para evitar la violencia, es posible que quieras ajustar tus expectativas y la trama de la historia. Es decir, si por ejemplo los jugadores se divierten más explorando el escenario de forma inesperada, puedes animarlos a hacerlo mientras improvisas sobre la marcha.

Además, no dudes en preguntar a los jugadores por qué han hecho algo. Sus respuestas pueden revelar sus motivaciones y proporcionar información sobre qué pistas los atraerán en futuras escenas.

MUERTE DEL GRUPO

A veces, las partidas simplemente se tueren cuando los personajes jugadores son demasiado testarudos o los antagonistas contra los que luchan demasiado poderosos. Si además no hay suerte con los dados, se podría llegar a producir la destrucción del grupo (TPK, por *total party kill*), lo que lógicamente supone el fin de la partida. Cuando esto ocurra, pregúntales a los jugadores qué les gustaría hacer.

Tu objetivo debe ser crear un entorno de colaboración, en lugar de una competición entre tú y tus jugadores. Así que no tengas miedo de discutir las soluciones en grupo. Escucha las preferencias de los jugadores e intenta llegar a un compromiso que les ofrezca control sobre la historia, incluso si eso significa perder un personaje.

Recuerda que los miembros de una Casa son valiosos para ella y pueden servir como rehenes o bazas de negociación, por lo que suele ser mejor atraparlos que matarlos. Más tarde pueden ser rescatados por su Casa (a cambio de alguna concesión o favor) o incluso despertar en un calabozo y encontrarse con la oportunidad de escapar y descubrir algo sobre sus enemigos. Una escena que termine con la aparente muerte de todo el grupo puede continuar con otra en la que los personajes despiertan atados a una cama, mientras un médico Suk al servicio de sus enemigos cuida sus heridas.

Algunos jugadores pueden querer un reseteo, ya sea pidiendo una segunda oportunidad con los dados o empezando la escena de nuevo. Otros pueden sentirse cómodos con la pérdida porque tienen ganas de jugar con otro tipo de enfoque. La muerte de un personaje jugador puede ser una parte gratificante de la campaña, pero normalmente debería abrir nuevas opciones para continuar con la historia.

GESTIÓN DE PERSONALIDADES

Los jugadores son personas, y cada persona tiene preferencias, opiniones y manías que pueden entrar en conflicto con las del resto del grupo. Como director de juego, no solo te encargas de pilotar la historia, sino que también tienes que gestionar las personalidades de los jugadores, ya sea como árbitro o mediador. Recuerda que uno de tus objetivos es fomentar un ambiente de colaboración en el que todos puedan divertirse jugando.

DISPUTAS SOBRE REGLAS

Existe la idea equivocada de que un director de juego debe saberse todas las reglas. Eso es simple y llanamente falso. Cuando los jugadores se enfrentan a un desafío, tu trabajo es arbitrar e interpretar las reglas de vez en cuando. Si alguien tiene alguna duda, puedes revisar rápidamente las reglas, consultar a los jugadores y decidir. Algunos jugadores, sin embargo, se centran totalmente en las reglas y revisan cada palabra o frase del libro, lo que afecta el ritmo de juego. Si no puedes convencer a ese jugador de tu manera de interpretar las reglas, o si no puedes apelar a su sentido de la cooperación, entonces la solución más fácil es recurrir al grupo y resolver la disputa con un voto mayoritario.

FALTA DE ATENCIÓN

Si un jugador pasa más tiempo mirando su teléfono que a lo que sucede en la mesa, puede que sea porque está aburrido, o porque no sabe cómo intervenir en la partida y no quiere avergonzarse preguntando. Sea como sea, tienes que hacer algo. La opción más sencilla es preguntarles directamente qué les gustaría hacer con su personaje. Si no están seguros, hazles preguntas abiertas. ¿Cómo se siente el personaje jugador ante esta situación? ¿Tiene algún recurso que pueda ayudar al grupo? Asegúrate de que todo el mundo tenga la oportunidad de participar, esa es la mejor manera de mantener a los jugadores involucrados en la partida.

Sobre los teléfonos en concreto, algunas mesas de juego prefieren vetar su uso. El grupo puede acordar que nadie se lo saque del bolsillo, o dejarlos en una bandeja hasta el final de la sesión de juego.

Un método más dramático es añadir un punto de Amenaza a la reserva del director de juego cada vez que un jugador utiliza un teléfono en la mesa para algo que no tenga que ver con el juego. Sin embargo, esto no siempre es justo: puede que

el jugador tenga algún problema personal que necesite atención. Siempre es mejor preguntar que suponer.

REDUCIR LAS DISTRACCIONES

Los jugadores distraídos son diferentes a los jugadores desconectados: están presentes, pero tienen más interés en socializar que en jugar. La socialización es importante en una partida, pero demasiada puede restarle ritmo al juego. Una solución es programar pausas periódicas durante cada sesión y limitar la conversación no relacionada a esos períodos. Otra idea es emplear un temporizador. Si tus jugadores son propensos a la cháchara, programa una pausa de cinco minutos. Cuando termine, el juego debe reanudarse. Si usas la alarma muchas veces durante una misma partida, siempre puedes introducir un encuentro aleatorio para llamar la atención de todos, ya sea en forma de una avería grave, un pelotón de Sardaukar o incluso señales de un gusano que se aproxima...

JUGADORES SOLITARIOS

Si la mayoría de los jugadores quieren hacer una cosa, pero hay otro que prefiere actuar de forma diferente, no hay problema. A veces, las tramas y aventuras secundarias pueden presentar oportunidades nuevas e interesantes. Pero cuando ese lobo solitario decide asaltar la Residencia del gobernador de Arrakeen por su cuenta, y acaba siendo capturado, es probable que no esté ayudando mucho al grupo. Los jugadores no solo son responsables de su propia diversión y bienestar, sino también de la de sus compañeros. La solución más fácil en estos casos es comprobar de vez en cuando que todos los jugadores están de acuerdo en sus objetivos y el medio de alcanzarlos.

Sin embargo, cuando un jugador monopoliza la atención del director de juego, o sus acciones se convierten en una distracción más que en una ayuda, puede ser el momento de mantener una conversación en privado. Cuando termine la sesión y la gente se disponga a marcharse, pregúntale al jugador problemático si puede quedarse unos minutos más. Mantén la calma y muéstrate amistoso, pero haz todo lo posible por explicar el problema y trabajar con el jugador para encontrar soluciones. La mayor parte de las veces descubrirás que basta con hablarlo para que el jugador modifique su comportamiento.

CONSENTIMIENTO Y LÍMITES

Un juego de rol requiere que todos los participantes se sientan cómodos y que puedan comunicarse y confiar el uno en el otro. Los jugadores tienen diferentes preferencias y aversiones, pero resulta imposible adivinarlas todas, así que deberíais dedicar algún rato de la Partida 0 (ver página 224) a hablar abiertamente de todo esto.

La Partida 0 es el momento de determinar el tipo de experiencia que desean los jugadores: aquí es cuando crean sus personajes, deciden el estilo de partida y exponen los temas que prefieren evitar o limitar. Aunque la ambientación de *Dune* no es controvertida de por sí, incluye conceptos como la violencia, la esclavitud, la opresión, la eugenésia, el genocidio, la tortura, la seducción involuntaria, etcétera. Algunos jugadores pueden encontrar estos temas o conceptos problemáticos.

El uso de herramientas de seguridad no es una forma de higienizar y desvirtuar el juego, ni de coartar la creatividad, sino de asegurarse de que todos quieren jugar el mismo tipo de historias. Los juegos de rol pueden ser una experiencia muy íntima e intensa, y una buena partida puede dejar una huella profunda. Vuestras sesiones de juego deben estar cargadas de sentimientos y emociones, pero no hasta el punto de que los acontecimientos que se produzcan en ellas traumaticen a nadie.

CONTENIDO Y CONSENTIMIENTO

Cuando hables con tus jugadores por primera vez, preguntales qué temas debes evitar en tu historia. Por ejemplo, puede que alguien tenga una fobia seria hacia los insectos, o que no quiera ser maltratado emocionalmente por un personaje no jugador, o que tenga una respuesta fisiológica a la violencia descrita en detalle (luego habrá otros jugadores que incluso disfruten con estas situaciones).

Si los jugadores no se sienten cómodos expresando sus preocupaciones, siempre puedes crear una encuesta anónima. Haz una lista de los temas que pretendas incluir en tu historia. Puede ser «violencia doméstica», «sangre y vísceras», «tortura», «arañas», etcétera. Pídele al grupo que le ponga una puntuación de 1 a 5 a cada tema, indicando la posibilidad de que interactúe con ese contenido: un 1 indica que será poco probable, mientras que un 5 señala que lo hará con toda seguridad. Los jugadores pueden marcar los aspectos en los que no quieren participar. Tu trabajo es poner atención e involucrar a un jugador en una situación difícil sin su consentimiento.

Si lo haces durante la Partida 0, evitarás problemas como basar una partida en los subterráneos de Ix cuando la mitad de tu grupo tiene claustrofobia. Pero la Partida 0 no es el único momento en el que se debe hablar de contenido y

consentimiento, ya que un jugador es libre de dar y retirar su consentimiento en cualquier momento. Las personas tienen derecho a cambiar su forma de ser y de responder a diversos estímulos. Por lo tanto, hay que tratar de medir y comprobar las reacciones de los jugadores periódicamente, a medida que se desarrolla la historia. Finalmente, es posible que, una vez establecido un clima de confianza, algunos jugadores se muestren más abiertos a tratar cuestiones con las que inicialmente podían tener problemas.

PERSONAJES ABUSIVOS

Los jugadores representan personajes ficticios en un juego, pero a veces puede haber alguien que utilice al suyo como escudo para comportarse de manera inapropiada y justificarse diciendo: «Así es como actuaría mi personaje». Siendo justos, es verdad que debes apoyar a tus jugadores cuando quieran explorar aspectos y experiencias más oscuras, pero nunca a costa del resto del grupo. Si un jugador está representando a su personaje de forma molesta para los demás, habla con él en privado para discutir cómo resolverlo. Evita criticarlo, pero sé firme a la hora de subrayar que ningún personaje está por encima del bienestar general y la diversión de los demás jugadores.

Esto también se aplica al comportamiento del director de juego. Si utilizas a un personaje no jugador de una manera que hace que los jugadores se sientan incómodos, estos deben poder expresarte su preocupación. Si planeas una escena de contenido fuerte (como una en la que un villano tortura a uno de los personajes jugadores), asegúrate de que todos los jugadores se sientan cómodos con lo que va a ocurrir, incluso si ya los alertaste sobre este tipo de contenido durante la Partida 0.

A menudo, los problemas que surgen durante una partida se derivan más de la falta de comunicación que de una intención maliciosa. Mientras todo el mundo esté dispuesto a escuchar y a adaptarse cuando sea necesario, podréis resolver la mayoría de los problemas con rapidez.

VIGILA LAS REACCIONES DE TUS JUGADORES

Los personajes suelen verse atraídos por situaciones dramáticas y peligrosas, pero al igual que ocurre con las montañas rusas o las películas de miedo, la diversión y la tensión pueden provocar respuestas emocionales. A veces es difícil darse cuenta de cuándo los acontecimientos de una sesión de juego resultan abrumadores para alguien, o saber diferenciar la reacción del personaje de la del jugador durante una escena potencialmente perturbadora. Pero aún más difícil es que un jugador con problemas emocionales se sienta lo suficientemente cómodo como para detener la partida, porque nadie quiere ser un aguafiestas, ni parecer débil o arruinar la diversión de los demás.

Como responsable, debes estar atento a las señales de ansiedad, pedir descansos cuando sea necesario y actuar como defensor de los jugadores que puedan ser demasiado tímidos para hablar. Te ofrecemos las siguientes sugerencias para facilitarte la tarea y que todo el mundo lo tenga más fácil.

HACER UN GESTO DE «OK»

Este sistema permite a los jugadores comunicarse rápidamente sin interrumpir la partida. Si un jugador o tú estás preocupados por otra persona en la mesa, en lugar de parar la partida para preguntarle cómo le va, puedes hacer un gesto (el puño cerrado con el pulgar hacia arriba) para preguntarle si está «Ok» y si se siente cómodo para continuar. El jugador puede responder con el pulgar hacia arriba indicando que puede continuar, girando la palma si no está seguro de lo que quiere o con un pulgar hacia abajo alertando de que no está bien. En ese caso, puede detener la partida o permitir que el jugador se aleje de la mesa hasta que termine la escena con el contenido perturbador. A veces un jugador solo necesita tomarse un descanso, pero puedes aprovechar la oportunidad para tener una conversación privada con él y comprobar si está bien.

CÓMO CREAR UNA PARTIDA EN EL UNIVERSO DE DUNE

Dune puede ser desalentador para cualquier director de juego, independientemente de su habilidad o experiencia. Incluso responder a la pregunta de qué es una auténtica «aventura **Dune**» tiene un conjunto casi ilimitado de posibles respuestas. Para algunos, **Dune** trata sobre la tensión y la relación entre poder y la libertad: la libertad requiere poder para protegerse, pero el de poder puede, en última instancia, limitar tu propia libertad y, por supuesto, pisotear las libertades de los demás. Para otros, el tema central de la novela son la ecología y las consecuencias de la explotación de los recursos, así como una condena del capitalismo y de la crueldad del feudalismo. A otros les parece simplemente una evocadora historia de aventuras de ciencia-ficción ambientada en un ecosistema inhóspito.

Una aventura o campaña de **Dune** puede incluso ilustrar cómo la profecía y la prescincia complican aún más la propia definición de libertad, y cómo ese poder se presenta de muchas formas, incluyendo entre otros la manipulación económica, el dogma religioso, la ingeniería genética y el condicionamiento psicosocial. Esta profundidad puede parecer imposible de captar de manera que sea fiel al material original, pero que sin embargo puede proporcionar a los jugadores una experiencia que coincide con sus expectativas al mismo tiempo que os divertís entre amigos.

Al igual que ocurre con muchos escenarios complejos, esta profundidad crea una tensión en el director de juego que surge de la necesidad de ofrecer una experiencia de

SISTEMA SEMÁFORO O DE COLORES

Cada jugador tiene un objeto de color, como un dado, una ficha o una tarjeta. Cada color representa un nivel de consentimiento: el verde indica que hay pleno consentimiento, el amarillo indica precaución y el rojo significa «Stop» o «No». La partida comienza con cada uno de los jugadores mostrando su objeto verde. A medida que se desarrolla la historia, los jugadores pueden intercambiar o mostrar sus objetos de color para indicar su consentimiento o rechazo al contenido de una escena.

PALABRA DE SEGURIDAD

Un último método para comprobar la situación de los jugadores es utilizar una palabra de seguridad. En la Partida 0 o al inicio de la partida el grupo se puede poner de acuerdo en una palabra o frase que, cuando alguien la use, significa que deben hacer un descanso inmediato de cinco minutos. Si todo el mundo tiene la libertad de pedir una pausa, es de esperar que todos se sientan cómodos usando la palabra. Como director de juego, puedes hacer el seguimiento y preguntar al jugador que solicitó la interrupción qué aspecto de la partida le resultaba difícil, si es que no resulta obvio.

CÓMO CREAR UNA PARTIDA EN EL UNIVERSO DE DUNE

juego que encierre todo lo que **Dune** puede ofrecer. Esa forma de pensar es una trampa y una ilusión. Los temas más importantes pueden destilarse en momentos pequeños y fugaces, incluso si nunca llegan a ocupar el foco de tu campaña. Y lo que es más importante, cuando decidas crear una aventura o campaña que se centre en un tema o elemento de la ambientación por encima de todos los demás, no solo estarás tomando una decisión válida, sino necesaria. Una parte fundamental de la creación de una aventura o un escenario memorable consiste en determinar qué quieres destacar y a qué prefieres prestarle poca o ninguna atención.

Esto se complica aún más por la hiperpercepción e introspección preternatural que es casi habitual entre los humanos que probablemente se enfrenten a tus personajes jugadores. La especie geriátrica, la falta de máquinas pensantes y otra serie de factores han producido un escenario repleto de humanos dotados de una vida anormalmente larga, una intensa disciplina mental y una inteligencia emocional convertida en arma. Aunque estas cualidades sobrehumanas los convierten en enemigos formidables y valiosos aliados, en el fondo siguen siendo humanos susceptibles de tomar decisiones irrationales e imprudentes cuando alguien desafía o amenaza lo que más quiere. Duncan Idaho, por ejemplo, es un maestro de armas sin parangón, igual o superior en destreza a cualquier Sardaukar, pero cuando se enfrenta a un conflicto de lealtades entre su señor Leto y la dama Jessica, acaba por perder el control y traicionarse a sí mismo.

SALTOS ENTRE ARQUITECTOS Y AGENTES

Identificar los elementos de la ambientación en los que se centrará la historia no solo ayuda a aclarar qué tipo de personajes son más apropiados, sino que también determinará las formas en que los jugadores pueden saltar entre los modos de juego de arquitecto y agente (ver página 7 para más información). Estos dos modos de juego permiten a los jugadores decidir si sus personajes actúan directamente como agentes o si mueven los hilos detrás del telón como arquitectos.

Como agente, un personaje está en el lugar adecuado en el momento adecuado. Pueden influir directamente sobre los acontecimientos y tienen más opciones de cambiar la estrategia de la misión. Sin embargo, también se exponen al peligro y si la misión fracasa, pueden ser capturados, o algo peor. Un personaje que elija el papel de arquitecto tendrá menos control directo sobre el desarrollo de la misión, pero también estará (en su mayor parte) a salvo de las consecuencias de un fracaso.

Como director del juego no tienes que preocuparte de qué nivel de juego se está utilizando en cada momento, ya que depende principalmente del capricho de cada jugador y de los recursos que utilicen. Si el recurso es una pieza de equipo, es probable que el personaje jugador esté actuando como agente. En cambio, si el recurso es un pelotón de soldados o un asesino, seguramente será porque un arquitecto les esté dando órdenes desde lejos. Si alguna vez dudas, solo tienes que preguntarle al jugador en qué modo le gustaría estar, pero recuérdale que es difícil cambiar de opinión una vez que la misión está en marcha. Tampoco es necesario que todos los personajes jugadores estén en el mismo modo. Algunos pueden actuar como agentes que irrumpen en un complejo mientras otro permanece en su base vigilando y utilizando a otros agentes para provocar una distracción en las defensas del lugar.

Dependiendo de lo que estén haciendo, los personajes jugadores pueden ir saltando entre modos. Si envían a un grupo de soldados a luchar contra los Harkonnen y todo sale mal, podrían estar lo suficientemente cerca como para intervenir en calidad de agentes (a menos que estén dando las órdenes desde su planeta de origen o desde un centro de control lejano). Recuerda que cuando se utiliza el modo arquitecto, cada arquitecto solo dispone de los recursos que tiene en juego. Muchos sirven únicamente para permitir que el arquitecto actúe a pesar de no estar presente (en lugar de conceder una bonificación), aunque operar a través de los recursos puede ser tan devastador como estando en primera línea.

En una historia que gire en torno a una intriga política a gran escala, una escena de unos pocos conspiradores en la sombra urdiendo planes contra sus enemigos podría fundirse sin problemas en otra que reproduzca las partes más críticas de su plan. Hasta podrías entrelazar las dos escenas,

mostrando cosas que han ocurrido o que van a ocurrir, e incluso difuminar cuáles pertenecen al futuro y cuáles al pasado. Esta estructura ayuda a evocar los temas de la hiperpercepción y la predeterminación, aunque requiere un gran nivel de confianza entre jugadores y director del juego.

La mayoría de las veces, las escenas serán lineales y el nivel de arquitecto dominará al principio de la partida, para luego (si es apropiado) dejar que el modo agente pase a primer plano. Los modos pueden alternarse, pero la transición desde el nivel dominante suele ser más natural y fácil de conseguir. Sin embargo, hace falta creatividad para asegurarse de que cada jugador tenga un momento de protagonismo, incluso si no tiene un papel destacado en el plan. Cuando eso ocurra, enfréntalo a una complicación imprevista y explota sus motivaciones ocultas para crear momentos dramáticos que puedan poner en peligro sus objetivos y la seguridad de sus amigos. Esto es especialmente importante cuando se trata de secuencias rutinarias en las que todos los personajes pueden tener una tarea casi idéntica que realizar. Sorprenderlos con giros inesperados o interludios dramáticos puede ayudar a mantener el ritmo y el interés en la partida.

EVOCAR EL PODER DE LA FE

La fe y la religión son a menudo temas centrales en *Dune*, especialmente la exploración de las diferencias entre ambas. A lo largo del Imperio y de su historia, la fe se ha explotado cínicamente con fines políticos, sin tener en cuenta las posibles consecuencias. La propia religión se presenta a menudo como un sistema de ingeniería social con el que manipular las creencias de la gente en beneficio de grupos como la Sororidad Bene Gesserit o incluso la Cofradía Espacial, con su secretismo y sus tradiciones.

Por otro lado, las manifestaciones sinceras de fe o devoción religiosa también existen y tienen su lugar dentro del Imperio, pero un principio de la ambientación es que todas las cosas que impulsan a los humanos a la acción deben ser examinadas o pueden volverse peligrosas. La fe ciega y las religiones dogmáticas son manipuladas por héroes y villanos por igual para lograr sus fines egoístas, pero sin fe no puede haber progreso en la Senda de Oro hacia la iluminación. A pesar de la cínica explotación a la que es sometida, la religión tiene a menudo un papel positivo cuando une a la gente por un propósito común y en contra del caos y la ruina.

Cuando incorpores elementos de fe y religión en tus historias, busca el equilibrio entre las metanarraciones implícitas en el escenario y los personajes que experimentan esos conceptos como auténticas expresiones de sí mismos y de sus creencias.

Una aventura o campaña que incorpore un mito introducido por la Missionaria Protectiva en una religión local no invalida la fe que los personajes sienten dentro de ese sistema religioso; simplemente ilustra que los seres humanos son a menudo falibles y que pueden sucumbir a la tentación de subvertir sus creaciones más sagradas

para favorecer sus objetivos materiales. La parte interesante de la narración es la reacción de los personajes cuando alguien usa ese mito en contra de sus intereses. ¿Encuentran la manera de aferrarse a su fe mientras rechazan un dogma que supondría su ruina? ¿O aceptan que su identidad está demasiado ligada a la práctica organizada de su fe para evitar las trampas que les tienden? Ambas opciones resultan dramáticas y permiten a los personajes jugadores explorar su propia dinámica interna en una contienda con las fuerzas externas que se enfrentan a ellos. Independientemente del resultado, su fe es puesta a prueba y puede llegar a transformar la percepción que los personajes tienen de sí mismos.

REPRESENTACIÓN DE LA ESCALA GALÁCTICA

Al igual que *Dune* puede ser imponente en su profundidad, la escala del Imperio, que abarca miles de planetas, plantea desafíos únicos pero que se prestan perfectamente a temas épicos que ilustren los patrones invisibles de las vidas humanas y cómo las elecciones individuales pueden tener un impacto duradero sobre el conjunto de la humanidad.

La disponibilidad de viajes interestelares casi instantáneos puede inspirar aventuras en las que los aventureros resuelven problemas mientras viajan entre sistemas solares, pero esta estructura juega en contra de los puntos fuertes de la ambientación. *Dune* favorece las historias épicas que se centran en los individuos y su lucha de voluntad contra un universo aparentemente predeterminado. Al igual que los personajes, los propios planetas son multidimensionales y están compuestos por factores políticos, económicos y medioambientales únicos y enfrentados entre sí.

Arrakis no es solo un planeta desértico poblado por nómadas guerreros. Aunque a menudo se ve reducido a ese estereotipo, se podría decir que es el punto de apoyo del poder geopolítico y económico del Imperio: al fin y al cabo, es la fuente de la especia, la mercancía que alimenta y mantiene a toda la civilización galáctica. La población nativa y sus deseos son ignorados (o explotados) porque a las distintas facciones imperiales solo les interesa el control del planeta. Arrakis es un personaje en sí mismo, y aunque su geografía, fauna y recursos son importantes, es la forma en que los humanos interactúan con esas peculiaridades lo que hace que haya una historia que contar.

Un aspecto importante de *Dune* como trasfondo es cómo trata a las personas y su lugar en el universo, y cómo sus luchas están más determinadas por la forma en que se enfrentan a los conflictos internos que por el planeta en el que se encuentran.

Como director de juego debes estar dispuesto a explorar el universo que hay más allá de Arrakis, pero no olvides que, al igual que Arrakis, cada planeta aporta algo más allá del paisaje o de alguna de sus peculiaridades. Caladan,

el amado planeta oceánico de la Casa Atreides, es algo más que un cuadro que sirva de contraste con el desierto de Arrakis. Caladan representa todo lo que es familiar para los Atreides, a diferencia de Arrakis, donde se ven obligados a adaptarse y, en última instancia, a cambiar el universo en el proceso. Mientras que Caladan representaba el centro de su antiguo poder, Arrakis encarna la oportunidad de aumentar su estatus y fortuna. La historia de su lucha, triunfo y apoteosis nace de la tensión entre estos dos mundos, de la naturaleza material y psicológica de los Atreides y de su transición desde el viejo al nuevo hogar.

LOS DESAFÍOS DE LA TECNOLOGÍA

A menudo, la tecnología tan avanzada puede crear un desafío dentro de un juego, ya que los dispositivos más sofisticados pueden resolver algunos de los obstáculos familiares a los que suelen enfrentarse los personajes jugadores. Hasta cierto punto, la ambientación resuelve muchas de estas preocupaciones: son pocos los problemas del Imperio que pueden arreglarse únicamente mediante la aplicación de la tecnología. Es más, los peligros de la dependencia tecnológica han sido demostrados una y otra vez, ya sea remontándose a los tiempos de la Yihad Butleriana o fijándose en la decadencia espiritual de los «sucios» y tecnocráticos tleilaxu.

La tecnología del universo de *Dune* crea nuevas dinámicas y desafíos. Los escudos corporales producidos por los generadores de Holtzman reducen la eficacia y la popularidad de las armas a distancia, lo que significa que (campos de batalla aparte) la mayor parte de la acción se desarrolla a un nivel cercano y personal. La Yihad Butleriana y los posteriores edictos religiosos erradicaron el uso de máquinas pensantes, por lo que muchas tareas de cálculo y computación avanzadas requieren especialistas específicamente entrenados para ello. Al no poder recurrir a las máquinas, los humanos ampliaron sus propias capacidades y, en algunos casos, incluso perfeccionaron habilidades que rozaban lo sobrenatural.

Así pues, a pesar de los monstruos, la ingeniería genética y los poderes inimaginables, el Imperio encarna un futuro reconocible, protagonizado por seres humanos capaces de razonar y de cometer imprudencias. Es la humanidad la que puede convertir estos grandes poderes en el camino hacia un futuro dorado o hacia el terrible arafel, la nubosa oscuridad al final del universo.

PROFECÍA, PRESCIENCIA E HIPERPERCEPCIÓN

La más formidable e icónica de todas las habilidades humanas en *Dune* es la presciencia o (como suele llamarse debido al significado místico y religioso que tiene para muchas culturas y sociedades) capacidad «profética». El Kwisatz Haderach de la Bene Gesserit, el objetivo

RESPETAR A LAS PERSONAS Y SUS CULTURAS

El Imperio es a la vez reconociblemente humano y algo que ha evolucionado más allá de los límites de nuestra realidad. Se trata de un universo ambientado en un futuro tan lejano que ya nadie recuerda la Tierra. Para transmitir esta sensación, *Dune* mezcla un gran número de culturas, lenguas y religiones del mundo real. En algunas ocasiones estos elementos se utilizan sin modificar, pero en la mayoría de los casos se alteran en un intento de retratar la constante evolución de la cultura humana. No solo la evolución física, también la psicosocial y la espiritual.

El lenguaje y los movimientos religiosos de los Fremen están salpicados de palabras procedentes o inspiradas en el árabe. La religión Zensunni es claramente una fusión de la espiritualidad islámica y budista. Lo más revelador es el uso de la palabra «yihad», que suele significar «lucha» o «contienda» en árabe, normalmente con un propósito noble. Este término se utiliza abundantemente a lo largo de las novelas, pero estrictamente en el contexto de una guerra santa, un concepto con connotaciones diferentes en el mundo contemporáneo real.

Puede ser tentador hacer suposiciones sobre el pensamiento Zensunni o Fremen basándose en la comprensión del budismo o de la cultura de Oriente Medio, pero esa no era la intención original del autor ni es el propósito de este juego.

Al evocar y utilizar estos aspectos de la ambientación, es importante recordar que fueron concebidos como un símbolo de la capacidad ilimitada de la humanidad para crear, adaptarse y sobrevivir a medida que se extiende por la galaxia, pero también para continuar la tradición de las creencias a través de lapsos de tiempo aún mayores. Las ideas que hoy parecen opuestas o antitéticas pueden estar destinadas a alinearse y convertirse en algo más profundo aún. Se trata de una afirmación poderosa y, en última instancia, positiva, por lo que se aconseja tratar con respeto los conceptos y creencias que dieron lugar a estos conceptos. Por tanto, si decides recurrir a otras culturas, etnias y religiones del mundo real en busca de inspiración, hazlo con cuidado y evita usarlas como un simple material de partida que las caracterice de forma injusta o irrespetuosa.

de su inmenso programa de selección genética, es quizás la expresión más evidente de la búsqueda de un profeta. Sin embargo, este ser cuasimístico también es el resultado de una paradoja: la aparición de un supuesto «mesías» que no es sino el resultado de siglos de manipulación política y planificación eugenésica.

EL PROBLEMA DE LA PRESCIENCIA

Incluso el propio Muad'Dib duda de su divinidad y a menudo se ve paralizado por su visión de un futuro tan inaceptable como inevitable. Ese es el límite y el peligro de la profecía: cuando uno puede ver todas las posibilidades ante sí, la única forma de alcanzar el futuro deseado es seguir un camino rígido, pero sin dejar de ser consciente de las ondas del presente, ajustándose siempre a las minucias de las circunstancias so pena de perder el rumbo y desencadenar el caos. El poder de la profecía limita la libertad personal y pueden convertir rápidamente al camino hacia el futuro en una trampa a la que hay que rendirse voluntariamente, o arriesgarse a escapar y acabar en un lugar desconocido y potencialmente indeseable.

Esto se complica aún más por los usos prácticos de la presciencia como método de vigilancia. Llevada al extremo, la capacidad de ver patrones y resultados premonitorios equivale a una capacidad casi omnisciente para ver y prever las acciones de aliados y enemigos por igual. Esto es especialmente peligroso si estos poderes son un secreto muy bien protegido, ya que las mejores defensas contra la presciencia requieren el conocimiento previo de dicha capacidad.

EVITAR LA PRESCIENCIA

Como director de juego, debes entender la distorsión que la presciencia puede tener sobre el resultado de los eventos de una historia, así como la reacción que puede provocar entre los personajes jugadores y no jugadores. Si bien hay ciertos medios para evitar la presciencia (la presencia de un navegante de la Cofradía, o la tecnología posterior, como las no-cámaras), el método más fiable para contrarrestar el poder profético son las maquinaciones activas de otros individuos clarividentes. A menudo es difícil para las personas prescientes ver y predecir los resultados que implican directamente las acciones de sus iguales. De alguna manera, la capacidad de observar e interpretar los patrones del futuro es, o bien traicionera cuanto más se aleje del esquema general, o bien los hilos del patrón son demasiado sutiles para que nadie excepto los clarividentes más talentosos puedan percibirlos.

Incluso los individuos que no son totalmente clarividentes, pero que tienen ese potencial, pueden interferir con la capacidad de un profeta para adivinar el futuro. En particular, los navegantes de la Cofradía son conocidos por introducir lecturas caóticas en las profecías, mientras que los sujetos que se quedaron a un paso de convertirse en Kwisatz Haderach parecen ser completamente invisibles a las visiones proféticas.

Independientemente de las razones, los que confían demasiado en las habilidades proféticas se arriesgan a quedarse

encerrados en futuros de consecuencias imprevistas más allá del límite de su visión, o a ver cómo sus planes cuidadosamente urdidos se derrumban por las acciones de alguien que no pudieron ver. Esta debilidad de la presciencia podría ser explotada por cualquiera que descubra el secreto y quiera protegerse de sus poderes. Los conspiradores pueden buscar la presencia de un navegante de la Cofradía para ocultar su reunión secreta, y los productos fallidos del programa de cría de las Bene Gesserit se convierten en asesinos mortales que ni siquiera el ojo interior de un profeta puede ver.

HIPERPERCEPCIÓN Y CONCIENCIA EXPANDIDA

Los personajes hiperperceptivos también pueden suponer un reto, especialmente en las partidas de intriga y misterio. Las máquinas que emulan las cualidades o la forma del ser humano se consideran pecado, al igual que cualquier tecnología que «desigure el alma». Como describimos en detalle durante el **Capítulo 2: El Universo Conocido**, esta prohibición ha conducido a la educación y al entrenamiento de humanos especializados capaces de asombrosas hazañas de cálculo mental, destreza física y empatía interpersonal.

Al igual que los mentat sustituyen a los ordenadores, hay personas entrenadas y formadas para actuar con una velocidad inhumana o para percibir los más mínimos cambios en las microexpresiones de los demás. Los Sardaukar imperiales de élite del emperador Padishah siguen un programa de entrenamiento secreto y brutal que los convierte en la fuerza de combate más temida del Imperio. Los navegantes de la Cofradía son quizás el ejemplo más radical: su enorme consumo de especia los convierte en mutantes y despierta una capacidad presciente con la que pueden guiar a sus cruceros a través de la galaxia.

Por último, la Sororidad Bene Gesserit utiliza un programa de cría cuidadosamente supervisado, técnicas secretas prana-bindu y aplicaciones precisas de los efectos cognitivos de la especia para crear un grupo de élite de Reverendas Madres sobrenaturalmente persuasivas y perspicaces. Aunque su presciencia es limitada, las Bene Gesserit son posiblemente la organización más poderosa del Imperio hasta la aparición del Kwisatz Haderach, resultado directo a su vez de sus maquinaciones secretas.

SUPERHUMANOS EN PARTIDA

Cuando las historias incorporan personajes con poderes sobrehumanos, puede ser difícil tratarlos de una manera que haga justicia a su poder sin condenar a los personajes jugadores a pasar a un segundo plano ni perjudicar la cohesión de la partida. Las maquinaciones políticas y las intrigas son una piedra angular de la ambientación, y los revolucionarios deben navegar a menudo por una realidad que incluye detectores humanos de mentiras como las Bene Gesserit o donde ocurren cosas no previstas por los mentat. El Imperio no es un escenario indulgente

con los conspiradores aficionados y las intrigas suelen estar protegidas por capas de medidas y contramedidas destinadas a burlar las habilidades sobrehumanas de los rivales. A menudo se tienden trampas a los enemigos de tal manera que su descubrimiento y eliminación inician una secuencia de acontecimientos que traen la desgracia al objetivo como consecuencia de su propia reacción. Como director de juego, debes tener en cuenta que los individuos más peligrosos del Imperio son aquellos que se han convertido en expertos en navegar por estas amenazas a su independencia. Estos enemigos rara vez toman la ruta más directa para lograr sus objetivos, y prefieren las vías indirectas o inesperadas. Una aproximación indirecta o aparentemente imprevisible oculta los auténticos propósitos e invita a los personajes jugadores a precipitar su propia derrota con acciones imprudentes y exponiendo sus propios objetivos a los ataques.

Los personajes jugadores descubren la existencia de una espía enemiga dentro de su Casa. Aunque en principio pueda parecer un golpe de suerte, la forma en que decidan manejar la situación determinará las verdaderas consecuencias del complot.

- ⦿ Si se limitan a eliminar a la espía, pueden enfadar a aquellos que crean que era una servidora leal.
- ⦿ Si la interrogan, esta podría darles información falsa insertada en su memoria, lo que podría llevarlos por un camino elegido por su enemigo.

La falsa espía podría incluso captar a un aliado de confianza de los personajes, respaldada como está por la certeza de los falsos recuerdos destinados específicamente a burlar poderes como la hiperpercepción o la Voz.

Las intrigas son complejas y toman estas rutas indirectas y laberínticas porque la humanidad ha desarrollado poderes capaces de perforar la ilusión de los engaños más sencillos. Muchas tramas requieren un sacrificio, un peón que debe ser capturado y dejado en poder de los enemigos, para que actúe de distracción hasta que llegue el momento de emplear las verdaderas fuerzas. En la más enrevesada de estas fintas, se revela que el propio peón tiene más poder debido a la proximidad con sus captores.

En última instancia, para un director de juego todas estas cuestiones deberían suponer más una oportunidad que un obstáculo. Cada movimiento del enemigo debe estudiarse con desconfianza, hasta el punto de que incluso la estrategia más descarada y superficialmente obvia es vista como una artimaña cuya verdadera naturaleza aún no ha sido revelada. Así es la vida en el Imperio para las Casas nobles, hay que estar siempre atentos a los subterfugios, incluso cuando no los hay. La amenaza más peligrosa es la que aún no se ha percibido, y a menudo basta con crear la ilusión de peligro para desviar la atención del enemigo del verdadero propósito.



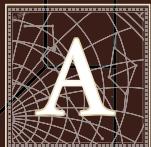


CAPÍTULO 9: ALIADOS Y ADVERSARIOS

Intentar comprender a Muad'Dib sin comprender a sus mortales enemigos, los Harkonnen, es intentar ver la Verdad sin conocer la Mentira. Es intentar ver la Luz sin conocer las Tinieblas. Es imposible.

Del Manual de Muad'Dib, por la Princesa Irulan

PERSONAJES NO JUGADORES



unque Arrakis y los demás planetas del Imperio son lugares misteriosos e intrigantes, Dune y sus habitantes ocupan la trama principal de este juego. Las maquinaciones de los distintos personajes y sus sentimientos de codicia, odio o amor impulsan cada encuentro y son los responsables de la gloria o la tragedia de cada aventura.

En este capítulo ofrecemos una serie de personajes para que el director de juego los utilice en su campaña. Sin embargo, vamos a comenzar por las principales personalidades de la saga de Dune, tal y como se encontraban antes del inicio de la primera novela. Os pueden servir de inspiración para vuestros propios personajes y personajes no jugadores. Hasta podríais usarlos como vuestros personajes, simplemente cambiando la redacción de sus talentos (tal y como están escritos solo afectan a personajes no jugadores). Durante vuestras aventuras, dependerá de vosotros si se convierten en aliados o adversarios, o incluso si su destino es el mismo que en las novelas o cambia debido a la intervención de vuestros personajes.

Los personajes menores y notables se crean igual que los personajes secundarios del mismo nivel (ver páginas 136-137). Recuerda que usan Inercia y Determinación de forma diferente (ver a continuación) y que en vez de un Talento pueden elegir una opción de la tabla de habilidades especiales de personajes no jugadores (ver página 327).

PERSONAJES NO JUGADORES, INERCIA Y DETERMINACIÓN

Los personajes no jugadores siguen reglas diferentes, diseñadas para agilizar las partidas.

Los personajes no jugadores (al menos los que tienen niveles de habilidades y motivaciones y hacen tiradas) funcionan como adversarios de los jugadores.

Los personajes de este capítulo se incluyen en esa categoría. En lugar de gastar Inercia, sus habilidades gastan puntos de Amenaza de la reserva del director de juego. Recuerda que los personajes no jugadores pueden guardar la Inercia que no usen en la reserva de Amenaza.

Por otro lado, los personajes no jugadores aliados de los jugadores gastan Inercia, aunque solo pueden usar la de la reserva del grupo con el permiso de los jugadores.

Los personajes no jugadores no tienen Determinación, pero añaden 3 puntos a la reserva de Amenaza

cada vez que ganen Determinación. A la inversa, pueden gastar 3 puntos de Amenaza para obtener los beneficios de usar un punto de Determinación (hemos cambiado algunas habilidades de los personajes de este capítulo para reflejar esto).

Finalmente, los personajes no jugadores no suelen tener las mismas razones que los jugadores para Obtener Información. Es probable que el director de juego esté mucho más informado sobre una situación que los personajes no jugadores, pero debería esforzarse por interpretarlos basándose en los conocimientos que poseen. Por otro lado, los personajes no jugadores pueden usar Obtener Información para averiguar cosas sobre los personajes jugadores. Las Bene Gesserit y los mentat son particularmente observadores y permiten al director de juego preguntar a los jugadores por los pensamientos, sentimientos o incluso secretos de sus personajes.

CASA ATREIDES

CASA MAYOR



Mundo de origen: Caladan

Otros territorios: Ninguno

Estandarte y escudo: Colores: Verde y negro

Enseña: Halcón

Rasgos de la Casa: Honorable, Popular

Dominios primarios: Agricultura (Producto) - Arroz pundi

Dominios secundarios: Agricultura (Producto) - Pez luna; Política (Conocimientos) – Negociación; Militar (Especialistas) Tácticos e Instructores

La Casa Atreides es una de las más antiguas y respetadas del Landsraad. Aunque no es la más poderosa, se ha hecho un hueco importante en el Imperio. Su poder militar no ha destacado desde que se distinguiera por su valor en la batalla de Corrin, pero nunca ha dado ningún paso atrás y ha logrado un lento y constante ascenso al poder.

La principal exportación de la Casa Atreides es el arroz pundi, una variedad nutritiva, de fácil conservación y que, dado el precio justo que cobran los Atreides, se ha convertido en un alimento básico para la mayor parte del Imperio. El poder de la Casa Atreides se basa en el control de este humilde (aunque omnipresente) cultivo, y no en el uso de sus ejércitos o asesinos, por lo que resulta mucho menos amenazadora para el resto del Landsraad. Eso les ha permitido hacer muchos amigos en el Imperio y asegurarse varios aliados.

Lamentablemente, el aumento de la popularidad de la Casa Atreides no ha pasado desapercibido. El emperador teme que los Atreides no tarden en tener suficientes aliados como para poder disputarle el trono a la Casa Corrino, por lo que ha puesto en marcha un complot para destruirlos utilizando a sus viejos enemigos, la Casa Harkonnen.

NOBLE HONORABLE DUQUE LETO ATREIDES

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	8	Mi Casa, mi familia y mi pueblo: todos son uno.
FE	5	
JUSTICIA	7	La ley debe gobernar al pueblo, pero el corazón debe gobernar la ley.
PODER	4	
VERDAD	6	El coraje también consiste en ampliar nuestros conocimientos.

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	6	
COMUNICACIÓN	7	Diplomacia, Empatía, Encanto
DISCIPLINA	7	Compostura
INTELECTO	6	Política de las Casas, Política imperial
MOVIMIENTO	5	

Rasgos: Justo y Honorable, Noble

TALENTOS:

- **Inspiración:** Leto puede gastar 2 puntos de Amenaza para que un aliado vuelva a tirar su reserva de dados. Este puede usar la Disciplina de Leto en lugar de su habilidad.
- **Mando:** Una vez por escena, Leto puede dar a un aliado una acción extra en su turno.
- **Retórica conmovedora:** Cuando Leto tiene éxito en una prueba de Comunicación para dirigirse a un grupo, selecciona tantas personas como su nivel de habilidad: estas pueden volver a tirar un solo d20 en la próxima prueba que encaje con la motivación utilizada en la prueba de Comunicación de Leto.

Puede que la historia solo recuerde al duque Leto Atreides como el padre de Paul, pero el duque fue un hombre muy capaz que vivió una época difícil. Bajo su mando, los Atreides alcanzaron tal poder y popularidad entre sus pares que llegaron a amenazar al propio emperador.

Leto asumió el ducado siendo aún un joven tras la muerte de su padre, el duque Paulus, mientras este luchaba con un toro. El joven duque se vio obligado a asumir la doble carga de llorar a su padre y liderar su Casa en una época turbulenta. Los primeros años de su reinado en Caladan estuvieron marcados por conflictos directos e indirectos con los antiguos rivales de los Atreides, la Casa Harkonnen. Cuando la Bene Tleilax se hizo con el control de Ix, Leto siguió dando asilo a la Casa Vernius de Ix a pesar del riesgo político que eso suponía. Una y otra vez, las decisiones del duque provocaron tanto su creciente popularidad en el Landsraad como los celos y sospechas del trono imperial.

El duque también destacaba por su séquito. Leto tenía un ojo excelente para medir a las personas y reunió a su alrededor a criados y camaradas que estaban entre los más talentosos y perspicaces del universo. El hecho de que hombres como Gurney Halleck y Duncan Idaho siguieran al duque se considera un testimonio de su valía.

A lo largo de su vida, Leto se distinguió como un gobernante justo, tan preocupado por sus súbditos como por los miembros de su propia familia. Aunque su fama de hombre razonable y bueno era merecida, es cierto que también era eminentemente práctico. A pesar de su amor incondicional por su concubina, la dama Jessica, Leto nunca se casó con ella, optando astutamente por mantener la posibilidad de un matrimonio con una noble de otra Casa como herramienta de negociación.

Cuando el emperador le ofreció el feudo de Arrakis y el control de la especia, el duque reconoció rápidamente la trampa que escondía, pero aceptó la propuesta de buen grado, sabiendo que su deber como líder de los Atreides le exigía estar a la altura incluso del desafío más mortífero.



CONCUBINA DEL DUQUE DAMA JESSICA

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	7	La Sororidad es mi familia.
FE	8	Leto y mi hijo lo son todo.
JUSTICIA	6	Pagaré por mis propios errores.
PODER	4	
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	6	Cuchillo
COMUNICACIÓN	6	Persuasión
DISCIPLINA	7	Autocontrol
INTELECTO	6	Conocimiento de una facción (Bene Gesserit), Etiqueta
MOVIMIENTO	7	Control del cuerpo

Rasgos: Bene Gesserit, Concubina, Dedicada, Devota

TALENTOS

- **Análisis Pasivo:** Cuando Jessica entra en una escena, puede descubrir algo oculto como si hubiera gastado Amenaza para Obtener Información.
- **Hiperpercepción:** Cuando Jessica gasta Amenaza para Obtener Información, obtiene dos datos del personaje jugador objetivo por cada punto gastado. Además, puede ignorar los límites normales de la percepción humana.
- **La Voz:** Jessica puede gastar hasta 3 puntos de Amenaza para comprar éxitos automáticos en una prueba de Comunicación (1 éxito por punto).
- **Prana-bindu:** Jessica puede volver a tirar 1d20 en una prueba de Movimiento o Disciplina.

Jessica nació para ser un engranaje más de un vasto plan, pero su único acto de desobediencia puso en marcha la caída del Imperio.

Jessica fue criada por las Bene Gesserit y preparada desde la infancia para ser parte de su plan de selección genética. Fue instruida en todos los misterios de la Sororidad, excepto los más profundos, y se convirtió en una miembro ejemplar de la orden. Brillante, perspicaz y poseedora de una profunda calma incluso ante el peligro, la Bene Gesserit no podría haber soñado a nadie tan perfecto para el papel que se le había asignado.

Las superiores de Jessica maniobraron cuidadosamente para que el duque Leto de la Casa Atreides la eligiera como concubina. Esta decisión era fundamental. Por un lado, era importante para la Bene Gesserit tener una agente en el corazón de la Casa Atreides, pero lo realmente importante (y la misión principal de Jessica) era que el duque tuviera una hija que la Sororidad pudiera casar con un Harkonnen, no solo para curar la antigua enemistad entre sus Casas, sino para producir al Kwisatz Haderach, un superser bajo el control directo de la Bene Gesserit y el resultado de milenios de trabajo.

Hubiera sido una tarea sencilla de no ser por un problema: Jessica se enamoró del duque y este correspondió a sus sentimientos. Jessica rompió con la disciplina Bene Gesserit (algo casi inaudito en la historia de la Sororidad) y se negó a ignorar sus emociones y a hacer lo que le decían. Sabiendo que Leto quería un hijo como heredero, eligió dar a luz a un varón en lugar de una niña. La Sororidad estaba furiosa, pero no podía hacer mucho. Haciendo gala de su típico pragmatismo, decidieron esperar unos años más para que Jessica tuviera una hija. Jessica casi se convirtió en una marginada dentro de la Bene Gesserit y se vio obligada a hacer concesiones a la Sororidad y permitirles que probaran a Paul cuando este alcanzó la edad necesaria.

A pesar de su lealtad y amor por las Bene Gesserit, Jessica demostró ser una criatura independiente. Al final, su amor por el duque y su hijo, y su lealtad a la Casa Atreides, serían más fuertes que su deber hacia la Sororidad, un hecho que cambiaría el Imperio para siempre.



KWISATZ HADERACH LATENTE PAUL ATREIDES

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	6	Las personas son la verdadera fuerza de una Gran Casa.
FE	7	Debo aprender rápido para hacerme digno del legado de mi padre.
JUSTICIA	4	
PODER	5	
VERDAD	8	Hay problemas en este universo para los que no hay respuesta.

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	6	Cuchillo, Lucha con escudo
COMUNICACIÓN	5	Encanto
DISCIPLINA	6	Autocontrol, Precisión
INTELECTO	6	Política imperial
MOVIMIENTO	5	Control del cuerpo

Rasgos: Destinado a la grandeza, Sabio más allá de su edad, Vástago noble

TALENTOS

- **La Hoja Lenta:** Al atacar, si Paul compra dados adicionales con Amenaza, puede ignorar un recurso enemigo en un duelo o una escaramuza.
- **La Voz:** Paul puede gastar hasta 3 puntos de Amenaza para comprar éxitos automáticos en una prueba de Comunicación (1 éxito por punto).
- **Mando:** Una vez por escena, Paul puede dar a un aliado una acción extra en su turno.
- **Prana-bindu:** Paul puede volver a tirar 1d20 en una prueba de Movimiento o Disciplina.
- **Sangre Fría (Combate):** Paul puede superar automáticamente una prueba de habilidad de Combate gastando 3 puntos de Amenaza (1 de Determinación).

Paul es el heredero de la dinastía Atreides, el primer y único hijo del duque Leto Atreides y su concubina, la adepta Bene Gesserit dama Jessica. Un chico de solo quince años del que nadie sospechaba que su destino era transformar el universo.

La propia existencia de Paul era un tema secretamente conflictivo entre las Bene Gesserit, quienes habían ordenado a su madre que solo diera hijas al duque Leto. Nacido durante una época turbulenta para los Atreides, Paul fue criado con gran amor por sus padres. A pesar de la peligrosa agitación política en la que estaba envuelta la Casa Atreides, pasó su infancia protegido de los peores peligros.

Paul fue educado por los criados de confianza de los Atreides. El duque había reunido a su alrededor a algunos de los mejores hombres de su época, como el renombrado Maestro de Armas Duncan Idaho, el trovador-guerrero Gurney Halleck y el mentat Thufir Hawat. Estos expertos en sus campos ofrecieron a Paul un entrenamiento superlativo, y este demostró ser un buen estudiante.

Paul Atreides fue preparado para alcanzar la grandeza, sobre todo por su madre. La dama Jessica solo era una adepta de la Bene Gesserit, pero intuía el gran destino reservado a su hijo. Sabía que el nacimiento de Paul trastocó generaciones del plan reproductivo de las Reverendas Madres y sospechó que incluso podría ser el legendario Kwisatz Haderach, el superser que la Sororidad pretendía producir y controlar. En consecuencia, entrenó a Paul en los misterios de la Bene Gesserit para que estuviera preparado para los peligrosos tiempos que preveía. Esta decisión fue aprobada a regañadientes por la Reverenda Madre Gaius Mohiam después de someter a Paul al temido gom jabbar.

Cuando el emperador ordenó a la Casa Atreides que tomara el control de Arrakis y de la recolección de la especia, Paul estaba tan preparado para lo que vendría después como cualquiera de su edad podía estarlo. Aunque sus dotes de mando y combate aún no habían sido puestas a prueba, Paul tenía todos los atributos de un gran líder. De su padre había aprendido empatía y un agudo sentido de la justicia, templados con una férrea determinación. De su madre, la filosofía de las Bene Gesserit y la capacidad de apreciar las sutilezas de la política. Sus padres sentían tanta devoción por Paul como él por ellos, y lo prepararon de la mejor forma posible. Paul goberaría algún día la Casa Atreides, y el duque y su concubina sabían que llegaría el día en que tendría que enfrentarse solo a peligros inimaginables.

Paul siguió creciendo y madurando. Había sido preparado para seguir los pasos de su padre, pero todavía no se había enfrentado a las duras realidades del liderazgo. No era ingenuo, pero sí inexperto en las retorcidas maniobras del trono imperial y de las Casas del Landsraad, por no hablar de las aún más sutiles maquinaciones de la Cofradía y de las Bene Gesserit.

Al comienzo de la transición hacia Arrakis, Paul Atreides se encontraba, sin saberlo, en el umbral de unos acontecimientos que cambiaría el orden mismo de la humanidad. Había empezado a tener sueños inquietantes sobre un futuro en el que iba a tomar decisiones cuyas consecuencias durarían milenios.



TROVADOR GUERRERO GURNEY HALLECK

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER

8

Los Atreides me han dado todo, yo haré lo mismo por ellos.

FE

4

JUSTICIA

7

No hay más justicia que la que nosotros mismos hacemos.

PODER

5

VERDAD

6

La verdad es compleja, pero se reconoce de un vistazo.

Gurney Halleck, Maestro de Guerra de la Casa Atreides, es uno de los combatientes más reputados del Imperio, famoso tanto por su habilidad en el combate como por su igual destreza como poeta y músico.

Nacido en las fosas de esclavos de Giedi Prime, Halleck conoció una vida de privaciones y sufrimiento. El tiempo que pasó bajo la bota de los Harkonnen le dejó cicatrices tanto en el cuerpo como en el alma, aunque nunca quebró su espíritu. Todavía lleva las cicatrices de un latigazo de estigma en la mandíbula, pero lo que nunca perdonó a los Harkonnen fue el asesinato de su hermana.

Tras su huida de Giedi Prime, Halleck se vio envuelto en los conflictos de la Casa Vernius de Ix, lo que lo llevó hasta Caladan y a entrar al servicio de los Atreides. Con el tiempo, su relación con la Casa se convirtió en algo profundo: la nobleza y justicia de los Atreides le convocaron profundamente y no tardó en considerar al duque y a su familia como si fueran de su misma sangre.

Halleck era un hombre de contradicciones. La dureza de su anterior vida contrastaba con un corazón lleno de poesía, y su destreza con todo tipo de armas era equiparable a su dominio del baliset y de la música, o de su velocidad a la hora de encontrar una cita o un poema adecuado a cada momento. Su ferocidad en el combate solo era igualada por el amor que sentía hacia sus seres queridos.

Halleck se convirtió en mentor y amigo íntimo del joven Paul Atreides y lo instruyó en el combate con escudo y kindjal y en el aprecio por las artes. Veía al joven Paul como el hijo que nunca tuvo, y hubiera dado gustosamente su vida por él, al igual que por cualquiera de los Atreides.

En los días previos a la llegada de los Atreides en Arrakis, Halleck fue uno de los miembros clave del consejo de guerra del duque, y lo ayudó a diseñar la estrategia y las tácticas necesarias para defenderte de los Harkonnen. En los años siguientes su lealtad sería puesta a prueba una y otra vez.

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE

8

Cuchillo, Táctica

COMUNICACIÓN

6

Música (Baliset)

DISCIPLINA

7

Resolución

INTELECTO

5

MOVIMIENTO

6

Rasgos: Guerrero, Trovador

TALENTOS

- **Inspiración:** Gurney puede gastar 2 puntos de Amenaza para que un aliado vuelva a tirar su reserva de dados. Este puede utilizar la Disciplina de Gurney en lugar de su habilidad.
- **La Hoja Lenta:** Al atacar, si Gurney compra dados adicionales con Amenaza, puede ignorar un recurso enemigo en un duelo o una escaramuza.
- **La razón por la que Luchó (Deber):** Cuando Gurney realiza una prueba de Combate utilizando Deber, y su lema encaje con la acción, puede volver a tirar 1d20.
- **Lealtad Incuestionable (Casa Atreides):** Gurney comienza cada aventura con una reserva de 3 puntos de Amenaza (equivalentes a 1 de Determinación). La reserva es de su uso exclusivo y solo puede emplearla en acciones al servicio directo de la Casa Atreides.

MENTAT MAESTRO DE ESPÍAS THUFIR HAWAT

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	8	Vivo para proteger a los Atreides.
FE	4	
JUSTICIA	6	El bien y el mal deben juzgarse ante mis responsabilidades.
PODER	5	
VERDAD	7	Mis planes se rigen únicamente por los hechos.

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	6	Asesinato, Estrategia
COMUNICACIÓN	5	
DISCIPLINA	7	Observar
INTELECTO	8	Análisis de datos, Kanly, Política imperial, Razonamiento deductivo
MOVIMIENTO	5	

Rasgos: Maestro de espías, Mentat, Perspicaz e ingenioso

TALENTOS

- **Banco de Memoria:** Thufir puede volver a visitar una escena en su mente e intentar Obtener Información.
- **Cauteloso (Intelecto):** Cuando Thufir gaste Inercia en comprar d20 para una prueba de Intelecto, puede volver a tirar un d20 de esa tirada.
- **Consejero (Intelecto):** Thufir puede volver a tirar un d20 de la reserva de dados de un aliado al que ayude.
- **Disciplina Mentat:** Thufir puede añadir dos éxitos automáticos en todas las pruebas de Intelecto para recordar hechos o datos.

El nombre de Thufir Hawat causaba respeto y temor en todo el Imperio. Hawat, uno de los mejores mentat que jamás haya existido, era un consejero de máxima confianza del duque Leto Atreides y un formidable oponente para sus enemigos.

Cuando Leto heredó el ducado, Hawat ya había servido a los Atreides durante tres generaciones y llevaba más de un siglo perfeccionando la amplia red de espías y los sistemas de seguridad de la Casa. Los consejos de Hawat fueron una parte importante del éxito de Leto durante los años siguientes. El anciano mentat formaba parte del círculo de confianza del duque, al igual que lo había sido para los duques anteriores.

Hawat era un mentat con un talento excepcional, capaz de calcular los resultados probables de cualquier escenario con un alto grado de precisión. Su aptitud natural era enorme, pero la amplitud y profundidad de su red de información le proporcionaba unos datos para trabajar cuya calidad no tenía parangón. Se creía que los espías de Hawat lograron infiltrarse incluso entre el servicio de inteligencia de la Casa Imperial.

Como maestro de asesinos de los Atreides, Hawat desempeñó un papel decisivo tanto en el contraespionaje como en la eliminación de amenazas externas. Aunque los Atreides siempre se esforzaban por respetar las reglas formales del kanly en este tipo de disputas, la habilidad de Hawat hacía que la Casa rara vez pagara el precio de respetar el espíritu de la ley cuando sus oponentes no lo hacían. Su amor por los Atreides hizo que Hawat exprimiera al máximo sus habilidades, llegando incluso a entrenar al joven Paul en su extraño arte.

La brillantez de Hawat y su atención a los detalles era el puño en el guante de terciopelo de los Atreides, un hecho que sus enemigos solían descubrir para su sorpresa y desgracia.



LEAL MAESTRO DE ARMAS DUNCAN IDAHO

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	8	Lo daré todo por quienes he jurado proteger.
FE	7	El universo es inmenso, un hombre debe encontrar su propio camino.
JUSTICIA	6	Mi palabra y mi lealtad son todo lo que necesito para juzgar los actos de los demás.
PODER	4	
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	8	Espada
COMUNICACIÓN	6	Encanto
DISCIPLINA	8	Resolución
INTELECTO	5	
MOVIMIENTO	6	Carrera de distancia

Rasgos: Maestro Espadachín de Ginaz, Superviviente carismático

TALENTOS

- ⦿ **Atrevido (Combate):** Cuando Duncan genere Amenaza en comprar d20 para una prueba de Combate, puede volver a tirar un d20 de esa tirada.
- ⦿ **Firme:** Después de que Duncan cambie 3 puntos de Amenaza por 1 de Determinación, tira 1d20. Si el resultado es igual o inferior a su puntuación de Disciplina (por sí sola), recupera inmediatamente la Amenaza gastada.
- ⦿ **Maestro de Armas:** Al comienzo de un duelo, una escaramuza o una batalla, Duncan puede gastar 1 punto de Amenaza para aumentar en +1 la Calidad de uno de sus recursos marciales durante el resto del conflicto.
- ⦿ **Movimiento Veloz:** Duncan puede elegir sufrir una complicación adicional en una prueba de Movimiento para obtener un éxito automático. Durante cualquier conflicto, puede gastar 1 punto de Amenaza para realizar la primera acción, independientemente de quién actúe primero.

Duncan Idaho, el maestro de armas de la Casa Atreides, era uno de los mejores guerreros del universo. Ferozmente leal al duque y a su hijo, fue su guardián, guardaespaldas y amigo de confianza.

Criado en Giedi Prime, Idaho fue entrenado para ser un animal de presa para el divertimento de Rabban Harkonnen. Sin embargo, consiguió escapar de lo que debería haber sido una muerte segura a manos de sus cazadores, y encontró el camino a Caladan. Cuando vio lo diferentes que eran los Atreides de los brutales Harkonnens, ofreció su lealtad eterna al duque Paulus. Duncan demostró una dedicación tan firme e incondicional a los Atreides que Leto lo envió a entrenarse con los Maestros Espadachines de Ginaz, donde llegó a destacar.

En los años siguientes, Idaho demostró su valía una y otra vez contra los enemigos de los Atreides, especialmente ante los odiados Harkonnens. Sus hazañas fueron muchas e impresionantes, y era muy querido por el pueblo de Caladan y los demás vasallos de la Casa.

Idaho también era un hombre atractivo, conocido por sus numerosos devaneos y aventuras amorosas. Su reputación, presencia y actitud irreverente le convirtieron en objeto de la atención popular. A pesar de ello, nunca se puso en duda su compromiso hacia sus obligaciones, entre las que destacaba su papel como instructor de lucha y, eventualmente, amigo íntimo del joven Paul Atreides.

A pesar de su amor por los Atreides, Duncan nunca confió plenamente en la dama Jessica: aunque sentía un gran afecto por ella, le preocupaba que sus vínculos con las Bene Gesserit pudieran obligarla algún día a ponerse en contra de su familia.

Cuando el duque Leto aceptó el feudo de Arrakis, Idaho fue uno de los primeros enviados que mandó al planeta. Esperaba que el pueblo de Dune pudiera juzgar a la Casa Atreides por la fuerza del carácter de Idaho, y que el carismático guerrero lo ayudara a forjar alianzas de cara a los turbulentos tiempos que se avecinaban.

TRAIDOR RETICENTE DR. WELLINGTON YUEH

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER

4

FE

7

¿Quién puede creer en un poder superior cuando el mal es inevitable?

JUSTICIA

8

Voy a hacer algo horrible, pero aun así debo encontrar la manera de hacer lo correcto.

PODER

5

VERDAD

6

Ya no sé lo que es verdad, pero actuaré de todos modos.

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE

4

COMUNICACIÓN

7

Engaño, Enseñanza

DISCIPLINA

5

INTELECTO

8

Cirugía, Genética

MOVIMIENTO

4

Rasgos: Desprecio por los Harkonnens, Doctor Suk

TALENTOS

- **Conocimientos Enciclopédicos:** Una vez por escena, Yueh puede utilizar Intelecto en una prueba de habilidad en sustitución de cualquier otra habilidad, y cuenta como si tuviera una especialidad para esa prueba.
- **Condicionamiento Imperial:** Cualquier intento de coaccionar a Yueh para que haga daño a un ser humano fracasa automáticamente; los Harkonnen pueden ignorar esta limitación, ya que han encontrado su punto débil: la seguridad de su esposa Wanna. Yueh siempre tiene éxito en cualquier prueba de habilidad para persuadir a cualquiera de que no pretende hacerle daño.
- **Consejero (Intelecto):** Yueh puede volver a tirar un d20 de la reserva de dados de un aliado al que ayude.

El Dr. Wellington Yueh, médico jefe de la Casa Atreides, era un amigo, consejero y hombre de confianza del círculo íntimo de la familia del duque. Pero también era alguien con un secreto mortal.

Yueh se graduó en la Escuela Interior Suk y sirvió a los Atreides durante muchos años. Era un médico extraordinario, de un trato amable muy apreciado por la Casa. Su comportamiento modesto lo hizo aún más popular, ya que los médicos Suk a menudo eran conocidos por su arrogancia y fría personalidad. Aunque Yueh se comportaba con aplomo y modales refinados, era un hombre afable que podía resultar muy encantador cuando se sentía en compañía de amigos.

Yueh había recibido el Condicionamiento Imperial de la Escuela Suk, y por tanto era incapaz de causar daño a otro ser humano, especialmente a los que estaban a su cargo. El diamante de su frente era una garantía de que incluso el emperador podía confiar en él sin temor a ser traicionado.

Cuando los Atreides tomaron el control de Arrakis, esto dejó de ser cierto.

De hecho, el retorcido mentat Piter de Vries, de la Casa Harkonen, había reclutado a Yueh en secreto años atrás. La esposa del médico, Wanna, había caído en las garras de los Harkonen y, mediante una combinación de simple chantaje y sutil manipulación psicológica, Vries logró lo impensable: romper el condicionamiento Suk de Yueh.

Cuando los Atreides partieron hacia Arrakis, llevaban consigo al más reacio de los traidores. Yueh se sentía atormentado por el deseo (probablemente inútil) de recuperar a su esposa, el odio hacia los Harkonen y la culpabilidad de saber que pronto tendría que traicionar a las personas que más respetaba en el universo.

Las decisiones de la torturada psique de Yueh tendrían resultados sorprendentes para todos los implicados.



CASA HARKONNEN

CASA MAYOR



Mundo de origen: Giedi Prime

Otros territorios: Lankiveil, Arrakis (Feudo)

Estandarte y escudo: Colores: Rojo y negro

Enseña: Grifo

Rasgos de la Casa: Astutos, Brutales

Dominios primarios: Agricultura (Productos) - Especia (Gobernadores de Arrakis)

Dominios secundarios: Industria (Productos) - Aleaciones refinadas, Industria (Productos) - Bienes producidos en masa

El nombre Harkonnen es sinónimo de brutalidad, crueldad y ambición. Ninguna de las Grandes Casas del Landsraad es tan temida (y pocas son tan envidiadas) como la de los Harkonnen.

Durante muchos siglos fueron una Casa Menor, considerados prácticamente unos parias debido a una antigua traición de la que siempre culparon a los Atreides. Fue solo hace relativamente poco tiempo que consiguieron la riqueza y recursos necesarios para ser reconocidos como una Gran Casa, un logro empapado de sangre y nacido de silenciosas traiciones.

Su capital y mundo natal es el planeta Giedi Prime. Es un mundo industrializado en el que las castas inferiores viven brutalmente sometidas a un estado de esclavitud o semi-esclavitud. Las principales formas de entretenimiento de los Harkonnen y las familias nobles vasallas son crueles espectáculos y deportes de combate.

Por encargo del Emperador, y tomando el relevo a la Casa Richese, el barón-siridar Vladimir Harkonnen gestionó durante décadas el feudo de Arrakis y la recolección de la especia. Allí, el barón y su familia se dedicaron a aplastar a los nativos del planeta para exprimir hasta el último miligramo de riqueza del planeta. Al resto del Imperio le importaba poco lo que hicieran con Arrakis, siempre y cuando la especia siguiera fluyendo.

Cualquier otra Casa se habría contentado con dominar la mayor fuente de riqueza del Universo Conocido, pero no los Harkonnen. El barón Vladimir tiene muchos planes para sí mismo y para su dinastía, y es capaz de hacer cualquier cosa (por terrible que sea) con tal de cumplir sus ambiciones.

BARÓN-SIRIDAR VLADIMIR HARKONNEN

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	7	Yo soy la Casa Harkonnen, y solo le debo lealtad a mi Casa.
FE	6	La fe es algo bueno en la medida en que permita el control de los seres inferiores.
JUSTICIA	4	
PODER	8	¿Qué otra cosa hay en la vida, sino la búsqueda de la propia fuerza?
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	4	Estrategia
COMUNICACIÓN	6	Engaño
DISCIPLINA	6	Espionaje
INTELECTO	8	Política de las Casas, Política imperial
MOVIMIENTO	4	

Rasgos: Astuto, Cruel, Noble

TALENTOS

- **Mando:** Una vez por escena, el barón Harkonnen puede dar a un aliado una acción extra en su turno.
- **Palabras Sutiles:** Cuando gasta Amenaza para obtener dados extra en una prueba de Comunicación, el barón Harkonnen puede crear un nuevo rasgo.
- **Promesa Vinculante:** El barón puede gastar 1, 2 o 3 puntos de Amenaza para que un acuerdo sea vinculante. El oponente debe gastar el doble de Inercia para romperlo.
- **Siempre Alerta:** Cuando el barón Harkonnen intente una prueba para detectar un peligro o enemigo oculto, reduce la Dificultad en 2 hasta un mínimo de 0. Además, una vez por escena, puede aumentar en +2 el coste de Mantener la Iniciativa de un oponente.

El barón-siridar Vladimir Harkonnen era uno de los hombres más temidos, odiados y admirados de todo el Imperio. Desde su hogar en Giedi Prime, el barón gobernaba con puño de hierro, sin guante de terciopelo.

El barón era un hombre corpulento y corrupto que disfrutaba con la incomodidad que su aspecto provocaba en los demás. De joven se enorgullecía de su atlético cuerpo, hasta que una virulenta enfermedad lo destruyó. La pérdida de su físico siempre fue un tema doloroso, pero logró ocultárselo a todos menos a quienes lo conocían mejor. Acabó siendo tan obeso que necesitaba de un arnés suspensor para moverse, aunque se deleitaba incomodando a sus aliados y rivales por igual.

El barón Harkonnen era un hombre de políticas brutales, pero dotado de una mente sutil. Logró elevar a su Casa a niveles incalculables de poder gracias a sus innumerables planes y complotos, algunos de ellos de décadas de duración. Era un hombre que no toleraba el fracaso de sus subordinados, e incluso sus propios herederos lo temían y odiaban, sentimientos de los que era muy consciente y, de hecho, alimentaba. Su hombre de confianza más cercano era el retorcido mentat Piter de Vries, elegido por el barón precisamente por su mente perversa y cínica. Fue De Vries quien animó al barón a enfrentar a sus sobrinos para controlarlos mejor. Esta crueldad se extendió a todos los niveles de la Casa, y los que trabajaban bajo los Harkonnen sufrieron terriblemente.

Las maniobras del barón hicieron que los Harkonnen mantuvieran el control de Arrakis y la especia melange. La fortuna de la Casa creció bajo el mandato de Vladimir, eclipsando todos los logros de sus antecesores. La riqueza obtenida legítimamente solo podía compararse con la malversación y el acaparamiento de especia que se producía simultáneamente bajo la dirección del barón.

Pero las ambiciones del Harkonnen iban más allá. Su deseo era que su Casa se alzara con el trono imperial, un objetivo que se propuso alcanzar mediante las más complejas estratagemas y utilizando a sus dos sobrinos como peones voluntarios. Con la ayuda de De Vries, el barón puso en marcha un plan que permitiría a los Atreides hacerse temporalmente con el control del precioso feudo de Arrakis, pero solo para poder destruirlos por completo con la ayuda del emperador (al que poco después pensaba traicionar). El resultado de su plan resultó ser mucho más complejo de lo que el propio barón podía imaginar.

MENTAT DEGENERADO PITER DE VRIES

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	7	Sirvo al barón en todo, pero no dependo de él.
FE	5	
JUSTICIA	4	
PODER	8	La dominación es el único propósito noble.
VERDAD	6	La verdad absoluta es necesaria para forjar una verdad más útil.

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	5	Asesinato
COMUNICACIÓN	5	
DISCIPLINA	7	
INTELECTO	8	Análisis de datos, Política de las Casas, Política imperial
MOVIMIENTO	5	

Rasgos: Asesino, Mentat degenerado

TALENTOS

- **Consejero (Intelecto):** Piter puede volver a tirar un d20 de la reserva de dados de un aliado al que ayude.
- **Disciplina Mentat:** Piter puede añadir dos éxitos automáticos en todas las pruebas de Intelecto para recordar hechos o datos.
- **Firme:** Después de que Piter cambie 3 puntos de Amenaza por 1 de Determinación, tira 1d20. Si el resultado es igual o inferior a su puntuación de Disciplina (por sí sola), recupera inmediatamente la Amenaza gastada.
- **Mentat Degenerado:** Piter gana 1 punto extra de Amenaza cuando obtenga Amenaza en una prueba de Intelecto, aunque solo puede usarla para Obtener Información o para crear un rasgo que explote la debilidad de un oponente o le cause dolor y sufrimiento.

Piter de Vries era un mentat despiadado, sádico y brillante. También fue lo más parecido a un amigo que jamás tuvo el barón Vladimir Harkonnen. Producto del proceso de «degeneración» de la Bene Tleilax, de Vries sirvió como el principal mentat de la Casa Harkonnen, donde jugaba un papel fundamental en los planes de su amo.

Aunque los mentat normales están meticulosamente entrenados y condicionados para actuar al margen de sus emociones, de Vries fue adiestrado para explotar sus peores instintos. Seguía poseyendo la aguda visión de cualquier otro mentat, pero era propenso a añadir crueles adornos a los planes que elaboraba a partir de sus cálculos. Este sadismo era muy atractivo para el barón, que lo valoraba mucho, pero nunca confió plenamente en él ni lo consideró más que una herramienta tan prescindible como cualquier otra.

El mayor logro de Vries fue la ruptura del condicionamiento Suk del Dr. Wellington Yueh. Nadie sabe cómo logró esa hazaña en apariencia imposible, pero una de las claves estuvo en el secuestro de la esposa de Yueh como punto de ruptura psicológico.

De Vries dirigía una red de inteligencia que rivalizaba con la de cualquier potencia del Imperio y maquinaba incesantemente en nombre de los Harkonnen (y, probablemente, de él mismo). El alcance del mal que causó en vida es incalculable.

DUELISTA ELEGANTE FEYD-RAUTHA

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	6	Sirvo a la Casa porque un día será mía.
FE	7	Soy el mejor en todo lo que hago.
JUSTICIA	4	
PODER	8	Merezco tener todo lo que desee.
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	7	Cuchillo
COMUNICACIÓN	6	Escuchar, Intimidación
DISCIPLINA	5	
INTELECTO	6	
MOVIMIENTO	7	Rapidez

Rasgos: Arrogante, Despiadado, Duelista

TALENTOS

- **Atrevido (Combate):** Cuando Feyd genere Amenaza en comprar d20 para una prueba de Combate, puede volver a tirar un d20 de esa tirada.
- **Golpe de Mano:** Después de eliminar con éxito un recurso enemigo usando Combate, Feyd puede eliminar otro más gastando 2 puntos de Amenaza.
- **La Hoja Lenta:** Al atacar, si Feyd compra dados adicionales con Amenaza, puede ignorar un recurso enemigo en un duelo o una escaramuza.
- **La Razón por la que Lucho (Poder):** Cuando Feyd realiza una prueba de Combate utilizando la motivación Poder, y su lema encaje con la acción, puede volver a tirar 1d20.
- **La Ruta más Corta:** Cuando Feyd se mueve a pie o en vehículo y realiza una prueba de habilidad para llegar rápidamente a un destino, reduce la Dificultad en 1. Cuando mueve un recurso durante un conflicto, puede moverlo una zona adicional gastando 1 punto de Amenaza.

Feyd era el favorito del barón Harkonnen. Su belleza era proporcional a la repugnancia que causaba su mentor, pero además era tan peligroso como casi cualquier otro hombre vivo. Este joven noble se caracterizaba por su crueldad, sorprendente incluso para los estándares Harkonnen, y por su enorme potencial (resultado, en gran parte, del programa de selección genética de la Bene Gesserit).

De los dos sobrinos y posibles herederos del barón, Feyd era indiscutiblemente el favorito. La atracción del barón por el joven lo ayudó a perdonarle muchos de sus defectos y a satisfacer sus deseos. El joven era un consumado luchador que, durante su adolescencia, combatía regularmente con gladiadores, llegando a matar un gran número de esclavos en la arena antes de cumplir los veinte años. Feyd era partidario de las hojas envenenadas y era conocido por entretenér al público explicando los efectos de las diferentes toxinas sobre sus agonizantes adversarios. Sin embargo, la Casa siempre puso mucho cuidado en asegurarse de que ningún esclavo gladiador pudiera ganar realmente, por lo que Feyd siempre tuvo una visión engañosa de su habilidad en el combate.

Aunque carecía de la experiencia de mando, Feyd poseía una mente aguda y fue cuidadosamente tutelado por el mentat degenerado Piter de Vries. El propio barón se esforzó en educar al joven, viendo en él un potencial heredero no solo de la baronía Harkonnen, sino del Imperio que pronto esperaba controlar.



GUERRERO BRUTAL GLOSSU «LA BESTIA» RABBAN

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	6	El miedo mantiene a los subordinados a raya.
FE	7	No necesito comprender un plan para saber que me beneficiará.
JUSTICIA	4	
PODER	8	Soy más fuerte, así que soy mejor.
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	7	Pistolas láser
COMUNICACIÓN	5	Intimidación
DISCIPLINA	5	
INTELECTO	4	
MOVIMIENTO	6	Sigilo

Rasgos: Brutal, Cruel, Tirano despiadado

TALENTOS

- **Atrevido (Combate):** Cuando Rabban genere Amenaza en comprar d20 para una prueba de Combate, puede volver a tirar un d20 de esa tirada.
- **Experto en Combate:** Al comienzo de un duelo, escaramuza o batalla, Rabban puede gastar 1 punto de Amenaza para aumentar en +1 la Calidad de uno de sus recursos marciales durante el resto del conflicto.
- **Movimiento Veloz:** Rabban puede elegir sufrir una complicación adicional en una prueba de Movimiento para obtener un éxito automático. Durante cualquier conflicto, puede gastar 1 punto de Amenaza para realizar la primera acción, independientemente de quién actúe primero.

Glossu, el mayor de los dos hermanos Rabban, era un tirano famoso por su crueldad y uno de los hombres más odiados de su tiempo. Era tan sanguinario como astuto era Feyd.

Después de haber matado a su padre en su mundo natal de Lankiveil, Rabban fue tomado bajo la protección del barón Harkonnen quien, al carecer de progenie propia, vio en sus sobrinos el potencial necesario para convertirse en sus herederos. De los dos, Rabban demostró ser una herramienta útil para aplastar a sus enemigos, pero poco más; aunque el barón trató de adiestrarlo en el arte del gobierno y del engaño sutil, Rabban nunca llegó a entender las complejidades de la política y a menudo arruinaba sus planes al tomar medidas directas intentando impresionar al barón.

No pasó mucho tiempo antes de que Vladimir redirigiera su atención a Feyd. Sin embargo, Rabban nunca se dio cuenta de que había perdido el favor de su tío, especialmente después de que este le encargara el gobierno de Arrakis cuando el emperador legó el feudo a los Harkonnen. «La Bestia» explotó durante largos años a la población de Arrakis y a los Fremen en particular. Era demasiado necio para darse cuenta de que su mala gestión era precisamente lo que el barón quería, ya que eso permitiría a Feyd aparecer como un salvador cuando asumiera el mando.

Rabban no les daba importancia a las sutilezas de la política. El gobierno de Arrakis le dio la oportunidad de traicionar, combatir y dar rienda suelta a sus instintos más salvajes, que es lo único que quería. Aunque despreciaba a su hermano menor (más inteligente) y no comprendía los ingeniosos planes de su tío, Rabban estaba totalmente entregado a la causa Harkonnen, sabiendo que la Casa le seguiría dando infinitas oportunidades para deleitarse con el uso de la violencia..



LA CASA CORRINO

CASA IMPERIAL



Casa Imperial

Mundo de origen: Kaitain

Otras propiedades: Salusa Secundus (planeta prisión)

Estandarte y escudo: Colores: Oro y Escarlata

Enseña: León

Rasgos de la Casa: Imperial, Ricos

Dominios primarios: Ejército (Trabajadores) - Soldados Sardaukar

Dominios secundarios: Intereses diversos en asociación con otras Casas

Los Corrino, la Casa Imperial, han gobernado el Universo Conocido durante miles de años y constituyen la más grande de las Casas del Landsraad. Envueltos en intrigas tanto internas como externas, son despiadados y tan adictos al poder como a la especia.

Su subida al poder tuvo lugar hace, aproximadamente, diez mil años, tras la gran victoria de la Batalla de Corrin, de la que tomaron el nombre. Su mundo-trono es el planeta Kaitain, a donde se trasladaron desde su hogar original, Salusa Secundus, transformado ahora en planeta prisión.

El control de los Corrino sobre el Imperio es absoluto. Su gobierno, basado en una combinación de sutil astucia política y uso estratégico de la fuerza bruta, ha hecho que su supremacía haya sido indiscutible durante siglos y siglos.

Pero su hegemonía también se debe en gran parte a los infames Sardaukar, la principal fuerza de combate del Imperio. El mero rumor de un despliegue es suficiente para que los rivales negocien su rendición y busquen el perdón del trono.

Se cree que haría falta la unión de todas las Casas para tener una oportunidad de derrotar a los Sardaukar. Es una amenaza que los Corrino se toman en serio, por lo que trabajan incansablemente para sembrar la división entre aliados y enemigos por igual.

EMPERADOR PADISHAH SHADDAM IV

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	7	La corona es pesada, pero está hecha de oro.
FE	4	
JUSTICIA	6	Las personas de menor rango deben fijarse en sus superiores para saber lo que es correcto.
PODER	8	El universo me pertenece.
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	5	
COMUNICACIÓN	6	
DISCIPLINA	7	Compostura, Mando
INTELECTO	7	Política de las Casas, Política imperial
MOVIMIENTO	5	

Rasgos: Emperador del Universo Conocido, Paranoico manipulador

TALENTOS

- ⦿ **Autocontrol Absoluto:** El emperador puede usar Disciplina en lugar de cualquier habilidad en una tarea extendida. Si la habilidad de la prueba era Disciplina, reduce en 1 el requisito.
- ⦿ **Cauteloso (Comunicación):** Cuando el emperador gaste Inercia en comprar d20 para una prueba de Comunicación, puede volver a tirar un d20 de esa tirada.
- ⦿ **Siempre Alerta:** Cuando el emperador intenta una prueba para detectar un peligro o enemigo oculto, reduce la Dificultad en 2 hasta un mínimo de 0. Además, una vez por escena, puede aumentar en +2 el coste de Mantener la Iniciativa de un oponente.
- ⦿ **Trabajo en Equipo (Intelecto):** El emperador puede gastar 2 puntos de Amenaza para permitir que un aliado utilice su habilidad de Intelecto como propia.

Shaddam Corrino IV, 81º Emperador Padishah del Universo Conocido, gobierna el mayor imperio jamás conocido por la humanidad, aunque las responsabilidades y obligaciones de ejercer este enorme poder le resultan tan gratificantes como molestas.

Tuvo cinco hijas con Anirul, una hermana Bene Gesserit, pero su preocupación por su legado hace que necesite un varón que se case con alguna de sus hijas para heredar el Imperio. Como resultado, gran parte de su tiempo lo dedica a diseñar maquinaciones sútiles con las Casas menores del Landsraad, no solo para encontrar un marido adecuado para su hija favorita, Irulan, sino para asegurarse de que nadie pueda amenazar a los Corrino.

Como todos sus antecesores, Shaddam está dotado de una mentalidad conspiradora propensa a los planes elaborados. El emperador se siente amenazado por la creciente popularidad y la habilidad de las tropas del duque Leto de la Casa Atreides. Aunque en privado ha llegado a expresar su admiración por Leto (al que llegó a ver como un heredero adecuado), sus cálculos políticos le han convencido de que el duque es la principal amenaza para los Corrino.

Son estas obsesiones las que llevaron a Shaddam a cortejar al barón Harkonnen (un hombre que le resultaba repugnante), para asegurarse lo que espera que sea un heredero adecuado para el linaje y el legado de su Casa. Con la ayuda de su primo materno y amigo más antiguo, el conde Hasimir Fenring, Shaddam puso en marcha un plan para que los Harkonnen destruyeran a los Atreides sin revelar su participación directa.



HEREDERA DEL IMPERIO PRINCESA IRULAN

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	8	Me han impuesto un destino, pero yo elegiré cómo cumplirlo.
FE	4	
JUSTICIA	6	La justicia es un ideal que rara vez se alcanza.
PODER	5	
VERDAD	7	La historia es registrada por una serie de observadores, ninguno de los cuales es imparcial.

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	4	
COMUNICACIÓN	6	Encanto
DISCIPLINA	5	Observar
INTELECTO	7	Política Imperial
MOVIMIENTO	6	Danza

Rasgos: Bene Gesserit, Estudiosa, Princesa

TALENTOS

- **Conocimientos Enciclopédicos:** Una vez por escena, Irulan puede utilizar su habilidad de Intelecto en una prueba de habilidad en sustitución de cualquier otra habilidad, y cuenta como si tuviera una especialidad.
- **Insinuación Magistral:** Irulan puede ocultar un mensaje en una conversación sumando 1 a la Dificultad de la prueba de Comunicación.
- **Prana-bindu:** Irulan puede volver a tirar 1d20 en una prueba de Movimiento o Disciplina.

Irulan, la más bella y posiblemente la más perspicaz de las cinco hijas de Shaddam IV, fue preparada desde joven para ser un peón en los planes de su padre. Criada en la escuela imperial, estuvo sometida a todas las intrigas de la Casa Corrino desde el momento de su nacimiento.

Irulan era muy inteligente, pero también orgullosa y alta, y supo beneficiarse de la excelente educación recibida, y su interés por la escritura literaria e histórica le sería de gran ayuda a lo largo de su vida. También era una iniciada de la Sororidad. Su madre, una Bene Gesserit de rango oculto, se encargó de instruir a Irulan en las costumbres de la Orden, pero Irulan solo demostró tener un talento moderado y nunca superó el rango de adepta. Aun así, en muchos casos demostró más lealtad a la Sororidad que a su padre.

La relación de Irulan con su familia era discretamente conflictiva. Las rivalidades e intrigas abundaban entre las hermanas reales, e incluso entre sus padres. Al igual que todas sus hermanas, fue instruida en los medios para detectar, y quizás administrar, chaumas y chaumurky. Las conspiraciones de todo tipo fueron una parte fundamental de su vida y la convirtieron en una persona cínica y desconfiada.

Aunque Irulan se adaptaba bien al papel que su padre reservó para ella, también tenía una vena independiente y una mente aguda. Esto, combinado con su exposición a las conspiraciones desde una edad temprana, hizo que la joven princesa fuera ocasionalmente capaz de superar en astucia a su padre.



DECIDORA DE VERDAD IMPERIAL
REVERENDA MADRE
GAIUS HELEN MOHIAM

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER **8** Sé cuál es mi lugar en nuestro plan.

FE **7** El misterio de la vida no es un problema que resolver, sino una realidad que experimentar.

JUSTICIA **6** La gente debe recibir lo que se merece.

PODER **5**

VERDAD **4**

⦿ **Prana-bindu:** La Madre Reverenda puede volver a tirar 1d20 en una prueba de Movimiento o Disciplina.

⦿ **Sangre Fría (Intelecto):** La Reverenda Madre puede superar automáticamente una prueba de habilidad de Intelecto gastando 3 puntos de Amenaza (1 de Determinación).

La Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam, la Decidora de Verdad del emperador, personificaba lo que significaba ser una Bene Gesserit. Envejecida, pero no frágil, era una mujer poderosa en todos los sentidos imaginables.

Mohiam era tanto producto como agente del programa de cría de la Bene Gesserit, y se empapó de las costumbres de la Sororidad desde su nacimiento. Ya en su juventud jugó un papel fundamental dando a luz a nueve hijos de padres elegidos por la Sororidad (incluyendo dos del barón Vladimir Harkonnen). Era una maestra del prana-bindu y una Reverenda Madre por derecho propio tras haber transformado con éxito el Agua de la Vida.

Mohiam poseía el sentido de la verdad de la Bene Gesserit. Su capacidad para interpretar las intenciones e impulsos de los demás no tenía parangón. Gracias a eso y a su asombroso intelecto, ascendió rápidamente entre las filas de la Sororidad.

En la época del conflicto de Arrakis, Mohiam ha sido elevada a la corte imperial para ejercer como la Decidora de Verdad del emperador. Aunque sirve con dedicación a Shaddam IV, nunca ha dudado de su compromiso con la Bene Gesserit. Su papel permite que tanto ella como la Sororidad puedan acceder a información vital para sus planes. Mohiam es totalmente leal a las Bene Gesserit y no dudaría en hacer cualquier cosa por la Orden.

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE **5**

COMUNICACIÓN **7** Engañar

DISCIPLINA **7** Observar

INTELECTO **7**

MOVIMIENTO **5** Política imperial

Rasgos: Bene Gesserit, Decidora de Verdad, Reverenda Madre

TALENTOS

- ⦿ **Análisis Pasivo:** Cuando la Reverenda Madre entra en una escena, puede descubrir algo oculto como si hubiera gastado Amenaza para Obtener Información.
- ⦿ **Consejera (Comunicación):** La Reverenda Madre puede volver a tirar un d20 de la reserva de dados de un aliado al que ayude.
- ⦿ **Hiperpercepción:** Cuando la Reverenda Madre gasta Amenaza para Obtener Información, obtiene dos datos del personaje jugador objetivo por cada punto gastado. Además, puede ignorar los límites normales de la percepción humana.
- ⦿ **La Voz:** La Reverenda Madre puede gastar hasta 3 puntos de Amenaza para comprar éxitos automáticos en una prueba de Comunicación (1 éxito por punto).
- ⦿ **Otras Memorias:** La Reverenda Madre puede recordar cosas ocurridas antes de su nacimiento.

CORTESANO ASESINO CONDE HASIMIR FENRING

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	7	Lo que se espera de mí es la menor de mis obligaciones.
FE	4	
JUSTICIA	6	La ley es para los abogados y las víctimas.
PODER	8	Hago según mi voluntad.
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	7	Asesinato
COMUNICACIÓN	6	
DISCIPLINA	6	Mando
INTELECTO	6	Veneno
MOVIMIENTO	8	Sigilo

Rasgos: Asesino, Noble cortesano, Psicópata

TALENTOS

- **Análisis Pasivo:** Cuando el Conde Fenring entra en una escena, puede descubrir algo oculto como si hubiera gastado Amenaza para Obtener Información.
- **Conoce a tu Adversario (Intelecto):** Fenring añade 2 puntos a la reserva de Amenaza cuando derrota a un enemigo usando la habilidad Intelecto. Puede utilizar los puntos para Obtener Información o para crear un rasgo sobre ese enemigo.
- **Consejero (Combate):** Fenring puede volver a tirar un d20 de la reserva de dados de un aliado al que ayude.
- **Motivos Ocultos:** Cuando un oponente falla una prueba de Intelecto o Comunicación contra Fenring, este puede crear inmediatamente un rasgo que refleje una creencia errónea que tiene sobre él.

○ **Palabras Sutiles:** Cuando gasta Amenaza para obtener dados extra en una prueba de Comunicación, Fenring puede crear un nuevo rasgo.

○ **Pasos Sutiles:** Cuando Fenring realiza una prueba de Movimiento para deslizarse a través de un área, o para mover un recurso sutilmente durante un conflicto, el primer d20 extra que adquiera para la prueba es gratis.

El conde Hasimir Fenring, un cortesano-asesino sumamente mortífero, era el confidente más cercano del Emperador Shaddam IV. Era un hombre pequeño, anodino y fácil de subestimar, apariencia que cultivaba con gran cuidado.

Fenring era primo lejano del emperador y el único amigo real que tuvo Shaddam durante su infancia. A pesar de su condición de eunuco genético (o tal vez a causa de ello) las Bene Gesserit trabajaron para convertirlo en un hombre del emperador. Los dos llegaron a tener una auténtica amistad, y ningún otro individuo gozó de tal confianza por parte del emperador. Participaron juntos en tantos complotos y asesinatos que Shaddam acabó temiendo que Fenring no guardara todos sus secretos. Tras la subida al trono de Shaddam, Fenring fue recompensado con un matrimonio con la dama Margot (una adepta Bene Gesserit) y un puesto como observador imperial en Arrakis.

Fenring sirvió al emperador como consejero y emisario en asuntos políticos delicados. Se creía que también actuaba como asesino en las constantes intrigas políticas de la Casa Imperial, pero existían pocas pruebas. Menos aún se pudo demostrar la acusación de que Fenring era responsable de la muerte por envenenamiento del anterior emperador.

El conde es conocido por su tartamudez y otros tics verbales que hacen que hablar con él resulte frustrante. De hecho, todas estas peculiaridades son fingidas. Aquellos que conocen su reputación saben que el Conde representa una gran amenaza para cualquiera. El barón Vladimir Harkonnen lo describió como «un asesino con los modales de un conejo. Son los más peligrosos».

Fenring se encuentra a menudo en la corte imperial, pero se sabe que aparece en lugares inesperados, actuando como los ojos y oídos del emperador y, ocasionalmente, entregando mensajes en nombre de su emperador y amigo.

LOS FREMEN

NAIB FREMEN
STILGAR

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	7	La vida de la tribu es mi vida.
FE	8	Shai-Hulud nos muestra el camino.
JUSTICIA	6	Las leyes duras son necesarias en un mundo duro, pero debemos conocer la misericordia en todas sus formas.
PODER	4	
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	7	Cuchillo
COMUNICACIÓN	5	Intimidación
DISCIPLINA	7	Mando
INTELECTO	5	
MOVIMIENTO	6	Jinete de gusano

Rasgos: Dedicado, Feroz, Líder Fremen

TALENTOS

- ⦿ **Autocontrol Absoluto:** Stilgar puede usar Disciplina en lugar de cualquier habilidad en una tarea extendida. Si la habilidad de la prueba era Disciplina, reduce en 1 el requisito.
- ⦿ **Cauteloso (Combate):** Cuando Stilgar gaste Inercia en comprar d20 para una prueba de Combate, puede volver a tirar un d20 de esa tirada.
- ⦿ **Conoce a tu Adversario (Combate):** Stilgar añade 2 puntos a la reserva de Amenaza cuando derrota a un enemigo usando la habilidad Intelecto. Puede utilizar los puntos para Obtener Información o para crear un rasgo sobre ese enemigo.
- ⦿ **Sangre Fría (Movimiento):** Stilgar puede superar automáticamente una prueba de habilidad de Movimiento gastando 3 puntos de Amenaza (1 de Determinación).

- ⦿ **Movimiento Consciente:** Cuando Stilgar realiza una prueba de Movimiento, puede gastar Amenaza para ignorar algunas o todas las complicaciones relacionadas con Movimiento, a razón de 1 punto por complicación.

Stilgar era el naib del Sietch Tabr y uno de los Fremen más respetados de Arrakis. Destacó por su sabiduría y su pragmatismo como líder, y supo dirigir a su pueblo con mano firme en tiempos de gran incertidumbre.

De joven, Stilgar estuvo a punto de morir a manos de los soldados Harkonnen y solo se salvó gracias a la intervención de Pardot Kynes, el antiguo planetólogo imperial. Fue el testimonio de Stilgar ante su tribu lo que salvó la vida de Kynes (intruso en territorio Fremen), de quien también adoptó el sueño de lograr un Arrakis verde. En los años siguientes, Stilgar se convertiría en el naib de Sietch Tabr y en amigo del hijo de Pardot Kynes, Liet.

La vida de los Fremen era dura y Stilgar podía ser inflexible como líder, pero también destacaba por su sentido de la justicia y el amor a su pueblo. Bajo su liderazgo, el Sietch Tabr prosperó incluso bajo los estragos de los Harkonnens. Stilgar siempre trató de unir a las tribus bajo la visión de futuro de Liet y fue fundamental en las etapas iniciales del lento proceso de acumulación del agua necesaria para cambiar la faz de Arrakis.

Como la mayoría de los Fremen, Stilgar era un hombre profundamente espiritual, pero no veía ninguna contradicción en las profecías de su pueblo y los planes científicos de Kynes. Estaba totalmente dedicado a conseguir la libertad de los Fremen por cualquier medio necesario.

GUERRERA FREMEN CHANI KYNES

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	6	Solo soy una Fremen, pero se lo debo todo a ellos como ellos me lo deben a mí.
FE	8	Los fieles serán recompensados con una noble lucha.
JUSTICIA	7	Justicia y fe son inseparables.
PODER	4	
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	6	Cuchillo
COMUNICACIÓN	5	
DISCIPLINA	7	
INTELECTO	5	Religión (Fremen)
MOVIMIENTO	6	Sigilo

Rasgos: Fremen, Guerrera

TALENTOS

- **Atrevida (Movimiento):** Chani puede volver a tirar un d20 obtenido al gastar Amenaza en una prueba de habilidad de Movimiento.
- **La Razón por la que Lucho (Fe):** Cuando Chani realiza una prueba de Combate utilizando Fe, y su lema encaje con la acción, puede volver a tirar 1d20.
- **Movimiento Consciente:** Cuando Chani realiza una prueba de Movimiento, puede gastar Amenaza para ignorar algunas o todas las complicaciones relacionadas con Movimiento, a razón de 1 punto por complicación.
- **Pasos Sutiles:** Cuando Chani realiza una prueba de Movimiento para deslizarse a través de un área o para mover un recurso sutilmente durante un conflicto, el primer d20 extra que adquiera para la prueba es gratuito.

Chani era una joven del Sietch Tabr y una consumada Fremen. Poco más que una adolescente según el estándar faufreluche, entre los de su pueblo era considerada una guerrera consumada, como, por otra parte, correspondía a los de su edad.

Chani era hija de Liet Kynes, planetólogo imperial, y de su esposa Fremen, Faroula, por lo que fue criada como miembro de pleno derecho de la tribu. Jinete de arena, asesina de Harkonnens y miembro dedicado de su Sietch, Chani era tan respetada como cualquier otro habitante del Sietch Tabr. Al igual que todos los Fremen, era pragmática y despiadada cuando era necesario, pero también amable y cariñosa cuando la supervivencia lo permitía.

Chani era una gran defensora de los planes de su padre para la transformación de Arrakis. Su fe en los caminos Fremen casaba perfectamente con el sueño ecológico, y trabajó incansablemente en su realización. Era una devota seguidora de las creencias Fremen y ya en su adolescencia estaba en camino de convertirse en sayyadina de su tribu.

Chani también era una combatiente letal que en numerosas ocasiones había liderado incursiones de castigo contra los Harkonnen. De complejión delgada, casi delicada, poseía una gran habilidad con el crys y era experta en el arte del sigilo y de la emboscada. El naib Stilgar reconoció su talento y la incluyó en su círculo más próximo.

PLANETÓLOGO IMPERIAL LIET KYNES

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	6	Mi lealtad es para el emperador, pero mi vida es para los Fremen.
FE	8	El desierto proporcionará a los fieles lo que necesitan.
JUSTICIA	5	
PODER	4	
VERDAD	7	Los hechos no se pueden ocultar, solo confundir.

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	5
COMUNICACIÓN	6
DISCIPLINA	7
INTELECTO	7
MOVIMIENTO	4

Rasgos: Fremen, Planetólogo

TALENTOS

- **Cauteloso (Intelecto):** Cuando Kynes gaste Inercia en comprar d20 para una prueba de Intelecto, puede volver a tirar un d20 de esa tirada.
- **Lealtad Incuestionable:** Liet comienza cada aventura con una reserva de 3 puntos de Amenaza (equivalentes a 1 de Determinación). La reserva es de su uso exclusivo y solo puede emplearla en acciones al servicio directo de los Fremen.
- **Trabajo en Equipo (Intelecto):** Kynes puede gastar 2 puntos de Amenaza para permitir que un aliado utilice su habilidad de Intelecto como propia.

Se decía que Liet Kynes servía a dos señores: al emperador y a Shai-Hulud. En realidad, Kynes vivía por los Fremen y por su sueño de transformar Arrakis en un paraíso.

Liet era hijo de una Fremen y de Pardot Kynes, de quien heredó el puesto de planetólogo imperial y su ambición de transformar la ecología del planeta. Pero como miembro de los Fremen, Liet adoptó sus costumbres. En contraste con el rigor científico del padre, el hijo veía a los Fremen como personas y no como simples ayudantes.

De adulto, Liet pasaba el menor tiempo posible en la ciudad de Arrakeen, prefiriendo la compañía de los Fremen y la actividad científica a la política de la ciudad. El trabajo del planetólogo como sirviente imperial era una necesidad incómoda y nunca hizo amigos entre los Harkonnens. Por el contrario, Liet tomó una esposa Fremen con quien tuvo una hija, Chani.

Fue su aparente imparcialidad la que llevó al emperador a nombrar a Liet como Árbitro del Cambio y supervisor de la transición del gobierno Harkonnen al Atreides. Kynes despreciaba a los Harkonnen y no esperaba nada mejor de los Atreides. Su única preocupación era el bienestar de los Fremen y las generaciones de trabajo que necesitaba para hacer de Arrakis un planeta fértil y abundante.

CREACIÓN DE PERSONAJES NO JUGADORES

Los personajes no jugadores enriquecen la ambientación y aportan más emoción a la historia. Aunque como director de juego no es necesario profundizar demasiado en su creación, hacerlo te ayuda a entender su trasfondo y expresar mejor sus intenciones y motivos. Como mencionamos anteriormente, hay tres tipos de personajes no jugadores: **principales, notables y menores**. Algunos personajes no jugadores no encajan en esas categorías y pueden aparecer simplemente para dar a los jugadores un poco de contexto en ciertas situaciones o proporcionar ayuda. A continuación, repasamos las diferentes formas de introducir personajes no jugadores en la historia y hacerlos interesantes para los jugadores.

CÓMO HACER PERSONAJES NO JUGADORES CREÍBLES

Todo el mundo tiene creencias y necesidades, sueños y esperanzas. Las personas poseen diferentes objetivos: a veces coincidirán con los de los demás personajes, otras veces no tanto. A la hora de crear un personaje no jugador piensa en qué es lo que lo hace interesante. Piensa en la propia gente que conoces. Quizá tengas un compañero de trabajo ambicioso que disfruta adulando al jefe. O tal vez te cruzas con la misma persona en tu trayecto al trabajo todos los días.

En el caso de los personajes no jugadores **principales** y **notables**, preúntate quiénes podrían ser y cómo llegaron a la posición de poder que ocupan. Dado que son los personajes que más van a destacar en tus partidas, empieza con estas preguntas básicas:

- ⦿ ¿Cuál es su posición? ¿Es gobernante de una Casa o está en la misma posición de poder que los personajes jugadores?
- ⦿ ¿Cómo se llama? ¿Qué imagen tiene de sí mismo?
- ⦿ ¿Dónde vive? Esto podría darte una idea de sus hábitos y de las normas culturales que ha adoptado.
- ⦿ ¿Ha vivido allí toda su vida? Si no es así, podría ser una buena oportunidad para ver cómo se siente respecto a su nuevo entorno y cómo afecta a su identidad.

A partir de ahí, piensa en cuáles son sus creencias y qué recursos le resultan valiosos teniendo en cuenta su entorno. Esto puede ser útil a la hora de construir los detalles de tu ambientación.

- ⦿ ¿Qué se considera más valioso en su entorno/sociedad? ¿El agua, la especia u otra cosa? ¿Cómo de rico es el personaje en términos de ese recurso?
- ⦿ A qué le da más valor, ¿a la riqueza? ¿Al poder? ¿Tal vez su principal objetivo sea la protección de su comunidad?

- ⦿ ¿Hay alguien en su vida que le importe más que el poder o la riqueza? ¿Tal vez una pareja, un parent o un hijo? En algunos casos, incluso podría ser una mascota.
- ⦿ ¿Hasta dónde ha llegado por alcanzar su posición? Tal vez haría cualquier cosa por su pueblo, incluso sacrificar a sus seres queridos. ¿Tal vez haya matado por el control del comercio de la especia?

Las creencias y el poder pueden actuar como un arma de doble filo. Aunque un personaje no jugador puede tener mucho poder, también corre el riesgo de ser aplastado por las presiones de las expectativas impuestas por la sociedad o por él mismo. Esto puede reflejarse en el juego de muchas maneras. Tal vez el personaje sea débil o esté atormentado por la culpa y suela esconderse en casa, sin apenas exponerse a la vida pública. Piensa en sus puntos débiles y en lo que lo hace vulnerable. Aquí tienes algunas preguntas para empezar:

- ⦿ ¿Por qué la gente que rodea al personaje le tiene miedo?
- ⦿ ¿Por qué el personaje no comunica correctamente sus órdenes a los que lo rodean?
- ⦿ ¿Por qué el resto de la gente apenas ve al personaje?
- ⦿ ¿Por qué nadie parece creer al personaje, por mucho que lo intente?
- ⦿ ¿Qué hizo el personaje recientemente que causó una crisis política?

Para un tono más ligero, podría ser interesante pensar en las peculiaridades de los personajes no jugadores. No te limites a los principales o notables, hazlo también con los menores. Las rarezas dan cabida al humor, sobre todo cuando una partida empieza a tener un tono demasiado sombrío y quieras romper la tensión. Además, las peculiaridades crean personajes más cercanos, semejantes a la gente que vemos en nuestro día a día. Aquí tienes unas cuantas preguntas que puedes hacerte sobre tus personajes no jugadores:

- ⦿ ¿Cómo se comporta con los demás personajes? ¿Es tímido y tranquilo? ¿Expresivo y apasionado? ¿O actúa con indiferencia hasta que se da cuenta de que un personaje tiene algo que quiere?
- ⦿ ¿Hay algún tipo de personalidad por el que suela tener afinidad? Tal vez prefiera estar rodeado de ruido y bullicio, o tal vez tienda a abrirse más con personas tranquilas y reflexivas.
- ⦿ ¿Tiene una manía muy específica? Tal vez necesite tener siempre su destilaje colgado y se molesta cuando ve que los demás dejan el suyo en el suelo.

- ⦿ ¿Tienen alguna afición en su tiempo libre? Tal vez le guste la escultura, la costura o algún otro arte.

Los personajes menores no jugadores no necesitan tantos detalles como los notables o principales, pero pueden requerir un toque personal para que los jugadores se sientan involucrados. Suelen actuar como una amenaza para los personajes jugadores, pero más como obstáculos que como un villano con nombre. Aunque los personajes menores no jugadores no suelen tener nombre, puedes usarlos para introducir un poco de contexto para los personajes jugadores: tal vez escuchen a dos soldados charlando antes de colarse en una base enemiga, o quizás a un contrabandista que está recitando nerviosamente un distrans sobre el próximo envío. He aquí algunas preguntas que puedes hacerte cuando prepares para un encuentro así con los personajes jugadores:

- ⦿ ¿Qué intentan hacer los personajes menores no jugadores?
- ⦿ ¿Quieren estar ahí? ¿Preferirían estar en casa y no enfrentarse a ningún peligro? ¿O morirían por el trabajo que les han encomendado?
- ⦿ Antes de que los personajes jugadores se enfrenten con ellos, o pasen sigilosamente a su lado, o los dejen incapacitados, ¿qué información van a poder transmitirles?
- ⦿ Si evitan el combate, ¿cómo intentarán negociar o comunicarse con los personajes jugadores?

Una vez que hayas respondido algunas preguntas y reunido varios detalles deberías tener uno o más personajes no jugadores lo suficientemente atractivos y creíbles como para que los jugadores disfruten interactuando con ellos. Recuerda que las respuestas que has reunido son solo para que reflexiones antes de meterte en la mente del personaje. No es necesario que sean perfectas ni que los jugadores las conozcan todas, el simple ejercicio de llenar los detalles debería ayudarte a entender mejor al personaje antes de representarlo.

Tú decides qué partes de la personalidad y el trasfondo del personaje quieres mostrar durante la partida. Y como siempre, el objetivo es divertirse y disfrutar de la historia que estás construyendo juntos, así que no hay presión en tratar de interpretar perfectamente a ninguno de los personajes.

PERSONAJES Y DIVERSIDAD

El mundo de *Dune* es vasto y está lleno de personajes únicos con diferentes necesidades. Abraza esa diversidad y hazla patente en tu partida, sin recurrir a estereotipos bidimensionales. Concéntrate en las creencias del personaje, en sus deseos y penurias. Un personaje guerrero Fremen puede hacer sacrificios por su sietch, pero es algo más que un luchador sin corazón. Dale vida a ese personaje con una afición que pueda tener o con una peculiaridad con la que los jugadores puedan identificarse. Ten en cuenta que incluso un guerrero tiene otras cosas en su vida que son importantes para él. ¡Muestra su lado vulnerable!



Asegúrate de incluir personajes que parezcan diferentes entre sí, que tengan culturas y religiones distintas, como ocurre en el mundo real. Piensa en una ocasión en la que hayas ido a casa de un amigo. Tal vez te pidió que te quitaras los zapatos. Hacerlo no solo es una muestra de respeto, sino de cariño. Lo mismo ocurre con los personajes que los jugadores se pueden encontrar: alguien de Caladan consideraría que escupir es un signo de desprecio, mientras que en Arrakis se toma como una señal de enorme respeto.

Aunque es bueno integrar estas diferencias, intenta evitar los estereotipos. Por ejemplo, un personaje con una diversidad funcional no se define únicamente por esta, ya que tiene otras facetas que conforman su personalidad y su entorno. Tal vez le guste cotillear y esté muy al tanto de los rumores en su zona, o quizás sea un artista del escapismo y el sigilo, capaz de esquivar a cualquier guardia que se encuentre en su camino.

Una forma de evitar los estereotipos es inyectar diversidad en todos los niveles de la sociedad, no solo en uno. No es lo mismo una mentat rica que trabaja para una Casa que una contrabandista que distribuye mercancías ilegales en el mercado. Aunque algunas de sus experiencias como mujeres pueden ser paralelas, van a ser personas diferentes que ofrecen distintas posibilidades narrativas. Limitar un personaje a un solo tropo puede dejar a los jugadores con la sensación de no haber tratado con alguien real.

Otras cosas que es bueno tener en cuenta:

- ⦿ Imitar acentos que no son los tuyos puede estropear el ambiente de la partida (e incluso confundir un poco a tus jugadores). Si quieres jugar con la voz cuando interpretes a tus personajes, intenta cambiar el tono o la velocidad. Un soldado que esté nervioso puede hablar más rápido y con un tono más apresurado que una hermana Bene Gesserit que sabe mantener la calma ante el peligro.
- ⦿ Si quieres incluir el uso de diferentes lenguajes en el juego, en lugar de intentar hablar una versión inventada, cíñete al idioma que hayáis elegido utilizar en la mesa para que todos los jugadores puedan entenderse. Quizás los personajes no sean capaces de entender otras lenguas, pero puedes intentar encontrar la manera de salvar ese obstáculo. Diles a los jugadores que sus personajes no sabrán ciertas cosas, pero que tal vez descubran lo que ocurre a través de un personaje no jugador. Trátalo como si intentaran escuchar una conversación detrás de una puerta y solo pudieran captar el contexto general.
- ⦿ La sexualidad y el romance también pueden ser diferentes entre los personajes. ¿Por quién se sienten atraídos (si es que les atrae alguien)? ¿Tienen una pareja, varias o ninguna? Son aspectos que también puedes darles a tus personajes sin reducirlos a un estereotipo y que ayudan a pensar en la comunidad que los rodea. ¿Su familia los acepta? ¿Tienen una pareja

secretaria? ¿Están en una comunidad en la que se sienten seguros mostrando su sexualidad?

- ⦿ ¡Crea personajes de otras etnias y razas! Debería haber representación de personajes negros, indígenas y otras personas de color. Eso ayuda a que el mundo sea más real, rico y fácil de jugar. No tengas miedo de introducir personajes que sean diferentes a los jugadores. Sin embargo, cuando los describas, intenta no utilizar palabras que puedan deshumanizarlos, aunque sean personajes no jugadores. Ve al grano y evita el lenguaje que compara a personas con objetos inanimados.
- ⦿ Hablar de las diferentes religiones en el universo de *Dune*, especialmente en Arrakis, ofrece a los jugadores una perspectiva más sobre la ambientación. También aclara por qué algunos personajes no jugadores tienen ciertas prácticas culturales. Por ejemplo, Shai-Hulud adopta la forma de un gusano de arena debido a su relación con la especia y el medio ambiente. Si los jugadores comprenden la religión, la cultura y el entorno, sabrán cómo interactuar con los personajes no jugadores.
- ⦿ Si utilizas personajes no jugadores que, en un principio, resultan desconocidos desde el punto de vista cultural para los personajes jugadores (o incluso si introduces una barrera lingüística), asegúrate de que sus necesidades, deseos y personalidades sean realistas y posibles de entender. De lo contrario los estarás reduciendo a una imagen exótica. Una manera de hacer que un personaje sea real es mostrar lo que más le entusiasma. Tal vez acaba de graduarse en la Escuela Mentat y está trabajando en un nuevo proyecto de investigación, quizás la Sororidad Bene Gesserit le ha asignado una nueva misión y tiene que infiltrarse en una base secreta, o a lo mejor acaba de tener su primera cita. A pesar del entrenamiento que pueda tener el personaje, está bien que muestre partes de sí mismo, de forma que el grupo de jugadores pueda entender lo que hay detrás de sus creencias.
- ⦿ Utiliza la identidad de género a tu favor. Esto puede mostrar a los jugadores los diferentes personajes que hay en la partida y ayudarlos a conocer cómo son.
- ⦿ ¿Te cuesta inventarte nombres? Busca un generador por internet y edita los que te salgan según lo que necesites.

Lo más probable es que juegues a *Dune* con personas que no son exactamente como tú. Ten en cuenta las diferencias de la mesa y piensa en cómo puedes ayudar a los jugadores a crear una historia atractiva. Aunque tienes el poder de dirigir y guiar al grupo a través de la trama que has planeado, la partida será mejor si todo el mundo contribuye en su creación. Fomenta el uso de las herramientas de seguridad (ver el **Capítulo 8: Dirección de juego**) y asegúrate de que todos se sientan cómodos con la posibilidad de parar en medio de una escena si necesitan rebobinar y

rehacer algo que no encaja con lo que esperan de la partida. Si los jugadores no se sienten cómodos con un tema, habladlo, cambiad lo que haga falta y seguid adelante.

NO DEJES QUE SE APODEREN DE LA AVENTURA

Aunque vas a invertir tiempo en pensar detalles sobre los personajes no jugadores, recuerda que el principal destinatario de esa información eres tú mismo y que su función es ayudarte a reflexionar y a meterte realmente en su piel. Haz un resumen de lo que sabes de cada personaje no jugador y usa la información en pequeñas dosis. En lugar de sobrecargar la partida contando lo que ha desayunado un personaje no jugador, ofrece algún fragmento que tus jugadores encuentren importante o atractivo y que encaje con la historia. Lo que les muestres facilitará su interacción con los personajes y los animará a realizar misiones o a buscar más información.

Los personajes no jugadores casi nunca deberían tener más protagonismo que los jugadores; su principal misión es guiar a estos últimos e intentar llevarlos por los emocionantes caminos de vuestra partida. Aquí tienes algunas formas en las que pueden apoyar las historias de los personajes jugadores y llevarlos a las encrucijadas narrativas que hayas preparado para ellos:

- ⦿ Crea problemas que solo puedan ser solucionados por los personajes jugadores. Es posible que tengas resultados planificados de antemano para cuando los jugadores decidan ir en una dirección o en otra. Recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas. Lo mejor es centrarse en crear una buena historia que dé cabida a soluciones divertidas y extrañas.
- ⦿ Los personajes no jugadores pueden actuar como guías o mensajeros que mantengan a los jugadores en el camino correcto, pero si los personajes jugadores deciden desviarse, ¡no pasa nada! Asegúrate de que todos los miembros de la mesa están de acuerdo con la forma en que se desarrollan las cosas y, si lo necesitas, utiliza a los personajes no jugadores para dirigir al grupo hacia los puntos de la trama que quieras alcanzar.
- ⦿ Coloca a los personajes no jugadores en situaciones difíciles (pero evitando situaciones incómodas en mesa, como hablamos anteriormente) para que los personajes jugadores los salven. Eso les hará sentirse poderosos. Tal vez un personaje no jugador se está deslizando por el borde de un acantilado y solo uno de los personajes jugadores está lo suficientemente cerca para salvarlo. O tal vez los personajes jugadores están escapando de unos bandidos, y un personaje no jugador que los acompaña se está quedando rezagado.
- ⦿ Deja que la presencia de un personaje no jugador genere preguntas que puedas dirigir a los personajes jugadores. Estas preguntas podrían ser provocadas por

el personaje mientras intenta establecer una conexión con los jugadores. Por ejemplo, un personaje nuevo, Ani, se parece a la madre de uno de los personajes jugadores. Las preguntas podrían ser: «¿Qué recuerdas de tu madre?», «¿En qué se parecía a Ani?», «¿Cómo cambia eso tu percepción de Ani?». Las preguntas no solo permiten a los jugadores crear su propio contexto, sino que también pueden canalizar la relación entre personajes.

- ⦿ Si un jugador no sabe qué hacer, deja que un personaje no jugador le dé alguna pista. Tal vez escuchó un rumor sobre la ubicación de una banda de ladrones de especia, o quizás descubrió una entrada oculta a un laboratorio secreto tleilaxu.
- ⦿ Si surge una oportunidad en la que un personaje jugador pueda influir en un momento crucial de la historia, ¡déjalo! Utiliza a los personajes no jugadores para guiarlos hasta allí, pero no dejes que hagan su trabajo.

En general, recuerda que los personajes jugadores son los protagonistas de la historia. La forma en que interactúan y se relacionan con los personajes no jugadores y la ambientación que has creado es lo que hace interesante la narración. Haz que los personajes jugadores sean el centro de atención y dales la oportunidad de actuar y reaccionar ante su entorno. A veces, puede que se produzca un giro argumental que ni siquiera tú te esperabas. Suponiendo que todo el mundo esté de acuerdo con el nuevo rumbo, quizás sea incluso más emocionante que lo que habías planeado. Dale una oportunidad, sigue jugando y descubre adónde te lleva la historia. Y mientras, utiliza a los personajes no jugadores para mantener la trama original que habías creado.

NO CRUCES LA LÍNEA

Crear un villano es similar a crear un personaje principal o notable, pero uno cuyos deseos quizás choquen con los del mundo en el que habitan. Aunque los villanos tienen creencias como cualquier otro personaje, adoptan un enfoque más extremo a la hora de enfrentarse a los obstáculos que se encuentran en su camino. Por ejemplo, la especia es un recurso valioso, pero solo algunos harán todo lo posible por hacerse con el control de su comercio. Tal vez haya realizado grandes sacrificios para obtener el poder que tiene ahora, y puede que eso haya afectado la forma en que ve el mundo o su manera de relacionarse con los demás. Los villanos pueden ser una parte interesante de la trama, pero asegúrate de dedicar un momento a pensar en la manera en que algunos ganchos pueden afectar a tus jugadores.

Piensa en el villano como alguien que tiene creencias profundas e intensas, pero no definas su maldad a través de su género, sexualidad, raza o discapacidad. De esa manera, tu personaje será más tridimensional, sus objetivos más reales y tus jugadores estarán más cómodos.

Aunque tú, como director de juego, tengas el control sobre el marco de la historia, habrá ocasiones en las que los jugadores prefieran ir en una dirección en vez de otra. Los villanos no son diferentes en ese aspecto. Por ejemplo, es posible que te hayas imaginado a un antagonista aterrador, pero que los jugadores prefieran verlo como un supervillano caricaturesco. O podría ocurrir que, después de haber acordado el tono de la partida, se te ocurra una manera estupenda (pero contraria a ese tono) para que el villano ponga en peligro a los personajes jugadores o a la gente que les rodea. Esto podría dar lugar a situaciones y comportamientos muy reales capaces de molestar a los jugadores, dañar la historia y, esencialmente, echar a perder la partida.

Escucha a los jugadores y haz preguntas antes de lanzarte a algo que pueda dolerles, especialmente cuando se trata de temas como la violencia. Si no está seguro de por dónde empezar, hazle alguna de estas preguntas al resto del grupo:

- ⦿ «¿Cuáles son los límites que no queremos que sobrepasen los villanos de la historia? Serán líneas que vamos a respetar y que no aparecerán durante la partida».
- ⦿ «¿Hay algo que os gustaría ver, pero sin entrar en detalles? Por ejemplo, la violencia de las películas de acción está bien para una partida, pero si nos paramos a describir cada golpe que da el villano, podríamos acabar alargando cada combate una hora más».
- ⦿ «¿Hay algo que vuestros personajes odiarían ver, pero que, a vosotros como jugadores os encantaría que ocurriera en la partida? Quizás un personaje tenga miedo a los insectos, pero a su jugador le gustaría que hubiera un villano obsesionado con los escarabajos».

Utiliza sus respuestas para inspirarte a la hora de crear a tus villanos y a los obstáculos que pondrás en el camino de los personajes.

Establecer las expectativas es una buena manera de empezar la partida: los jugadores sabrán qué esperar y, tanto tú como ellos, estaréis mejor preparados para tratar determinados aspectos de la trama. En otras palabras, averigua qué temas le pueden resultar incómodos a tus jugadores antes de que el villano haga algo extremadamente catastrófico a cualquiera de los personajes, incluyendo los no jugadores. Si se trata de algo que podría ser una gran revelación que lleve a un final con suspense, siempre puedes reescribir la escena o ajustarla según las preferencias del grupo. Recuerda que la historia se crea de forma colaborativa. Puede que dirijas las escenas, pero los jugadores no son simplemente los protagonistas, también son guionistas y productores, así que asegúrate de oír su voz, especialmente en las escenas con el villano. Algunas de las preguntas que puedes

hacer para que los jugadores tengan capacidad de decisión a la hora de contar la historia son las siguientes:

- ⦿ «¿Por qué desprecia el villano a tu personaje?»
- ⦿ «El villano hace algo que asusta o pone nervioso a tu personaje, ¿qué es?»
- ⦿ «¿En qué momento se da cuenta tu personaje de que el villano está dispuesto a hacer lo que sea para conseguir sus objetivos?»
- ⦿ «¿Qué hace el villano para que tu personaje se defienda o huya?»
- ⦿ «¿Cómo sabe tu personaje que el villano está a punto de arrasar el planeta? ¿Hasta dónde llegará tu personaje para impedir que lleve a cabo sus planes?»

Si la partida se pone demasiado intensa, utiliza las herramientas de seguridad descritas en el **Capítulo 8: Herramientas de seguridad**.

Dirección de juego y corrige el rumbo según sea necesario. Deja claro que estarán disponibles y que cualquier jugador puede usarlas en cualquier momento. Estas herramientas no son para que los jugadores controlen el comportamiento de los demás, están ahí para que asegurarse de que nadie queda excluido de la partida. Además, las restricciones avivan la creatividad y hacen que el grupo piense en soluciones y tramas más interesantes.

Andar pendiente de todo el grupo es un trabajo duro, pero es una habilidad que se puede desarrollar y perfeccionar con el tiempo. Recuerda, no pasa nada si cometes un error. Dale las gracias al jugador que te haya avisado, rebobina y repite la escena. Lo mismo ocurre con los demás jugadores de la mesa. Si alguien hace algo que te incomode, no pasa nada por hacérselo saber. Nadie es perfecto, ni siquiera los escritores de este libro.

CÓMO DAR VIDA A LOS PNJ MENORES

Cuando hablamos de personajes no jugadores corrientes, nos referimos a los mecánicos o a los mercaderes que, probablemente, permanecerán en el mismo lugar donde los personajes jugadores se los encontraron hasta que vuelvan a casa a dormir después de un día de duro trabajo. La mayoría son neutrales y pueden ayudar a los personajes jugadores, en lugar de intentar crearles obstáculos. Es improbable que se vayan de correrías con los protagonistas, pero a cambio pueden ayudarlos con pistas dejando caer indicios de información o señalando la dirección correcta hacia aventuras más grandes.

Aunque no parezcan demasiado importantes, a menudo sirven como una oportunidad para que los personajes jugadores se presenten. También son grandes fuentes de información y pueden explicar conceptos básicos del planeta en el que se encuentran. Cuando usas este tipo de personajes como el primer punto de contacto en

una escena, pueden actuar como un gancho para que los jugadores se sientan involucrados. Un personaje interesante con información atractiva puede dar lugar a que la aventura tenga más ramificaciones, y te permite enganchar a tus jugadores a la partida de muchas maneras diferentes. Prueba a hacerte estas preguntas:

- ¿Cuáles son las características que definen la personalidad del personaje no jugador? ¿Es escandaloso y acogedor, o lleva siempre una mirada de frustración en los ojos?
- ¿Cómo reacciona el personaje ante el conflicto? Si es un tabernero tal vez haya visto demasiadas peleas en la taberna, así que cuando se produce una, en lugar de reaccionar con asombro puede mostrarse molesto o hasta apático.
- ¿Cuánto sabe el personaje? ¿Tienen algún secreto que le gustaría contar a los personajes jugadores? ¿Tienen alguna pista sobre la aventura que pueda interesar a los personajes jugadores?

Utilizando el ejemplo del comerciante, el hecho de que pase la mayor parte del día vendiendo sus productos no significa que no vea mucha acción en el mercado o que no tenga una opinión política sobre lo que está

ocurriendo en su planeta. Tal vez esté familiarizados con todos los chismes que corren entre sus colegas. Pueden ser cosas que ha escuchado de sus clientes, tanto de turistas como de gente poderosa del lugar. O tal vez sus canales de suministro han sido cortados a causa de un evento catastrófico y tienen una opinión muy clara sobre la forma en que el gobierno está manejando la situación.

Probablemente haya visto pasar a muchas personas diferentes por el mercado, por lo que está acostumbrado a hablar constantemente y a mantener una fachada positiva que anime a los clientes a realizar una compra (si alguna vez has trabajado en una tienda, probablemente sepas lo agotador que puede ser). Si se produce una pelea podría molestarse, ya que su mercancía es delicada y no quiere que la destrocen, ¡como ya le ha ocurrido tantas veces! Tal vez sea entonces (en ese momento de estrés) cuando los jugadores puedan ver el auténtico yo del personaje. Ya no es ese eficiente vendedor, sino un padre cansado que intenta llegar a fin de mes en una sociedad opresiva. La introducción de momentos como estos crea empatía con los personajes no jugadores y los hacen más reales, a la vez que te dan la oportunidad de revelar secretos y pistas sobre el mundo en el que se desenvuelven los personajes.



ARQUETIPOS



os arquetipos que se proporcionan en este juego son personajes secundarios notables que puedes utilizar para sumergir a tus jugadores en la ambientación, a diferencia de los personajes secundarios menores más generales o los personajes no jugadores principales (como los personajes de las novelas). Probablemente pasarán bastante tiempo con los personajes jugadores, empujándolos a lo largo de la historia. Aunque estos arquetipos han sido pregenerados, se recomienda que dediques algún tiempo a hacerte preguntas poniéndote en su lugar.

Después de leer los rasgos, motivaciones, habilidades, especialidades, talentos y recursos de estos personajes secundarios, si te apetece invertir un poco más de tiempo en desarrollarlos, considera cómo piensan y qué sienten. Por ejemplo, un Sardaukar puede tener el rasgo de «Oficial militar», pero ¿cómo ejerce su cargo? ¿Disfruta de esa autoridad o prefiere hacer otra cosa? Una forma de hacerlo es añadir lemas que te permitan comprender mejor los pensamientos y sentimientos del arquetipo. Hazte preguntas como:

- ⦿ ¿Ha sentido este arquetipo alguna vez el sabor del fracaso? Si es así, ¿cómo reaccionó?
- ⦿ ¿Qué haría si se viera ante una decisión complicada o si se lo sometiera a mucha presión? ¿Actuaría de forma instintiva o pensaría antes de actuar?
- ⦿ ¿Está trabajando en lo que le gusta o soñaba con hacer otra cosa?

Siguiendo con nuestro ejemplo de Sardaukar con «Oficial militar», en rasgos, podría tener: «No estoy seguro de mis capacidades. Sé que los demás me consideran competente, pero a veces no estoy seguro de mí mismo». Esto podría darte una idea de cómo se siente el arquetipo en su posición y cómo podría llegar a transmitir información de la trama a los jugadores.

Para las motivaciones, escribe algo que resuma sus lemas. Tal vez sea algo así como «Tengo un deber con mi pueblo, pero creo que los gobernantes de la Casa no se preocupan por nosotros». Tal vez hubo un momento en que el arquetipo notó que ocurría algo raro con los gobernantes de la Casa y desde entonces sospecha de ellos. Eso podría traducirse en una mayor disposición a darle información secreta a los personajes jugadores. Tal vez tengan sienta una responsabilidad hacia su comunidad que va más allá de su trabajo.

Siguiendo con las habilidades, ¿cómo se siente con su conjunto de habilidades? ¿Se considera un experto o le resta importancia a lo que sabe? Busca la habilidad en la que sea más fuerte y escribe un breve lema sobre cómo la utiliza. Por ejemplo, si toca el baliset, podría ser algo como: «Se me da bien el baliset, pero solo toco para mis amigos más cercanos». Si quedase en deuda con los personajes jugadores podría sorprenderlos con una canción, mostrando su afecto por sus nuevos amigos.

¿Cuál es el talento del arquetipo? Tal vez sea Arma Improvisada, lo que significa que en algún momento del pasado debe haberse encontrado en una situación así. Cuando lo hizo, ¿cómo fue? ¿De qué forma usó el arma improvisada? Cuando respondas a estas preguntas puedes usar un lema para crear un pequeño trasfondo, que podría ser algo así: «La última vez que tuve que luchar contra un contrabandista, utilicé lo primero que encontré: ¡un jarrón del puesto del pobre comerciante del mercado! Le pagué los daños, por supuesto».

Y, por último, escribe una o dos frases breves para cada uno de los recursos del arquetipo y cómo se siente hacia estos.

Algunas de las preguntas que puedes hacerte cuando el recurso es una persona son:

- ⦿ ¿Confía el arquetipo en el recurso? ¿Son amigos de toda la vida o conocidos del trabajo?
- ⦿ ¿Cómo le trata? ¿Tienen bromas privadas o pequeñas rencillas que los personajes jugadores puedan notar?
- ⦿ ¿Por qué es importante este recurso para el arquetipo y los personajes jugadores? ¿Es su suministrador de agua? ¿Puede que tengan un vínculo emocional?

Recuerda que escribir estos pequeños lemas es algo opcional, pero que pueden ayudarte a procesar las personalidades y creencias de los personajes y, por tanto, a interpretarlos mejor durante la partida. Evidentemente, puedes ajustar estos arquetipos si prefieres que tengan otras habilidades o talentos. Tal vez te gustaría que la agente de la Bene Gesserit entendiera de geología en lugar de psiquiatría. Si piensas que eso encaja mejor con tu partida, perfecto, adelante.

Cuando introduzcas estos arquetipos, piensa en cómo beneficiarían a los personajes jugadores. Tal vez tenga una aventura que proponer a los personajes jugadores, o tal vez se le haya encargado ayudarlos, o tal vez simplemente esté interesado en acompañarlos de alguna manera. Cualquiera que sea el motivo, hazlo de manera que los jugadores quieran saber más, pero sin olvidar que es un personaje secundario. Algunas formas en que un arquetipo puede ayudar a los jugadores a seguir la trama de la aventura:

- ⦿ Llevar a los personajes jugadores a reunirse con uno de sus recursos para que puedan saber más sobre la aventura y avanzar en la misión que tienen entre manos.
- ⦿ Presentarles a otros personajes secundarios, para que los personajes jugadores puedan notar la dinámica interpersonal de las diferentes sociedades que residen en el Imperio y tengan la oportunidad de hablar con gente diferente.
- ⦿ Usar al arquetipo para presentar los obstáculos, dejando que los personajes jugadores utilicen sus habilidades para superar el problema.
- ⦿ Utilizar el arquetipo como mensajero cuando quieras dejar caer pistas sobre la trama. Tal vez haya oído hablar a los soldados en la taberna o haya encontrado un mensaje importante en la arena.

Cuando juegues con los arquetipos, deja que les den a los personajes jugadores oportunidades para brillar, y recuerda que están ahí para ofrecerles nuevas ideas para explorar la partida y llegar a sus propias conclusiones. Puedes utilizarlos para intentar ayudar a los personajes cuando se sientan atascados, pero en última instancia están ahí solo para orientarlos. El protagonismo debe recaer lo máximo posible en los personajes jugadores.

AGENTE BENE GESSERIT

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	7	Conozco mi deber.
FE	6	
JUSTICIA	5	
PODER	5	
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	5	
COMUNICACIÓN	4	
DISCIPLINA	7	Compostura, Espionaje
INTELECTO	5	
MOVIMIENTO	6	Control del cuerpo

Rasgos: Bene Gesserit

TALENTOS

- **Condicionamiento Prana-bindu:** Puede volver a tirar 1d20 en una prueba de Movimiento o Disciplina.
- **Hiperpercepción:** Cuando gasta Amenaza para Obtener Información, obtiene dos fragmentos de información por cada punto gastado. Además, puede ignorar los límites normales de la percepción humana.

Recursos: Codificador de perforaciones, Daga ocultable, Film minimic (en blanco)

Cualquier persona educada por la Bene Gesserit es un adversario peligroso, ya vista con trapos o con galas imperiales. Su entrenamiento también les da el carisma y la confianza para manipular a un individuo a su voluntad, o incluso influir sobre en una multitud.

Las agentes de la Bene Gesserit están envueltas en el misterio y pueden aparecer en cualquier rincón del Imperio en busca de información o para actuar en nombre de su

Orden (al mismo tiempo que la Sororidad se esfuerza por parecer políticamente neutral). Las infiltradas Bene Gesserit suelen ser hermanas o acólitas cuyas habilidades de observación, condicionamiento prana-bindu y dominio de la Voz las hacen excepcionalmente dotadas para cualquier empresa.

Considerada por algunos como brujas, la Sororidad aceptan esa reputación sobrenatural y la utilizan para infundir miedo en los corazones de los hombres. Pero tanto si son amadas como odiadas, viven envueltas en el misterio, descubriendo los secretos de los demás mientras ocultan con éxito sus verdaderos planes y el alcance real de sus poderes.

EJEMPLOS DE AGENTES BENE GESSERIT:

- **Catrina,** una acólita Bene Gesserit, trabaja para infiltrarse en la guardia personal de uno de los poderosos mercaderes de Arrakis. La crudeza del planeta desértico le atrae.
- **Peronel** está en Arrakis bajo las órdenes de la mismísima Reverenda Madre Superiora. Van a participar en una Guerra de Asesinos entre dos Casas. Sus conocimientos sobre venenos no tienen parangón.
- **Elinor** es una astuta espía que se ha introducido en una Casa Mayor en nombre de la Sororidad. Pero cuando el espionaje falla, sabe emplear su naturaleza encantadora para engañar a cualquiera que pueda sospechar de sus motivos ocultos.

GANCHO DE AVENTURA

Una agente de la Bene Gesserit ofrece a los personajes jugadores un armisticio diplomático en representación de una Casa rival. Muestra un sello de la Casa para respaldar su propuesta y organiza una cumbre clandestina. ¿Podría ser una oportunidad para dejar de lado las diferencias del pasado y ganar un poderoso aliado? ¿O se trata de una estrategia para descubrir algo sobre los planes de los personajes jugadores?

AGENTE DE LA COFRADÍA

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	7	La especia debe fluir.
FE	5	
JUSTICIA	4	
PODER	5	
VERDAD	6	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	4	
COMUNICACIÓN	6	Diplomacia
DISCIPLINA	7	Autocontrol, Compostura
INTELECTO	5	
MOVIMIENTO	5	

Rasgos: Agente de la Cofradía, Diplomático

TALENTOS

⦿ **Embarque Prioritario:** Puede evitar el control aduanero de las naves de la Cofradía.

Recursos: Cinturón escudo, Contactos en la Cofradía, Contratos de suministro.

Los navegantes de la Cofradía no pueden sobrevivir fuera de sus tanques de especia, por lo que casi nunca son vistos en público. Debido a esto, la Cofradía hace negocios a través de sus agentes, fácilmente localizables en cualquier lugar donde se necesite el transporte interplanetario, ya sea para personas o mercancías. Los agentes de la Cofradía son expertos en adaptarse a su entorno en cuanto a modales y apariencia. Se enorgullecen de ser poco llamativos y suelen ocultar sus ojos totalmente azules.

EJEMPLOS DE AGENTES DE LA COFRADÍA:

- ⦿ **Senver** es un corredor que vende pasajes en cruceros y organiza el transporte de bienes de importación y exportación. Pero el trabajo principal de Senver es tratar con contrabandistas.
- ⦿ **Joh** suele pasar más tiempo en cenas o fiestas de la Casas que en las oficinas de la Cofradía, pero es experta en organizar tratos con las Casas Mayores y sabe cómo observar y sacar información en las reuniones de alto nivel.
- ⦿ **Rellis** es una mecánica que trabaja en el mantenimiento de los tanques de especia de los navegantes. También se encarga de abastecer la oficina de la Cofradía con suministros del mercado.

GANCHO DE AVENTURA

Un agente de la Cofradía está hablando en el mercado con alguien que han identificado como contrabandista de especia. ¿Tienen los contrabandistas un trato con la Cofradía? ¿En qué podría consistir? ¿Podría la Cofradía negarse a trabajar con la Casa de los personajes jugadores si estos deciden husmear demasiado en sus asuntos?

ANCIANO FREMEN

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER

5

FE

7

Arrakis será transformada.

JUSTICIA

6

PODER

5

VERDAD

5

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE

7

Cuchillo, Táctica

COMUNICACIÓN

4

DISCIPLINA

8

Supervivencia (Desierto)

INTELECTO

5

MOVIMIENTO

6

Jinete de gusano

Rasgos: Fremen

TALENTOS

- **Cauteloso (Disciplina):** Cuando gaste Inercia en comprar d20 para una prueba de Disciplina, puede volver a tirar un d20 de esa tirada.
- **Difícil de Derrotar (Combate):** Puede Evitar la Derrota dos veces por escena en un conflicto donde esté usando la habilidad de Combate.
- **Promesa Vinculante:** Puede gastar 1, 2 o 3 puntos de Amenaza para que un acuerdo sea vinculante. El oponente debe gastar el doble de Inercia para romperlo.

Recursos: Cuchillo crys, Destiltraje, Garfios de doma, Pequeño grupo de guerreros Fremen

Estos misteriosos ancianos prefieren vivir en el desierto profundo y es muy raro verlos en la ciudad. Tras décadas de persecución a manos de los Harkonnen, desconfían de los extraterrestres y desprecian a los pyons de Arrakeen. Son una fuente de información excepcional sobre el desierto, sus caminos y la melange.

EJEMPLOS DE ANCIANOS FREMEN:

- **Akrab** es el naib de su sietch. Está envejecido y preocupado porque los Fremen más jóvenes se están armando de valor para desafiarle.
- **Tefik** es hermano del antiguo naib, pero nunca ha encontrado su sitio en el sietch. Aprovecha cualquier oportunidad para visitar la ciudad, quizás en busca de su lugar.
- **Silandra** está agobiada por las medidas de agua de sus antiguos maridos y necesita demostrar que todavía tiene un lugar en su sietch.

GANCHO DE AVENTURA

En lo profundo del desierto, una anciana Fremen yace herida en la arena. Deja claro que no desea ser rescatada. Solo pide que devuelvan su agua al sietch. Hay un estruendo en la distancia, un gusano de arena se acerca...



ASESINO

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	6
FE	4
JUSTICIA	4
PODER	7 La muerte determina quién gobierna.
VERDAD	4

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	7 Asesinato, Ataque furtivo
COMUNICACIÓN	4
DISCIPLINA	5
INTELECTO	4
MOVIMIENTO	6 Sigilo

Rasgos: Asesino, Consejero de una Gran Casa

TALENTOS

- **Experto en Combate:** Al comienzo de un duelo, escaramuza o batalla, puede gastar 1 punto de Amenaza para aumentar en +1 la Calidad de uno de sus recursos marciales durante el resto del conflicto.

Recursos: Cazador-buscador, Pistola de agujas, Veneno

En el Imperio, el asesinato es un oficio reconocido. Por extraño que parezca, los asesinos son una parte del tejido social tan imprescindible como el propio emperador, ya que ayudan a preservar el equilibrio de poder eliminando a los competidores políticos, rivales económicos o adversarios sociales de sus empleadores (todo ello siguiendo las leyes de la Gran Convención y las directrices del Manual de Asesinos, por supuesto).

Los asesinos del Imperio suelen emplear venenos y cazadores-buscadores para minimizar los daños colaterales, según las normas establecidas para las Guerra de Asesinos. Sin embargo, se entrenan en diversas artes marciales y también pueden matar usando la violencia y otros medios directos, cuando es necesario.

Cuando no están en una misión de asesinato suelen actuar como asesores de sus Casas, por lo que tienen un profundo conocimiento del funcionamiento interno del Landsraad. No es raro que los asesinos profesionales tengan influencia y títulos propios.

EJEMPLOS DE ASESINOS:

- **Alcott** se encarga ocasionalmente de asesinar a los competidores de su Casa Menor. Sin embargo, pasa la mayor parte de su tiempo entrenando a los jóvenes herederos de su patrón en cómo defenderse de los asesinos.
- **Ratna** es una francotiradora especializada en asesinatos a distancia para su Casa. Es famosa por su habilidad para encontrar y neutralizar a otros asesinos.
- **Fraze** no tiene lealtad a ninguna Casa en particular. Trabaja por contrato y matará a cualquiera a cambio de los suficientes solaris. Su habilidad con el cuchillo ha acabado con más de un miembro del Landsraad.

GANCHO DE AVENTURA

Un asesino ha desaparecido y su antiguo empleador lo está buscando. El asesino sabe muchos secretos y pagará por su protección. Varias Casas influyentes lo quieren atrapar con vida, pero otras muchas lo prefieren muerto.

BAILACARAS

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	6
FE	7 El universo es tan inconsistente como yo.
JUSTICIA	5
PODER	5
VERDAD	4

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	5
COMUNICACIÓN	7 Actuar, Disfraz
DISCIPLINA	5
INTELECTO	5
MOVIMIENTO	6 Control del cuerpo

Rasgos: Suplantador

TALENTOS

- ⦿ **Danza del rostro:** No sufre ninguna penalización a los intentos de transformar sus rasgos, ya sea de viejo o joven, hombre o mujer, o como una persona concreta.
- ⦿ **Prana-bindu:** Puede volver a tirar 1d20 en una prueba de Movimiento o Disciplina.

Recursos: Los bailacaras roban o copian los recursos de la persona a la que imitan, y con frecuencia la matan para evitar ser descubiertos.

Algunos bailacaras trabajan como artistas, siguiendo su propósito original. Otros emplean su capacidad de imitar a cualquiera para trabajar como infiltradores sumamente eficaces, si bien caros. Se cree que los tleilaxu utilizan a los bailacaras en beneficio propio, aunque nadie sabe qué buscan realmente.

EJEMPLOS DE BAILACARAS:

- ⦿ **Hakaar** es muy hábil para infiltrarse en lugares de mala muerte y actualmente trabaja actuando en un bar exótico. Su empleo es una mina de material para el chantaje.
- ⦿ **Sarah** es experta en sustituir a personas concretas y suele pasar tiempo junto a sus objetivos (haciéndose pasar por amigo o sirviente) para estudiarlos antes de sustituirlos.
- ⦿ **Torbyn** disfruta trabajando con máquinas y es un hábil piloto. Les gusta hacerse pasar por un técnico más para acceder a la tecnología del enemigo.

GANCHO DE AVENTURA

Un vidente le dijo a una amiga cercana que la persona con la que se va a casar es un bailacaras. La amiga quiere saber qué pasó con la «pareja original» a la que han suplantado. ¿Está vivo en algún lugar, o el bailacaras lo mató? Este insiste en que es la pareja original y se muestra realmente molesto por las acusaciones que le lanzan.

CIENTÍFICO

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	5
FE	5
JUSTICIA	5
PODER	4
VERDAD	7 La ciencia resolverá el problema.

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	3
COMUNICACIÓN	4
DISCIPLINA	6 Observar
INTELECTO	7 Física, Razonamiento deductivo
MOVIMIENTO	4

Rasgos: Investigador

TALENTOS

- Conocimientos Enciclopédicos: Una vez por escena, puede utilizar su habilidad de Intelecto en una prueba de habilidad en sustitución de cualquier otra habilidad, y cuenta como si tuviera una especialidad para esa prueba.

Recursos: Bobinas de hilo shiga, Datos sobre Arrakis, Laboratorio

Se pueden encontrar científicos por todo el Imperio. Algunos manipulan productos químicos cáusticos bajo campanas de ventilación, mientras que otros andan embadurnados de grasa, enfascados en retocar el último diseño de un ala de acarreo. Desde la construcción de naves interestelares hasta la elaboración de venenos empleando la flora local, estos brillantes investigadores son capaces de cambiar el funcionamiento del Imperio.

En Arrakis hay varias Casas con laboratorios secretos dedicados a intentar crear una fuente artificial de la especia

melange. Otros intentan encontrar la manera de aumentar la eficacia de la especie cosechada, o buscan el origen de la melange y una forma de cultivarla de forma más segura y constante. Y luego están quienes trabajan en el desarrollo de nuevas armas y formas de destruir a su competencia. La investigación científica abarca todo eso y más.

Los científicos no suelen participar en juegos políticos, pero pueden convertirse en peones en manos de otros. Dependiendo de su valor, el riesgo de ser víctima de un secuestro o asesinato puede ser muy elevado.

EJEMPLOS DE CIENTÍFICOS:

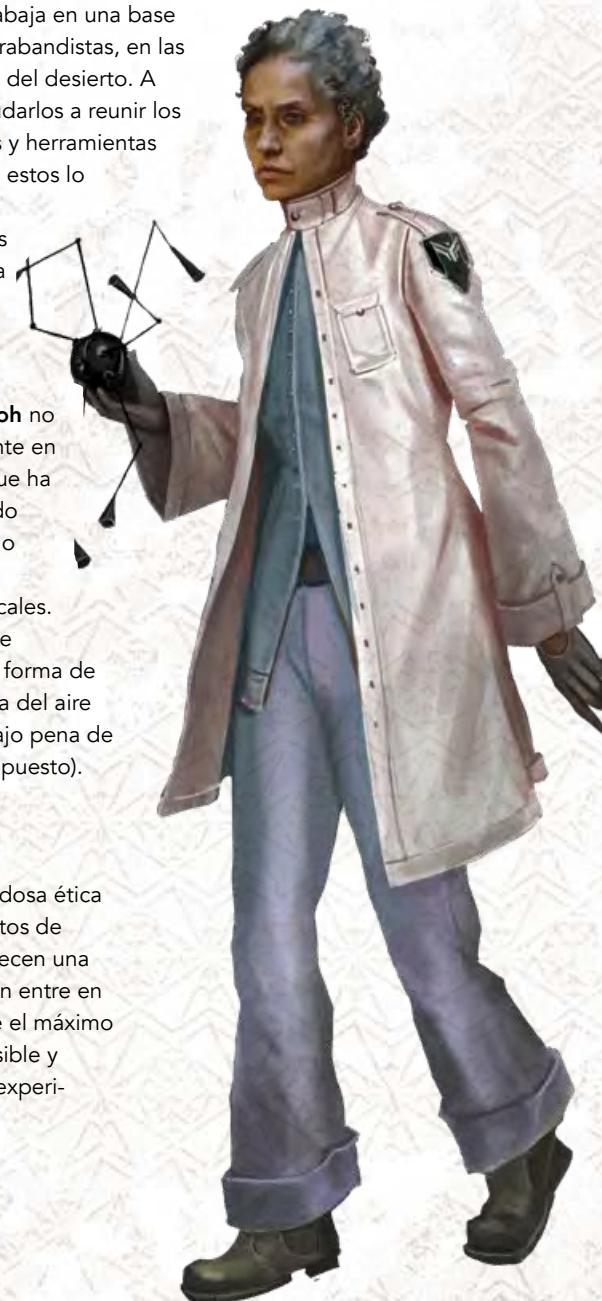
⦿ **Talaith Ng** siempre va acompañado de una llave inglesa y un fuerte olor a aceite. Colabora con una Casa en la creación de ornitópteros más resistentes que puedan soportar las famosas tormentas de coriolis de Arrakis.

⦿ **Izel Antaya** trabaja en una base oculta de contrabandistas, en las profundidades del desierto. A cambio de ayudarlos a reunir los medicamentos y herramientas que necesitan, estos lo ayudan en sus investigaciones sobre la escasa vida vegetal y animal de Arrakis.

⦿ **Windham Jalloh** no está oficialmente en Arrakis, sino que ha sido introducido de contrabando por uno de los mercaderes locales. Este quiere que encuentre una forma de destilar especia del aire del planeta (bajo pena de muerte, por supuesto).

GANCHO DE AVENTURA

Un científico de dudosa ética quiere robar los datos de su competidor. Ofrecen una buena suma a quien entre en el laboratorio, robe el máximo de información posible y sabotee todos los experimentos en curso.



COMERCIANTE

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	5	
FE	5	
JUSTICIA	6	
PODER	7	Los solaris son poder.
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	4	
COMUNICACIÓN	6	Persuasión, Trueque
DISCIPLINA	4	
INTELECTO	5	Análisis de datos
MOVIMIENTO	4	

Rasgos: Intermediario, Rico

TALENTOS

- **Firme:** Después de que cambiar 3 puntos de Amenaza por 1 de Determinación, tira 1d20. Si el resultado es igual o inferior a su puntuación de Disciplina (por sí sola), recupera inmediatamente la Amenaza gastada.

Recursos: Almacén, Ornitóptero, Red de información

El movimiento de su exquisita ropa susurra riqueza. Los perfumes caros impregnán cada uno de sus pasos. Se deslizan de un lugar a otro en sus vehículos, evitando el caluroso sol de Arrakis. Los mercaderes de Arrakis tienen un férreo control sobre el comercio legítimo y manejan la mayor parte de las mercancías que entran en las ciudades, desde las importaciones de lujo hasta la última gota de agua. Estos astutos individuos trabajan duro y harán casi cualquier cosa para ganar solaris en cada transacción.

Muchos comerciantes, sobre todo los más corruptos, son individuos ricos con conexiones desagradables. Algunos

tratan con la CHOAM, otros con contrabandistas. La mayoría actúa como intermediarios, comprando y vendiendo al por mayor, y rara vez desafían al sol abrasador para vender sus productos a la población. Dejan eso a los vendedores de agua y a los propietarios de pequeñas tiendas.

Un área que los mercaderes no son capaces de tocar son los productos fabricados por los Fremen, como sus destilajes de alta calidad. Sin embargo, eso no significa que los comerciantes no lo intenten.

EJEMPLOS DE COMERCIANTES:

- **Flair** controla un porcentaje considerable del comercio de agua en Carthag y Arrakeen, y se aprovecha de sus vendedores de agua siempre que puede. Atesora una vasta colección de armas antiguas.
- **Joash** trabaja principalmente como intermediario con las importaciones de la CHOAM, por lo que dedica parte de sus recursos en intentar aplastar a los contrabandistas locales. Tiene debilidad por los animales exóticos para su zoo personal.
- **Druce** centra su imperio mercantil en las armas y los vehículos. Equipa a muchos de los guardias y soldados de las Casas Menores de Arrakis. Su pasión es colecciónar buenos vinos.

GANCHO DE AVENTURA

Una comerciante busca una forma de contactar con un grupo de contrabandistas de tecnología para, según dice, ampliar su negocio. Pero también es posible que su verdadero propósito sea eliminar a los contrabandistas, a los que ve como competencia.

CONTRABANDISTA

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	5
FE	5
JUSTICIA	7 No nos controlarán.
PODER	6
VERDAD	5

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	5 Pelea sucia
COMUNICACIÓN	4
DISCIPLINA	3
INTELECTO	5
MOVIMIENTO	6 Conducir, Sigilo

Rasgos: Contrabandista

TALENTOS

- **Siempre Alerta:** Cuando intente una prueba para detectar un peligro o enemigo oculto, reduce la Dificultad en 2 hasta un mínimo de 0. Además, una vez por escena, puede aumentar en +2 el coste de Mantener la Iniciativa de un oponente.

Recursos: Orníptero, Base oculta, Pistola maula

Mientras los ornípteros zumban entre las bases de las profundidades del desierto de Arrakis, las naves espaciales de los contrabandistas suben hasta casi la órbita del planeta. Una de las partes más lucrativas de su oficio es vender especia obtenida de forma ilegal y, por tanto, inexistente fuera de los registros oficiales.

A los contrabandistas los irritan las estructuras de poder del Imperio, como por ejemplo los abusos sufridos a manos de la Casa gobernante de Arrakis y la tiranía de la CHOAM. Los contrabandistas de Arrakis hacen todo lo posible socavar este orden.

Pero vivir fuera de la ley en un planeta tan implacable como Arrakis no es para los cobardes, ya que existe el riesgo constante de ser descubierto y morir a manos del Landsraad, la CHOAM o incluso de una tormenta cualquiera. Estos rebeldes lo consiguen gracias a su ingenio y a su férrea determinación por sobrevivir. Aunque parezcan un grupo desordenado, los contrabandistas de Arrakis son inteligentes, están motivados y tienen iniciativa.

EJEMPLOS DE CONTRABANDISTAS:

- **Terris Ghurani** coordina los movimientos y ventas de una de las mayores redes de contrabando de Arrakis. Sigue permanecer en una nave en órbita cercana, vigilando cualquier movimiento de sus enemigos y cambiando sus planes según las necesidades.
- **Maelee Lyng** es la primera en unirse al combate cada vez que su grupo de contrabandistas se enfrenta a los soldados de una Casa o a las fuerzas de la CHOAM. Es rápida con el cuchillo y estrangulando con el hilo shiga.
- **Abdulmuhib Hake** pilota ornípteros en las operaciones de cosechado de relámpago de los contrabandistas. Tiene buen ojo para los yacimientos de especia vírgenes y se rumorea que antes era un noble.

GANCHO DE AVENTURA

Alguien está planeando vender información sobre una de las redes de contrabando en Arrakis. Los contrabandistas pagarán por el espía, vivo o muerto. El traidor, en cambio, está dispuesto a desprenderse de sus solaris para protegerse.



CORTESANO

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	5
FE	6 Arrakis necesita a la clase gobernante.
JUSTICIA	5
PODER	7
VERDAD	5

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	4
COMUNICACIÓN	7 Encanto, Fisgar
DISCIPLINA	6 Espionaje
INTELECTO	5
MOVIMIENTO	4

Rasgos: Aristócrata, Cortesano

TALENTOS

- ⦿ **Máscara de Poder:** Una vez por escena puede crear sin coste alguno un recurso que le permita iniciar un conflicto de intriga o espionaje. Si falla, el farol queda al descubierto y gana una complicación.

Recursos: Casa Menor, Puñal, Vehículo terrestre

Las Casas de Arrakis, como las de todo el Imperio, siempre están compitiendo por el poder. Los cortesanos también participan en este juego, aunque no todos son nobles. Los herederos de las Casas Menores y de las fortunas navieras son aquellos que se ven atraídos por este mundo de intrigas. Todos tienen un interés en la melange.

Uno puede encontrarse a los cortesanos en generosos banquetes donde los rumores vuelan más rápido de lo que los sumptuosos platos pueden llegar a la mesa. Mientras beben ricos vinos de aromas embriagadores y asisten a bulliciosas competiciones deportivas celebradas en el interior, al abrigo

del sol abrasador, los cortesanos se esfuerzan por ascender en la escala social, sin importarles a quién pisotean en el proceso.

Un verdadero cortesano es carismático, ambicioso y, sobre todo, despiadado. Es la única manera de sobrevivir.

EJEMPLOS DE CORTESANOS:

- ⦿ **Ramsay**, el heredero de una de las Casas más influyentes de Arrakis, cree que su Casa debería tener el monopolio de todo el mantenimiento del equipo minero de especia del planeta. Les gusta mucho escuchar música de otros planetas.
- ⦿ La madre de **Jivin** es una vendedora de agua increíblemente rica y despiadada de Carthag. Y él quiere formar parte de la nobleza, aunque tenga que matar para conseguirlo. Le fascinan las lenguas extranjeras.
- ⦿ **Orphe** pretende utilizar las riquezas de su familia de comerciantes para vengarse de la Casa Menor que mató a su padre. Su afición es pilotar ornitópteros.

GANCHO DE AVENTURA

Para impresionar a una de las Casas Menores, un cortesano quiere concertar una reunión con un representante de la CHOAM. Su objetivo es recibir el permiso de la potencia económica para enviar mercancías restringidas y estrictamente reguladas a Arrakis.



CRIMINAL

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	4
FE	4
JUSTICIA	4
PODER	7 Tomo lo que necesito.
VERDAD	4

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	6 Acción evasiva, Pelea sucia
COMUNICACIÓN	4
DISCIPLINA	4
INTELECTO	4
MOVIMIENTO	6 Sigilo

Rasgos: Plebeyo, Sin ley

TALENTOS

- ⦿ **Movimiento Veloz:** Puede elegir sufrir una complicación adicional en una prueba de Movimiento para ganar un éxito automático. Durante cualquier conflicto, puede gastar 1 punto de Amenaza para realizar la primera acción, independientemente de quién actúe primero.

Recursos: Cuerda de fibra kirmskell, Pandilla, Pistola Maula

Dondequier que existan leyes, alguien intentará sacar provecho de ellas. Arrakis no es una excepción. La aplicación de la ley fuera de las residencias de las Casas Nobles es mínima y abundan los carteristas, el pago por protección, los robos en casas, los secuestros e incluso los incendios premeditados.

EJEMPLOS DE CRIMINALES:

- ⦿ **Dalon** opera una red de protección en el mercado. Conoce a todos los comerciantes y la mayoría la teme. Es bien conocida entre la hermandad criminal, incluyendo los contrabandistas.
- ⦿ **Tomlin** dirige una banda de carteristas y ladrones de tiendas. Por una tarifa razonable puede encargarse de obtener artículos específicos de personas concretas.
- ⦿ **Krat** disfruta prendiéndole fuego a las cosas. A veces lo hace a cambio de una remuneración y a veces solo por el placer de ver cómo arden.

GANCHO DE AVENTURA

Un socio de los personajes jugadores vuelve a casa del mercado sin su cartera, donde (además de una pequeña cantidad de dinero) llevaba la clave de un código que la Casa de los personajes utiliza para comunicarse con un agente de una Casa enemiga. ¿Fue un robo al azar o deliberado? Si es así, ¿cómo supieron que llevaba la clave cifrada?



EMISARIO

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	 6
FE	 4
JUSTICIA	 4
PODER	 4
VERDAD	7 El mensaje es lo que importa.

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	 3
COMUNICACIÓN	7 Diplomacia, Encanto
DISCIPLINA	 5
INTELECTO	 6 Etiqueta
MOVIMIENTO	 5

Rasgos: Diplomático, Viajero

TALENTOS

- **Promesa Vinculante:** Puede gastar 1, 2 o 3 puntos de Amenaza para que un acuerdo sea vinculante. El oponente debe gastar el doble de Inercia para romperlo.

Recursos: Clave de un código, Ropa elegante, Agentes locales de su Casa

Es más rápido enviar un mensajero en una nave de la Cofradía que mandar una señal hacia una estrella lejana, por lo que los enviados cumplen una función esencial. A veces memorizan el mensaje. Otras veces confían en que estarán protegidos durante el viaje. En cualquier caso, tienen una gran flexibilidad a la hora de conseguir el resultado deseado. El fracaso en este oficio suele ser fatal.

EJEMPLOS DE EMISARIOS:

- **Tatil** es un emisario de la Casa de un personaje jugador que acaba de regresar de una misión fallida. Necesita encubrir su fracaso desesperadamente.
- **Lina** ha llegado a la Casa de un personaje jugador con una propuesta que el jefe de la Casa está decidido a rechazar.
- **Tanir** es un emisario de una Casa amiga de un planeta lejano, enviado a negociar con los Harkonnen. Tienen problemas incluso para conseguir audiencia.

GANCHO DE AVENTURA

Un emisario de una Casa espía rival propone una alianza en oposición a una poderosa Casa militar con la que la Casa de los personajes jugadores está actualmente aliada. ¿Es una oferta real o se echarán atrás después de que hayan roto la amistad y creado un poderoso enemigo?

ESPÍA/INFILTRADO

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	6
FE	5
JUSTICIA	5
PODER	5
VERDAD	7 La verdad tiene el valor que le des.

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	5
COMUNICACIÓN	6 Engañar
DISCIPLINA	5
INTELECTO	7 Sentido del peligro, Trampas
MOVIMIENTO	5

Rasgos: Espía, Impostor

TALENTOS

- **Registro Apresurado:** Cuando intente una prueba de Intelecto para registrar o buscar en un área, puede gastar 2 puntos de la reserva de Amenaza para bajar la Dificultad de la prueba en 1 y reducir a la mitad la cantidad de tiempo necesaria.

Recursos: Ganzúas, Máscara cibus, Memorizador mecánico

Cualquier persona capaz de proporcionar información sobre un rival tiene un enorme valor en la política de la Casa o del Imperio. Y aquellos capaces de penetrar hasta el corazón de una Casa enemiga valen su peso en especia. En Arrakis, un espía o un infiltrado puede obtener grandes recompensas, pero el precio del fracaso o la detección suelen ser fatales. O peor.

EJEMPLOS DE ESPÍAS/INFILTRADOS:

- **Tellia** se hace pasar por comerciante en un mercado de Arrakeen mientras recoge información para un «amigo» que en realidad está a sueldo de los Harkonnen.
- **Haley** ha logrado infiltrarse en la cocina de una Casa pretendiendo ser un gran chef, y espera una señal para administrar un chaumas a su objetivo.
- **Aury**, un músico con talento, se ha hecho amigo del heredero de una Casa y está obteniendo información para sus rivales mientras le da clases de baliset.

GANCHO DE AVENTURA

Un infiltrado situado en una Casa rival envía un mensajero de confianza para informar a los personajes jugadores de que teme que su tapadera haya sido descubierta. Solicitud la extracción, pero el mensajero dice que el infiltrado ha sido reclutado por la otra Casa y que la operación de rescate es en realidad una trampa.



GUARDIA/SOLDADO DE CASA

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	6 Jamás abandono mi puesto.
FE	5
JUSTICIA	4
PODER	4
VERDAD	4

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	6 Pistola láser, Táctica
COMUNICACIÓN	4
DISCIPLINA	5 Compostura
INTELECTO	4
MOVIMIENTO	5

Rasgos: Militar

TALENTOS

- **Lealtad Incuestionable:** Comienza cada aventura con una reserva de 3 puntos de Amenaza (equivalentes a 1 de Determinación). La reserva es de su uso exclusivo y solo puede emplearla en acciones al servicio directo de su Casa.

Recursos: Autorización de Seguridad, Cinturón escudo, Pistola láser, Reclutas

Todas las Casas necesitan soldados y guardias, hombres y mujeres valientes que se aseguren de que ningún intruso invade la residencia y dispuestos a estar en primera línea de batalla en tiempos de guerra. Aunque son fieles y leales, siguen siendo humanos y tienen puntos débiles que un enemigo astuto puede explotar.

EJEMPLOS DE GUARDIAS/ SOLDADOS DE CASA:

- **Finain** es leal, pero tiene una madre enferma que necesita un costoso tratamiento médico.
- **Zavir** ha trabajado para la Casa desde su infancia y se siente honrado de servir en un puesto militar. Es incorruptible.
- **Gideron** es leal, pero se distrae cuando se preocupa por su caprichosa hija.

GANCHO DE AVENTURA

Una de las militares de la Casa ha comenzado a comportarse de forma extraña. Resulta que su marido ha desaparecido, secuestrado por una Casa rival que intenta reclutar a la leal soldado amenazando a sus seres queridos.



GUERRERO FREMEN

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	7 El sietch antes que todo lo demás.
FE	8
JUSTICIA	6
PODER	5
VERDAD	5

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	8 Combate sin armas, Cuchillo, Duelo
COMUNICACIÓN	4
DISCIPLINA	7 Resolución, Supervivencia (Desierto)
INTELECTO	5
MOVIMIENTO	7 Jinete de gusano

Rasgos: Fremen

TALENTOS

- ⦿ **Ágil:** Al intentar una prueba de Movimiento sobre terreno difícil, pueden reducir la Dificultad de la prueba en 2. Si esto reduce la Dificultad a 0, puede moverse como si el obstáculo no existiera.
- ⦿ **Golpe de Mano:** Después de eliminar con éxito un recurso enemigo usando Combate, puede eliminar otro más gastando 2 puntos de Amenaza.
- ⦿ **Difícil de Derrotar (Combate):** Puede Evitar la Derrota dos veces por escena en un conflicto donde esté usando la habilidad de Combate.

Recursos: Crys, Destiltraje, Fremochila

«¿Quién puede hacer retroceder al Ángel de la Muerte? Lo que Shai-Hulud ha decidido, así será». Los Fedaykin, los comandos de la muerte de los Fremen, pronuncian estas palabras mientras se preparan para la batalla.

Al igual que las duras condiciones de Salusa Secundus producen a los temidos Sardaukar, el inhóspito paisaje de Arrakis convierte a los Fremen en una fuerza aterradora. Incluso los más jóvenes saben cómo manejar un cuchillo y sobrevivir en el desierto profundo. Pero los que reclaman el manto de guerrero Fremen son realmente formidables: letales por sí mismos y devastadores en gran número.

Con sus ojos azul sobre azul, un soldado Fremen va equipado con un destiltraje y su característico cuchillo cryx, una daga hecha con el diente de un gusano de arena. Prefieren el desierto a la ciudad y utilizan el terreno en su beneficio, como, por ejemplo, usando a los gusanos para viajar por las dunas o emboscando a sus oponentes con sigilo y velocidad para luego desaparecer sin dejar rastro.

EJEMPLOS DE GUERREROS FREMEN:

- ⦿ **Fara** es la capitana de un pelotón de Fedaykin de élite. Fanática e intratable, libra una guerra abierta contra sus enemigos (tanto reales como imaginarios), incluso cuando los ancianos de la tribu podrían preferir un enfoque más diplomático.
- ⦿ **Nasir** es un guerrero Fremen impaciente y resentido. Tras ser rechazado para un ascenso, pretende lanzar un desafío tahaddi contra el naib del sietch, a pesar de que su familia le advierte en contra de hacerlo.
- ⦿ **Estes** es un veterano de muchas batallas que han empezado a pasarle factura. Empieza a sentir la edad en sus huesos y músculos, y sabe que le queda poco tiempo antes de convertirse en una carga. Les gustaría transmitir sus conocimientos a un protegido antes de ofrecer su agua al sietch.

GANCHO DE AVENTURA

Después de que los personajes jugadores encuentren un raro y valioso cuchillo cryx durante la excavación de un yacimiento en el desierto, un trío de guerreros Fremen se enfrenta a ellos. Exigen que se les entregue la hoja para su purificación. Sin embargo, es un arma increíblemente valiosa y mortal. La Casa podría beneficiarse enormemente de poseer un artefacto así. ¿Qué harán los personajes jugadores?

MAESTRO TLEILAXU

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	5
FE	6
JUSTICIA	3
PODER	5
VERDAD	7 La ciencia tiene las respuestas.

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	3
COMUNICACIÓN	6 Neurolingüística
DISCIPLINA	6
INTELECTO	7 Conocimiento de una facción (Tleilaxu), Genética
MOVIMIENTO	5

Rasgos: Biólogo, Tleilaxu

TALENTOS

- **Insinuación Magistral:** Pueden ocultar un mensaje en una conversación sumando 1 a la Dificultad de la prueba de Comunicación.

Recursos: Amortiguador ixiano, Bailacaras, Grabaciones incriminadoras

Todos los tleilaxu tienen un aspecto extraño: la mayoría poseen dientes afilados (no se sabe si esto es innato o adquirido), algunos son anormalmente bajos, otros tienen la tez grisácea, etcétera. Sean cuales sean las diferencias, su aspecto hace que los humanos de otros planetas se sientan incómodos en su presencia, como si la naturaleza de los servicios de la Bene Tleilax (miembros y órganos cultivados artificialmente, gholas regresados de la muerte y, por supuesto, los bailacaras) no fueran lo suficientemente inquietantes. Los maestros tleilaxu utilizan este malestar en su beneficio.

EJEMPLOS DE MAESTROS TLEILAXU:

- **Aazarz** ha logrado infiltrar un bailacaras en una Casa rival y está dispuesto a compartir la información obtenida, por un precio.
- **Hintrock** acaba de llegar a Arrakeen con la ghol de la esposa fallecida de un miembro importante de una Casa.
- **Pergale** tiene mucho que ofrecer. ¿Qué quieres? ¿Una extremidad supereficiente? ¿Ojos tan potentes como unos prismáticos? Pergale se encarga.

GANCHO DE AVENTURA

Ha desaparecido un crucero. Una espía del mercado informa que vio a un Maestro tleilaxu pasarse un paquete a un agente de la Cofradía. ¿Podría haber sido un experimento tleilaxu con especia sintética? ¿O no existe relación entre los dos incidentes?



MÉDICO

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	5
FE	5
JUSTICIA	6
PODER	5
VERDAD	7 Una verdad difícil es mejor que una mentira amable.

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	4
COMUNICACIÓN	5
DISCIPLINA	6
INTELECTO	7 Compostura
MOVIMIENTO	6 Cirugía, Medicina de emergencia

Rasgos: Médico

TALENTOS

- Conocimientos Enciclopédicos: Una vez por escena, puede utilizar Intelecto en una prueba de habilidad en sustitución de cualquier otra habilidad, y cuenta como si tuviera una especialidad para esa prueba.

Recursos: Archivos médicos, Globo de luz, Medkit

En un universo plagado de batallas, duelos y escaramuzas varias, los médicos están muy solicitados. Todas las Casas, ya sean Nobles, Menores o Mayores, tienen al menos un consejero médico que se ocupa de la salud de la familia. También pueden encontrar trabajo como técnicos especialistas, cirujanos, investigadores y asesores de los gobernantes planetarios. Desde el médico de combate asignado a un cuerpo de infantería hasta el curandero rural que utiliza hierbas para curar a sus enfermos, los médicos están presentes en todo el Universo Conocido.

Existen muchas facultades de medicina, pero ninguna con el prestigio de la Escuela de Medicina Suk. Sus graduados

son fácilmente identificables por el diamante que llevan en la frente y son los sanadores más hábiles del Landsraad. El Condicionamiento Imperial garantiza la lealtad y la incorruptibilidad de los Suk, haciéndolos incapaces de quitar otra vida, incluso bajo las presiones más extremas. También son los médicos más caros, ya que un porcentaje de sus honorarios se destina a su Escuela en Kaitain.

EJEMPLOS DE MÉDICOS:

- Roya es una antigua curandera del sietch Gara Kulon. Su trato con los pacientes es tan cortante como un cuchillo de guerra, pero sus conocimientos sobre hierbas, venenos y toxinas la hace inestimable entre los Fremen.

- Gallen es un cirujano callejero que trababa en una barraca en Carthag. Abandonó sus estudios en una escuela de medicina de segunda y es adicto a la semuta. Sin embargo, también es una opción viable para cualquiera que necesite servicios médicos discretos.

- Shay es una recién graduada de la Escuela de Medicina Suk que trabaja para una Casa Mayor. Tiene mucho talento, pero a veces peca de exceso de confianza. Su enfoque de la medicina es innovador, lo que choca con el rígido y tradicional barón al que sirve. Pero tras curar un diabólico caso de indigestión provocado por un envenenamiento durante una tensa cumbre, este se queja menos de sus métodos.

GANCHO DE AVENTURA

Después de que un ornitóptero se estrelle en medio de Arrakeen, los supervivientes llevan a los heridos a un médico local. Por desgracia, el hombre está lejos de tener la ética de los Suk y se niega a tratar a los heridos por menos de diez litros de agua. ¿Qué hacen los personajes jugadores? ¿Pagan el elevado precio, dejan morir a los heridos o encuentran una tercera alternativa?



MENTAT

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	6
FE	5
JUSTICIA	5
PODER	5
VERDAD	7 Siempre hay una razón.

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	5
COMUNICACIÓN	6 Diplomacia
DISCIPLINA	4
INTELECTO	7 Análisis de datos, Razonamiento deductivo
MOVIMIENTO	5

Rasgos: Asesor político, Mentat

TALENTOS

- **Disciplina Mentat:** Puede añadir dos éxitos automáticos en todas las pruebas de Intelecto para recordar hechos o datos.

Recursos: Acceso a los datos su empleador, Red de informadores, Zumo de safo

Los mentat se someten a un riguroso condicionamiento que los convierte en ordenadores humanos morales y veraces. Obligados por sus restricciones éticas, los mentat son intrínsecamente honestos, una característica apreciada por la mayoría del Landsraad. Gracias a su intenso condicionamiento mental y su excepcional capacidad cognitiva, son empleados por casi todas las potencias del Imperio, como las Casas y los mercaderes más importantes. También se confía en ellos como estrategas militares, administradores, asesores políticos y tutores de jóvenes nobles. Muchos mentat mejoran sus capacidades mentales bebiendo zumo de safo, un líquido que tiñe sus labios de rojo.

Los mentat sustituyeron a los ordenadores y a las máquinas pensantes hace varias generaciones y se encargan desde de la estrategia económica hasta de las tácticas militares. En el desértico planeta Arrakis ayudan a sus empleadores a consolidarse en el poder, a obtener más control sobre el comercio de melange o a burlar a la competencia. La rivalidad entre mentat para demostrar su brillantez es habitual.

EJEMPLOS DE MENTAT:

- **Oren Yudin** trabaja para uno de los comerciantes que importa un gran porcentaje de la tecnología de Arrakis. Su objetivo es crear la dependencia de sus mercancías en todo el planeta.

- **Nellis Entrekin** es el mentat de una Casa Menor situada en Arrakis. Su Casa planea absorber a una de sus rivales con la ambición de convertirse en una Casa Mayor del Imperio.

- **Devin Vinal** trabaja para los representantes de Tleilax en Arrakis. Como mentat pervertida, su especialidad es identificar hasta las más pequeñas irregularidades contables que puedan dar una ventaja a sus maestros tleilaxu.

GANCHO DE AVENTURA

Un mentat ofrece una gran suma por tener acceso a todos los registros de embarque de Arrakis. Creen que alguien está almacenando melange, y quieren averiguar quién.

NATIVO DE ARRAKEEN

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	6 El trabajo duro y el talento conducen a la prosperidad.
FE	5
JUSTICIA	4
PODER	4
VERDAD	4

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	3
COMUNICACIÓN	4
DISCIPLINA	6 Compostura, Precisión
INTELECTO	5 Tecnología avanzada
MOVIMIENTO	4

Rasgos: Plebeyo

TALENTOS

- ⦿ **Sangre Fría (Disciplina):** Puede superar automáticamente una prueba de habilidad de Disciplina gastando Determinación o 3 puntos de Amenaza.

Recursos: Herramientas de oficio, Taller

La población nativa de Arrakeen (los «pyons», como se les designa dentro del sistema faufreluches) se gana la vida de diversas maneras que nada tienen que ver con las Casas Nobles o el crimen organizado. Muchos son artesanos y expertos en un oficio concreto que a veces trabajan para los nobles, realizando trabajos especializados demasiado complejos para sus sirvientes. Algunos esperan impresionar a sus clientes y convertirse en personal permanente, mientras que otros reúnen información con la esperanza de vendérsela al mejor postor.

EJEMPLOS DE NATIVOS DE ARRAKEEN:

- ⦿ **Elna** crea murales por encargo. Vive dedicada a su arte, pero permanece atenta a la información que pueda vender.
- ⦿ **Renki** es un fontanero que sabe más sobre el agua de lo que los Fremen consideran adecuado. Tiene una familia numerosa que mantener.
- ⦿ **Gral** es un zapatero que tiene un puesto en el mercado. Todo el mundo necesita zapatos y Gral parece saber algo de todo el mundo.

GANCHO DE AVENTURA

Una artesana que trabaja para la Casa de los personajes jugadores tiene información valiosa que podría perjudicar a un rival. A cambio pide un empleo permanente. Al comprobar sus antecedentes, descubren que estuvo empleada por esa misma Casa rival. ¿Por qué dejó de trabajar para ellos? ¿Está intentando darles información falsa?



NOBLE (JOVEN HEREDERO)

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	7	He nacido para ser un líder.
FE	5	
JUSTICIA	6	
PODER	5	
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	5	
COMUNICACIÓN	6	Diplomacia
DISCIPLINA	7	Compostura, Mando
INTELECTO	5	
MOVIMIENTO	4	

Rasgos: Casa Menor, Noble

TALENTOS

- **Atrevido (Comunicación):** Cuando genere Amenaza en comprar d20 para una prueba de Comunicación, puede volver a tirar un d20 de esa tirada.

Recursos: Influencia, Kindjal, Ornitóptero

A pesar de sus lujosas casas, su acceso ilimitado al agua y sus experiencias aristocráticas, los jóvenes nobles del Imperio llevan una vida incierta. Desde una edad temprana deben aprender a identificar a los buscadores-cazadores y otras amenazas mortales, y los detectores de veneno son habituales en su mesa. Saber que en cualquier momento se puede declarar una Guerra de Asesinos hace que los más inteligentes sean cautelosos y desconfiados.

Sus banquetes, juegos y suntuosos gastos pueden hacerles parecer despreocupados, pero en realidad son casi todo menos eso. Sus vidas se rigen por enfrentamientos políticos y sociales, tanto abiertos como soterrados. También son

conscientes de que, si llegan a la edad adulta, se convertirán en un objetivo aún más importante.

Los jóvenes nobles están siempre a la caza de aliados y buscan sorprender a sus enemigos de forma inesperada. Y siempre tienen solaris a mano para ayudarlos a salirse con la suya.

EJEMPLOS DE JÓVENES HEREDEROS NOBLES:

- **Bionbir** está aprendiendo a gestionar las explotaciones de recuperación de agua de su familia en Arrakis. Aunque no le gusta el pesado trabajo del negocio familiar, siente el deber de seguir los pasos de su Casa.
- **Honora**, heredera de una Casa Menor, tiene talento para el contraespionaje y el descifrado de códigos. Tiene planes para convertir su Casa en una importante potencia dentro del Landsraad.
- **Belteshazzar** quiere escapar del planeta a cualquier precio. Se casará con otra familia. Renunciará a su título. Se convertirá en contrabandista. Se unirá a la CHOAM o a la Cofradía Espacial. Lo único que quiere es no volver a ver la Muralla Escudo ni las dunas interminables de Arrakis.

GANCHO DE AVENTURA

Los contrabandistas están comiéndose los beneficios de una Casa, y el Landsraad empieza a mostrar inquietud por la debilidad mostrada. El joven heredero está contratando mercenarios para ponerle fin. A los contrabandistas, en cambio, les encantaría adelantarse al ambicioso noble.

NOBLE (VETERANO)

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	5
FE	5
JUSTICIA	5
PODER	7 La posesión es nueve décimas partes de la ley.
VERDAD	6

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	5
COMUNICACIÓN	6 Diplomacia
DISCIPLINA	6
INTELECTO	7 Kanly, Política de las Casas
MOVIMIENTO	5

Rasgos: Noble

TALENTOS

- ⦿ **De la Teoría a la Práctica:** Una vez por escena, cuando Obtiene Información, puede crear un rasgo gratis para representar una ventaja que haya identificado con la información recibida.

Recursos: Cinturón escudo, Guardaespalda, Kindjal grabado con el escudo de la Casa

No todos los jóvenes herederos consiguen sobrevivir a los juegos mortales de la política. Los que lo hacen son adversarios mortales que cuentan con el poder de una Casa Noble. Hay muchas Casas, tanto Mayores como Menores, que tienen representación en Arrakis, pero un noble experimentado necesita alguna razón de peso para visitarla. Pocos vienen por curiosidad; la mayoría lo hace por negocios demasiado secretos como para confíarselos a un emisario. Los nobles veteranos rara vez viajan solos, ya que el peligro es muy elevado cuando se trata de un miembro destacado de una Casa.

EJEMPLOS DE NOBLES VETERANOS:

- ⦿ **Horace** es un respetado noble de una Casa agrícola. Está en Arrakis para hacer un trato secreto con los Harkonnen.
- ⦿ **Slynn** es un primo del jefe de una Casa rival. Está en Arrakis para mejorar su posición encontrando una nueva forma de obtener especia.
- ⦿ **Edvan** es un pariente cercano del jefe de la Casa Richese. Está en Arrakis para evitar las manipulaciones de un rival dentro de su Casa.

GANCHO DE AVENTURA

Un noble veterano de una Casa aliada busca la ayuda de los Atreides. Afirma haber sido el objetivo de un chau-mas administrado en un banquete en Carthag, y que solo escapó de la muerte porque su guardaespalda probó la comida antes que él. Quiere vengarse. Una Decidora de Verdad revela que está mintiendo. ¿Intenta exacerbar la rivalidad entre Harkonnen y Atreides?

REVERENDA MADRE BENE GESSERIT

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER

6

FE

7

La Sororidad prevalecerá.

JUSTICIA

5

PODER

5

VERDAD

6

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE

5

COMUNICACIÓN

6

DISCIPLINA

7

Compostura, Mando

INTELECTO

8

Conocimiento de una facción (Bene Gesserit)

MOVIMIENTO

5

Rasgos: Bene Gesserit, Reverenda Madre

TALENTOS

- **Condicionamiento Prana-bindu:** La Madre Reverenda puede volver a tirar 1d20 en una prueba de Movimiento o Disciplina.
- **Hiperpercepción:** Cuando gasta Amenaza para Obtener Información, obtiene dos fragmentos de información por cada punto gastado. Además, puede ignorar los límites normales de la percepción humana.
- **La Voz:** La Reverenda Madre puede gastar hasta 3 puntos de Amenaza (1 de Determinación) para comprar éxitos automáticos en una prueba de Comunicación (1 éxito por punto).
- **Otras Memorias:** La Reverenda Madre puede recordar cosas ocurridas antes de su nacimiento.

Recursos: Grupo de acólitas de la Bene Gesserit, Secreto peligroso, Túnica de Reverenda Madre

Digna, solemne y poderosa. Con sus túnicas arremolinadas y sus miradas orgullosas y cómplices, las Reverendas Madres de la Orden de la Bene Gesserit son un espectáculo impo-nente. Estas poderosas mujeres poseen mentes tan agudas como la de un mentat y dominan sus propios cuerpos con un control casi sobrenatural. Solo los verdaderamente imprudentes se atreven a convertir en enemiga a una Reverenda Madre.

Las Reverendas Madres de la Sororidad Bene Gesserit son hermanas que han sobrevivido a la Agonía, un ritual en el que ingieren un veneno mortal (a menudo el Agua de la Vida) y que las obliga a alterar la química de su propio cuerpo para neutralizar su toxicidad. La prueba desbloquea el acceso a las Otras Memorias de su linaje ancestral, que puede ser transmitida genéticamente por otra Reverenda Madre. Las Otras Memorias proporcionan las personalida-des y recuerdos colectivos de las Reverendas Madres del pasado, lo que aumenta su considerable experiencia y sabiduría.

Dotadas de conocimientos que abarcan siglos y de la capacidad de detectar mentiras y falsedades, las Reverendas Madres actúan como consejeras y asesoras. Desde su base de operaciones en Wallach IX, manipulan al Landsraad en su búsqueda del Kwisatz Haderach, un superhumano genética-mente diseñado que pondrá orden en la galaxia.

EJEMPLOS DE REVERENDAS MADRES BENE GESSERIT:

- **Axenus Arlana Avina** es una Decidora de Verdad que ofrece sus servicios para ayudar en las negociaciones entre dos Casas enfrentadas en Arrakis. Su intención es sonsacar información en provecho de la Sororidad para usarla contra ambas Casas.
- **Celestin Wilhelmina Sarraf** es una instructora de la Casa Capitular de la Bene Gesserit en Wallach IX. Aunque algunas hermanas la consideran una excéntrica y una oveja negra y se burlan de ella, su capacidad para sacar a relucir el talento de los demás la ha hecho indispensable.
- **Titus Leanne Naser** tiene una fuerte conexión con sus Otras Memorias. Una Reverenda Madre en particular de su pasado la insta a encontrar un alijo de conocimiento oculto en algún lugar de Arrakis.

GANCHO DE AVENTURA

Una Reverenda Madre llega sin previo aviso a la Casa de los personajes jugadores. Ha recibido el encargo, por orden del gobernador de Arrakis, de investigar un complot contra el Imperio. Cada personaje jugador debe someterse al interrogatorio de la Reverenda Madre, pero ¿hay algo más en juego?

SARDAUKAR (SOLDADO DE ÉLITE)

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	8 Mi cuchillo nunca está envainado.
FE	5
JUSTICIA	5
PODER	6
VERDAD	5

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	8 Cuchillo, Espada, Pistola láser, Táctica
COMUNICACIÓN	5
DISCIPLINA	7 Autocontrol
INTELECTO	4
MOVIMIENTO	7 Rapidez

Rasgos: Sardaukar, Soldado

TALENTOS

- **Experto en Combate:** Al comienzo de un duelo, escaramuza o batalla, el Sardaukar puede gastar 1 punto de Amenaza para aumentar en +1 la Calidad de uno de sus recursos marciales durante el resto del conflicto.
- **Golpe de Mano:** Después de eliminar con éxito un recurso enemigo usando Combate, puede eliminar otro más gastando 2 puntos de Amenaza.
- **Inspiración:** Puede gastar 2 puntos de Amenaza para que un aliado vuelva a tirar su reserva de dados. Este puede usar la Disciplina del Sardaukar en lugar de su habilidad.

Recursos: Los Sardaukar se equipan según su misión, pero generalmente llevan una variedad de armas ocultas, incluyendo pistolas láser, hilo shiga, escudos, kindjal y agujas venenadas.

Los Sardaukar son una fuerza militar de élite, leal solo al emperador Padishah. Dotados de un desprecio suicida por su seguridad personal, un talento para la brutalidad y una temible reputación, fruto de su entrenamiento secreto en el planeta prisión de Salusa Secundus. Solo los más guerreros más diestros pueden enfrentarse a los Sardaukar con alguna esperanza de sobrevivir. Su reputación es tal que incluso la sugerencia que el emperador se dispone a desplegarlos basta para poner en cintura a una Casa Noble.

EJEMPLOS DE SARDAUKARS:

- **Lucan Savarese** actúa como guardaespaldas y acompaña a un miembro de la Casa Corrino en su recorrido por el Universo Conocido. Su protegido



SIRVIENTE

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	4
FE	4
JUSTICIA	4
PODER	5
VERDAD	6 La verdad y el deseo no suelen coincidir.

HABILIDAD

	ESPECIALIDAD
COMBATE	3
COMUNICACIÓN	5 Escuchar
DISCIPLINA	6
INTELECTO	4 Etiqueta
MOVIMIENTO	6 Discreto

Rasgos: Servidor

TALENTOS

- **Ágil:** Al intentar una prueba de Movimiento sobre terreno difícil, pueden reducir la Dificultad de la prueba en 2. Si esto reduce la Dificultad a 0, puede moverse como si el obstáculo no existiera.

Recursos: Grabaciones ilícitas, Libertad de movimiento, Vieja amistad

Los sirvientes se ocupan de los quehaceres diarios de una Casa. Trabajan en silencio, a menudo ignorados por aquellos a los que sirven. Aunque los nobles les presten poca atención, los asistentes domésticos son observadores, perspicaces y más poderosos de lo que las Casas podrían imaginar. Ven y escuchan escándalos que podrían destruir reputaciones dentro del Landsraad. Conocen secretos con los que se podría chantajear fácilmente a sus protagonistas. Y de manera sutil y con sugerencias discretas, pueden manipular a sus jefes para que tomen diferentes decisiones sin que estos se den cuenta.

Los sirvientes se encargan de las tareas del día a día, trabajando como asistentes, mensajeros, cocineros, jardineros, guardias, doncellas, mecánicos, secretarios y tutores. Los sirvientes tienden a estar muy identificados con su Casa y a sentir una responsabilidad compartida por el éxito de sus amos. Muchos de los sirvientes de Arrakis también tienen lealtades fuera de su Casa. Algunos son Fremen poderosos, con gran influencia dentro de sus comunidades y sietch. Otros tienen tratos con espías, contrabandistas o asesinos.

EJEMPLOS DE SIRVIENTES:

- **Trophus** trabaja como cocinero para una de las Casas Menores de Arrakis. Conoce las preferencias, y las alergias mortales, de cada uno de sus amos. También tiene vínculos familiares con uno de los comerciantes locales.

- **Noemi** gestiona la flota de vehículos de una de las Casas Menores, por lo que conoce a la perfección los horarios de sus nobles. Es la hija de un naib.

- **Rheged**, el ama de llaves de una Casa Menor, es una figura respetada y de confianza. También tienen una gran red de contactos que va más allá de la Casa que dirige.



GANCHO DE AVENTURA

Los personajes jugadores descubren que uno de sus sirvientes trabaja con contrabandistas de especia en Arrakis. Ahora deben decidir qué hacer, ¿lo castigan o aprovechan la ocasión para obtener más información sobre el contrabando de especia en Arrakis?

TÉCNICO

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	5
FE	6 Mis habilidades nos mantendrán en funcionamiento.
JUSTICIA	4
PODER	4
VERDAD	5

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	3
COMUNICACIÓN	4
DISCIPLINA	6 Precisión
INTELECTO	6 Razonamiento deductivo, Tecnología avanzada
MOVIMIENTO	4

Rasgos: Técnico

TALENTOS

- ⦿ **Autocontrol Absoluto:** Puede usar Disciplina en lugar de cualquier habilidad en una tarea extendida. Si la habilidad de la prueba era Disciplina, reduce en 1 el requisito.

Recursos: Acceso a instalaciones técnicas, Gafas de aumento de visión, Herramientas

Son los técnicos, con su sempiterno olor a grasa y aceite y el contante tintineo de las piezas extra que traquetean en sus bolsillos, quienes mantienen Arrakis en funcionamiento. Sus filas están formadas por mecánicos y manitas capaces de sustituir las palas de un ornitóptero o limpiar la arena de una unidad de recuperación de agua con los ojos cerrados. Un buen técnico vale su peso en especia.

En Arrakis, nada es fácil. La creatividad y la flexibilidad son las claves de la supervivencia en el desierto. Y los técnicos no son una excepción. Más de uno ha tenido que impro-

visar un filtro de aire a partir de un destilaje viejo para conseguir que un ala de acarreo averiada despegue antes de que llegue un gusano de para tragarse todos los beneficios. El calor abrasador del planeta y la arena interminable son los mayores retos de un técnico.

Aunque no sea un oficio glamuroso, Arrakis se paralizaría sin su rápida mente y tenaces manos.

EJEMPLOS DE TÉCNICOS:

- ⦿ **Terilynn Hasan** trabaja para contrabandistas y tiene un don para arreglar cualquier cosa mecánica. Su afición favorita es arreglar generadores de campo Holtzman estropeados.
- ⦿ **Alik Vidiri** construye sus propios vehículos y compite con ellos, legal o ilegalmente, siempre que tiene la oportunidad. ¿Tractores oruga? ¿Ornitópteros? Si se mueve, Alik hará que vaya más rápido.
- ⦿ **Alahhaois Ranum** es una de las muchas técnicas que reparan alas de acarreo y recolectoras de especia. Ha salvado a más de una expedición de recolección en las abrasadoras arenas de Arrakis.

GANCHO DE AVENTURA

Una técnica se acerca a los personajes jugadores, preocupada porque le han pedido que fabrique unos componentes que sospecha que van a formar parte de una máquina pensante. La persona que encargó las piezas lo hizo a través de un intermediario, por lo que los personajes deben descubrir su identidad y qué planea hacer con ellas. La técnica está aterrorizada por lo que podría pasar si la gente pensara que es cómplice de incumplir los edictos butlerianos. Sin embargo, ¿podría la técnica estar tratando de inculpar a los personajes jugadores y a su Casa como creadores de máquinas pensantes?

VENDEDOR DE AGUA

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	4	
FE	4	
JUSTICIA	5	
PODER	6	Todo el mundo quiere agua.
VERDAD	4	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	2	
COMUNICACIÓN	6	Fisgar, Trueque
DISCIPLINA	4	
INTELECTO	5	
MOVIMIENTO	4	

Rasgos: Comerciante, Vendedor de agua

TALENTOS

- **Palabras Sutiles:** Pueden crear un nuevo rasgo cada vez que gaste Amenaza para comprar dados extra en una prueba de Comunicación.

Recursos: Agua, Riqueza, Pequeño grupo de matones

Con su característico grito de «¡Suu-suu-Suuk!», los vendedores de agua son una presencia constante en Arrakeen. El agua es un bien muypreciado, por lo que hay muchos vendedores de agua que se han hecho bastante ricos. Sin embargo, la mayoría son pobres y compran agua a granel a un comerciante y la revenden con un beneficio mínimo. Algunas almas más desesperadas incluso venden parte de sus propias raciones de agua vitales para llegar a fin de mes. Pero, a pesar de las dificultades, a ningún vendedor de agua le faltan clientes.

EJEMPLOS DE VENDEDORES DE AGUA:

- **Manan** es un rico comerciante de agua al que le encanta alardear de su riqueza y cobrar de más a sus clientes.
- **Binda** es una anciana que vende agua como trabajo secundario y a la que le encanta cotillear con sus clientes.
- **Nia** es en realidad una informante de una Casa rival y siempre está al acecho de secretos.

GANCHO DE AVENTURA

Un vendedor de agua se queja de que le han robado su mercancía, pero las personas a las que acusa insisten en que el vendedor se ha bebido sus propias existencias. Pero dado que los acusados son agentes de la Casa de los personajes jugadores, ¿hay más en el asunto de lo que parece?

CASAS RIVALES



Los personajes jugadores no solo van a enfrentarse a los agentes y aliados de las Casas del Landsraad, sino a Casas enteras. En un universo en el que la mayoría de la gente debe servir a alguna Casa, la lealtad es una cuestión importante que a veces determina de antemano quién es tu amigo y quién tu enemigo. En un universo donde las alianzas y venganzas se remontan en algunos casos a miles de años atrás, la paz entre ciertas Casas es un sueño imposible.

En este capítulo ofrecemos algunos ejemplos de Casas que pueden ser aliadas o enemigas de los jugadores. Quizás sean viejos amigos o rivales, o permitan una nueva relación cuya naturaleza dependerá de los personajes jugadores.

La descripción de las siguientes Casas es bastante flexible. Están diseñadas para que el director de juego pueda adaptarlas a su campaña, y solo necesitan un nombre y una razón para encontrarse con los personajes jugadores. Aunque cada Casa tiene una especialidad, es importante recordar que ninguna de ellas es monotemática. Todos los miembros del Landsraad tienen los medios para protegerse a sí mismos y a sus posesiones. Por lo tanto, el hecho de que la especialidad sea el arte o la ciencia no significa que la Casa no tenga un ejército permanente o que no produzca alimentos. Sin embargo, la especialidad es la forma en que se distingue de las demás Casas del Imperio y el área donde es más poderosa. Recuerda que no hay que subestimar a nadie que controle un planeta entero.

CASA MILITAR

Esta Casa es conocida por su poderío militar. Tiene soldados bien entrenados y armados, todos ellos dirigidos por generales curtidos en la batalla. La Casa militar podría haber construido tal fuerza para su seguridad personal o para vender sus servicios como mercenarios.

La familia noble que gobierna la Casa funciona siguiendo un estricto protocolo militar. Los herederos son entrenados exhaustivamente en diversas formas de combate y se espera de aquellos que van a liderar la Casa que sobresalgan en sus habilidades marciales. Esto puede hacer que los miembros de la Casa sean bastante pendencieros, pero respetan la fuerza y pueden respetar un código de honor.

Como Gran Casa: La Gran Casa militar es extraordinariamente poderosa en temas bélicos. Al margen de su estatus imperial, los Corrino son una Casa militar cuyos afamados soldados Sardaukar infunden temor incluso a las Familias más poderosas. Existen otras Grandes Casas militares en el Imperio, pero ponen mucho cuidado en manifestar su lealtad eterna al Trono del León de Oro y evitar que el emperador vuelva su mirada hacia ellas.

Como Casa Mayor: La Casa Mayor militar es un tigre que nadie quiere despertar. Sin embargo, a pesar de su poder de combate, sigue dependiendo de la Cofradía para mover sus tropas por el universo. Además, una invasión es una operación costosa que puede dar inicio a un círculo vicioso en el que la Casa necesita hacer más conquistas para pagar una deuda cada vez mayor con la Cofradía.

Como Casa Menor: La Casa Menor militar tiene una especialización concreta. No puede producir el mejor ejército, armas, estrategia, etcétera, así que trabaja para ser la mejor en un aspecto concreto. Eso la convierte en un amigo útil, ya que puede tener la especialidad justa para llenar un vacío en la fuerza de combate de un aliado, pero no es tan poderosa como para tener que temer una traición.

Recursos: El valor de los recursos y posesiones de una Casa militar depende del valor que se les pueda dar en el campo de batalla. Algo que no pueda portar un arma, ya sea una persona o un vehículo, es de poca utilidad. Sin embargo, en ocasiones estas Casas necesitan acceso a mineral o metal refinado para poder construir sus armas y máquinas de guerra.

Gobernante: Si el gobernante de la Casa está envejeciendo, puede que sus días de lucha hayan quedado atrás, pero sigue siendo un experto táctico. Si es joven, es posible que siempre quiera luchar, posiblemente en contra del consejo de sus asesores. Pero es igualmente posible que el gobernante se haya cansado de la guerra y los combates y que ahora intente evitarlos. Esto puede llevar a que haya facciones más duras dentro de la Casa que quieran reemplazarlo.

Como aliado: Los usos de una Casa militar como aliada son bastante obvios. Su fuerza de combate podría darle a

la Casa de los personajes jugadores los «dientes» que le faltan. Sin embargo, es mejor que los personajes tengan cuidado de no fiarse demasiado en la Casa militar. Esas mismas tropas podrían cambiar fácilmente de órdenes y tomar el control de las instalaciones que están custodiando.

Como enemigo: El comportamiento de una Casa militar suele ser fácilmente predecible. Si su fuerza está en las armas, suelen enfrentarse a cualquier problema amenazando con su potencia de fuego. Esto los hace un poco más fáciles de bloquear políticamente. Por ejemplo, un gran soborno a la Cofradía les impediría mover a sus fuerzas fuera del planeta. Desgraciadamente, demostrar más inteligencia que una Casa como esta puede provocar que se obsesionen con demostrar su superioridad. Es poco probable que nunca den un conflicto por zanjado a menos que se haya resuelto en el campo de batalla.

Dominios: La siguiente lista representa los dominios que una Casa de este estilo podría tener dependiendo de su estatus. Siéntete libre de mezclarlos y combinarlos para adaptarla mejor a su historia. Las Casas militares se centran en la producción de poder militar en sus varias formas, por lo que se espera que los dominios secundarios sirvan para reforzar ese poder, ya sea suministrando alimentos o armas de mano para sus soldados, tácticas y escudos para los oficiales, etcétera.

CASA MENOR

Dominio principal (1): Maquinaria militar (vehículos blindados de combate)

Dominio secundario (1): Productos militares (municiones o ingenieros)

CASA MAYOR

Dominio principal (1): Trabajadores militares (soldados)

Dominios secundarios (2): Productos militares (armas de mano) y productos agrícolas (raciones de combate)

GRAN CASA

Dominios principales (2): Trabajadores militares (pilotos) y maquinaria militar (vehículos blindados de combate)

Dominios secundarios (3): Productos militares (escudos), productos agrícolas (raciones de combate) y conocimientos militares (tácticas especiales)

GANCHOS DE AVENTURA:

- En un momento de gran desesperación para los personajes jugadores, cuando su Casa podría ser invadida por un rival, una Casa militar les tiende la mano y les ofrece su ayuda y sus servicios. Quizás piensen que los personajes son nobles y justos y que por tanto no merecen ser destruidos. Tal vez también sean enemigos de la Casa rival y vean una oportunidad para dar un golpe a un rival común. O tal vez todo

forme parte de un complot a largo plazo, en el que el ataque a la Casa de los personajes jugadores no sea más que un intento de endeudarlos con la Casa militar.

- ⦿ Sean cuales sean las creencias de la Casa, ofrecen poner una enorme ayuda militar al servicio de los personajes jugadores. ¿Aceptan sus condiciones, incluso las ocultas? ¿O se enfrentan solos al enemigo? En ese caso, quizás se ganan su respeto por la tenacidad mostrada (o su repugnancia, por la forma en que han sacrificado la vida de sus súbditos).
- ⦿ La Casa de los personajes jugadores ha descubierto una técnica secreta, un método o una debilidad de una Casa militar. Esta no sabe que los personajes conocen ese secreto tan bien guardado. ¿Se acercan los personajes voluntariamente para devolverles la información, o se ofrecen a pagarles una cantidad a pesar de haber obtenido los conocimientos de forma gratuita? Esto puede aumentar el prestigio de los personajes dentro del Landsraad y, si son una Casa honorable, los personajes podrían obtener una nueva amistad, terminar con un viejo rencor o incluso hacer un aliado.
- ⦿ Quizás los personajes jugadores decidan mantener el secreto como un arma a emplear contra la otra Casa, por si alguna vez pensaran en traicionarlos. Quizás los personajes puedan incluso venderlo a sus enemigos, pero entonces la Casa militar podría descubrir la filtración y vengarse de lo ocurrido.
- ⦿ De forma justa o injusta, la Casa militar siente que la Familia de los personajes jugadores los ha perjudicado de alguna manera. Han retado a uno o más de sus miembros para que se enfrenten a ellos en el campo del honor (ya sea en una batalla o en un duelo) para resolver la disputa mediante un combate ritual.
- ⦿ ¿Es normal su comportamiento, utilizan estos métodos de intimidación para pisotear o debilitar a otras Casas? ¿O han sufrido una afrenta real a manos de la Casa de los personajes jugadores? La Casa militar ha rechazado cualquier intento de mediación y el Landsraad considera que es una forma justa de resolver el conflicto, menos gravosa que el kanly para ambas partes. Los campeones están permitidos, así que si los personajes no están bien entrenados en el arte de la guerra tal vez uno de sus aliados pueda sustituirlos, a cambio de un favor.

CASA ESPÍA

Esta Casa ataca a sus enemigos desde las sombras o emplea medios indirectos para ganarse nuevos aliados, a menudo sin que estos lleguen a saber jamás lo ocurrido. Una Casa espía es experta en crear planes dentro de planes y puede incluso someter a su propia población al control de una policía secreta para controlar mejor las actividades del enemigo e incentivar la aparición de nuevos agentes.

Una Casa espía gobierna con una mano sutil pero fuerte. Los rivales mueren de enfermedades misteriosas, mientras que

los amigos simplemente parecen tener suerte. A menudo los gobernantes tienen múltiples herederos y los enfrentan entre sí para que el más fuerte o el más afortunado sobreviva y gobierne tan despiadadamente como ellos. Tal vez incluso provoquen a sus herederos para que intenten ganar el poder mediante un golpe de estado.

Como Gran Casa: Una Gran Casa espía gobierna desde las sombras mediante su capacidad de ejercer una poco ortodoxa presión política incluso sobre las Casas y entidades más poderosas del Imperio. La CHOAM, la Cofradía Espacial e incluso las Bene Gesserit se mueven con cuidado al tratar con esta Casa, ya que nunca saben de dónde puede salir volando un dardo envenenado, ni por qué razón. La Casa Harkonnen es un ejemplo infame de este tipo de Casas. El barón y su mentat pervertido eran dos maestros de la intriga y el engaño tan retorcidos que lograron hundir a los Atreides con una traición imposible: rompiendo el condicionamiento mental de un médico Suk y esperando el momento justo para golpear.

Como Casa Mayor: Es mejor dejar los nidos de víboras en paz. Esta Casa ha dominado un área del espionaje y probablemente ofrece sus servicios a otras Casas, como por ejemplo utilizando sus conexiones con las Bene Tleilax para emplear a los bailacaras en misiones singulares, o vendiendo los secretos diplomáticos de una Casa rival. A este nivel es posible que la Casa quiera ocultar sus habilidades al resto del Landsraad, para no parecer poco honorables.

Como Casa Menor: La Casa está especializada en un área del espionaje, como en el entrenamiento de magníficos diplomáticos o la fabricación de herramientas especiales para asesinos o incluso equipos de antiespionaje. En cualquier caso, si saben cómo hacerlo, saben cómo combatirlo. Una Casa así se esfuerza por ocultar todas sus capacidades para no atraer la ira de las Grandes Casas ni perder la confianza de su Casa Mayor.

Recursos: Los recursos y posesiones de esta Casa solo importan en la medida en que contribuyan a los planes del Gobernante de la Casa. Si la compra de 5000 toneladas de pieles de ballena que se pudren en los muelles es necesaria para ocultar a un asesino o sacar de contrabando importantes documentos que pueden valer mucho más para el comprador adecuado, entonces la compra está justificada (y si la piel de ballena se puede vender, aunque sea con pérdidas, aún mejor).

Gobernante: En este tipo de Casa no suelen abundar los gobernantes de avanzada edad, ya que se vuelven demasiado lentos para sobrevivir a los planes y complots de sus herederos. Los que logran envejecer al mando de una Casa espía son maestros en el uso de las estrategias más retorcidas, temidos por todos. Es posible que los gobernantes más jóvenes estén más centrados en asentarse en su papel de araña en el centro de la red de su Casa, por lo que quizás sean fáciles de asustar y no sepan calcular con exactitud las capacidades de sus rivales.

Como aliado: Las Casas espía son malos aliados, ya que suelen tener menos escrupulos a la hora de vender a un socio

para sus propios fines. Sin embargo, una verdadera alianza con una Casa de este tipo puede ser una fuente inigualable de información, asesinos para acabar con rivales y estrategias para subvertir sistemas y gobiernos.

Como enemigo: Es raro que los enemigos de una Casa espía sean conscientes de ello, porque a menudo la Casa aceptará disculpas y pagos por cualquier ofensa recibida, y profesará abiertamente su amistad, todo ello mientras planea la destrucción de su víctima simplemente porque le conviene. Estas Casas llegan a extremos inusuales y suelen emplear planes enrevesados para golpear a sus enemigos de modo que nadie sepa que fue su mano la que les clavó el puñal en la espalda.

Dominios: La siguiente lista representa los dominios que una Casa de este estilo podría tener dependiendo de su estatus. Siéntete libre de mezclarlos y combinarlos para adaptarla mejor a su historia. Las Casas espía suelen camuflar sus actividades bajo una apariencia más inocua, por los que sus dominios secundarios a menudo se presentan como el principal. Son el manto que esconde el puñal.

CASA MENOR

Dominio principal (1): Trabajadores kanly (asesinos)

Dominio secundario (1): Trabajadores artísticos (artistas itinerantes)

CASA MAYOR

Dominio principal (1): Conocimientos de espionaje (técnicas de contrainteligencia)

Dominios secundarios (2): Maquinaria de espionaje (dispositivos de vigilancia) y trabajadores de espionaje (infiltrados)

GRAN CASA

Dominios principales (2): Productos kanly (venenos) y Trabajadores kanly (infiltrados)

Dominios secundarios (3): Trabajadores industriales (sirvientes), Conocimientos científicos (farmacéuticos) y Productos de espionaje (información para chantaje)

GANCHOS DE AVENTURA:

- ⦿ La Casa de los personajes jugadores recibe a un poderoso miembro de una Casa espía que no es ni rival ni aliada. La persona busca asilo a cambio de su lealtad. Afirma traer consigo conocimientos secretos de gran valor y que, a simple vista, parecen auténticos. Pero ¿se puede confiar en la oferta? ¿Está tratando realmente de desertar? ¿O es un agente doble que intenta infiltrarse en la Casa de los personajes? ¿Sería mejor acogerlo, matarlo o devolverlo a la otra Casa?
- ⦿ Los personajes jugadores han descubierto que hay uno o más topos en su Casa que están pasando información a una Casa espía enemiga. Los jugadores tienen que



descubrir la identidad de los traidores y decidir si los usan para engañar al enemigo con información errónea, o si acaban con sus vidas y con la de cualquier otro espía que pueda haber echado raíces.

- ⦿ Los personajes jugadores descubren que una Casa con la que tenían relaciones amistosas no es lo que parece. En lugar de los inocentes comerciantes que llevan tiempo pretendiendo ser, son una Casa espía que les propone una alianza contra un enemigo común. También se ofrecen a ayudar a entrenar a los agentes de inteligencia de los personajes jugadores y a mejorar sus sistemas de contrainteligencia. A cambio les gustaría recibir ayuda en el dominio de la Casa de los personajes. ¿Confían los jugadores en ellos? ¿Está siendo la Casa espía sincera y útil? ¿O están preparando el terreno para traicionarlos en beneficio de la otra Casa, esa que pretenden odiar tanto como los personajes?

CASA TECNOLÓGICA / INDUSTRIAL

No hay problema que no pueda resolverse con la combinación correcta de tecnología avanzada y conocimientos de ingeniería. Esta es una frase común de la que se hacen eco los ingenieros y científicos que florecen y prosperan en esta Casa. Puede que sus ejércitos no estén tan bien entrenados ni sean tan numerosos como los de una Casa militar, pero tienen mejores armaduras, mejores vehículos y mejor

todo. Puede que no conozcan todos los secretos de sus rivales, pero disponen de la tecnología necesaria para reunir información de forma más eficaz que los demás. Y aunque su arte, sus granjas o sus instituciones religiosas no sean tan sútiles o célebres, siempre son eficaces y sofisticadas.

La familia gobernante ha recibido una educación sobresaliente y conoce íntimamente las diversas tecnologías y sectores en los que trabaja. Puede que su Casa se haya atrevido a sobrepassar los límites de las leyes butlerianas, pero en ese caso deberán mantener el secreto a toda costa, so pena de que el resto del Landsraad una sus fuerzas para destruirlos. Quizás vean a su propia familia como algo que se puede mejorar con la tecnología. También puede haber varios miembros de la familia que han sido entrenados como mentat, y hasta el propio gobernante podría serlo.

Como Gran Casa: Las Grandes Casas tecnológicas e industriales son los maestros de la innovación y la columna vertebral de la producción industrial del Imperio. Sus enormes fábricas y las de sus Casas Menores vasallas inventan, diseñan y producen todo tipo de artículos, desde los grandes cruceros de la Cofradía Espacial hasta los omnipresentes utensilios de uso diario consumidos por las innumerables masas del universo. La Cofradía Espacial y el resto del Landsraad acuden a esta Gran Casa cuando buscan la máxima calidad. Tanto la Richese como la Vernius son ejemplos de Grandes Casas tecnológicas en ocasiones, aunque la Bene Tleilax acabará asumiendo ese papel de forma más directa tras hacerse con Ix.



Como Casa Mayor: Una Casa Mayor tecnológica/industrial puede considerarse la mejor en un área, o al menos rivalizar con las innovaciones de una Gran Casa. Ha integrado su cadena de suministro para ser capaces no solo de crear, sino también de producir, e incluso de proporcionar las materias primas necesarias para desarrollar su producto principal. Además, no le faltan aliados que la defienda: muchas otras Casas poderosas estarían disgustadas si su suministro de los bienes producidos por la Casa tecnológica disminuyera o se detuviera.

Como Casa Menor: Una Casa Menor tecnológica/industrial suele tener un papel en la línea de producción de algún bien especial, o ser un productor importante de algún bien común (como los muebles). Aunque no puede acaparar el mercado con sus productos e innovaciones, pueden ser útiles, ya que su capacidad de fabricación es mucho más grande que la de las Casas Mayores con otras especialidades. Y si se les da la motivación y recursos adecuados, pueden trabajar por encima de sus propios estándares durante cortos períodos de tiempo.

Recursos: Los recursos de esta Casa se centran en una cosa: aumentar la producción y los beneficios. Los Casas militares, espías y artística solo se desarrollan hasta un nivel que evite las grandes pérdidas de beneficios, pero no más allá. En cambio, esta Casa se centra en exprimir al máximo el beneficio de sus productos e invenciones, todo lo demás no importa.

Gobernante: Los gobernantes de estas Casas suelen ser mayores, ya que por lo general están menos implicados en

complots y estratagemas o en empresas peligrosas. También suelen tener acceso a medicamentos y tecnologías que prolongan la vida más allá de los beneficios geriátricos la especia. Los gobernantes más jóvenes suelen llegar al poder cuando algo le sucede a su anterior gobernante y a menudo buscan revolucionar las cosas, ya sea dedicando su enorme capacidad de producción y avanzada tecnología a empresas más arriesgadas (como la guerra o el espionaje) o centrándose en cambios más mundanos, como el aumento de la calidad o la producción.

Como aliado: A las Casas militares les encantan las alianzas con las Casas especializadas en la tecnología y la industria, ya que su producción y avances suelen dar una ventaja cuando el enemigo es más numeroso. Por su lado, las Casas tecnológico/industriales necesitan material difícil de producir para ellas, acceso a los nuevos descubrimientos científicos y personal altamente cualificado; a cambio ofrecen acuerdos comerciales ventajosos y acceso a sus mejores productos y tecnologías.

Como enemigo: Estas Casas no suelen atacar directamente a sus enemigos, sino que prefieren pagar a otras para que luchen en su nombre. Si sois el enemigo de una poderosa Casa tecnológico/industrial, desconfiad de las Casas militares que de repente se ofenden por pequeñas cosas o de las Casas espía que intentan acercarse en busca de amistad: es probable que lo estén haciendo por dinero o por un trato de favor a cambio de vuestra destrucción. Si deciden enfrentarse abiertamente con vuestra Casa, es probable que sus



ataques usen tecnologías muy sofisticadas y avanzadas, que podrían ser difíciles de contrarrestar.

Dominios: La siguiente lista representa los dominios que Casas de estos estilos podrían tener dependiendo de su estatus. Siéntete libre de mezclarlos y combinarlos para adaptarla mejor a su historia. Las Casas tecnológico/industriales se centran en la construcción de monopolios verticales u horizontales relacionados con su dominio principal.

CASA MENOR

Dominio principal (1): Productos industriales (aleaciones raras refinadas)

Dominio secundario (1): Productos industriales (minerales metálicos)

CASA MAYOR

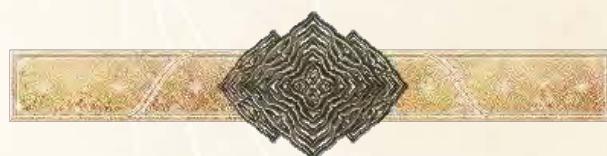
Dominio principal (1): Conocimientos científicos (investigación tecnológica)

Dominios secundarios (2): Especialistas científicos (científicos) y Especialistas industriales (ingenieros)

GRAN CASA

Dominio principal (2): Maquinaria industrial (naves espaciales) y Conocimientos científicos (funcionamientos de naves espaciales)

Dominios secundarios (3): Trabajadores industriales (constructores de naves), Especialistas industriales (capataces) y Trabajadores científicos (ayudantes de laboratorio)



GANCHOS DE AVENTURA:

- ⦿ La Casa de los personajes jugadores ha descubierto que otra Casa ha estado creando máquinas que podrían entrar dentro de la categoría de máquinas pensantes prohibidas por la Yihad Butleriana. Nadie más lo sabe. La nueva tecnología ha revolucionado las capacidades de esa Casa que, por otro lado, en el pasado se mostró amistosa con la de los personajes. Tal vez podrían aliarse para tener acceso a esas máquinas. Si lo hacen, ambas Casas podrían ser eliminadas por romper las leyes contra las máquinas pensantes. O quizás decidan que es mejor destruir a la otra Casa y quedarse con el botín. Por otra parte, los personajes creen que nadie más lo sabe, ¿pero es así?
- ⦿ Los personajes jugadores han recibido un gran número de naves militares avanzadas que parecen estar pintadas con los colores del enemigo. La Cofradía Espacial insiste en que la entrega no es un error, y la Casa que produjo las naves afirma que no

se enviaron tales naves a los personajes, y si es así, que las devuelvan. Sin embargo, la Cofradía se niega a explicar cómo deben hacer la devolución. La flotilla daría a los personajes una ventaja significativa contra su enemigo en una batalla, pero podría provocar que la guerra fría que mantienen con ellos se convierta en un conflicto abierto, y quién sabe qué trampas o puertas traseras se han implantado en las naves.

- ⦿ Mientras trabajan en otro proyecto, los científicos e ingenieros de los jugadores han logrado un gran avance en una tecnología diferente a la de sus dominios. El descubrimiento revolucionaría un mercado controlado por otra Casa (entretenimiento, armas de mano, transporte, vivienda, etcétera), por lo que los personajes se arriesgan a ganarse un enemigo de por vida si deciden explotar el descubrimiento. Sin embargo, la Casa competidora lleva décadas estancada y el mercado merece esta innovación. ¿Se animan a ofrecerles algo a cambio de que renuncien a su dominio? ¿O prefieren aplastarla con su producto y rematarla con sus espías y/o tropas cuando esté más débil?

CASA ARTÍSTICA/ RELIGIOSA

Las Casas artísticas y religiosas se aprovechan de los miles de años de tradiciones culturales de la humanidad para crear experiencias que acerquen a la gente a las grandes ideas y a Dios. Aunque en apariencia parezcan muy diferentes, las Casas artísticas y las religiosas son en el fondo similares en su forma de producir experiencias para sus clientes: unas producen arte de diversa índole, desde el más vulgar hasta el más profundo; las otras ofrecen experiencias similares, pero de naturaleza mística. Ambas requieren liderazgos jerárquicos que concentren legiones de trabajadores dedicados a crear momentos que despiertan a la humanidad de su egocéntrico letargo y le haga dirigir la mirada hacia la grandeza del Imperio y de dios.

Como Gran Casa: Estas Casas han producido algunos de los más grandes pensadores y artistas de la historia del Imperio. El Trono del León de Oro o los grandes palacios del Imperio no son más que obras menores comparadas con las grandes colecciones artísticas que estas Casas exhiben en sus planetas. Las Grandes Casas religiosas siguen de cerca las restricciones de la Biblia Católica Naranja y suelen actuar como referencia en cuestiones de religión y moralidad dentro del Imperio, produciendo regularmente líderes religiosos que trabajan como consejeros de otras Casas. La Bene Gesserit podría considerarse una Gran Casa religiosa, ya que sus Reverendas Madres se han infiltrado en casi todas las grandes Casas del Imperio. Sin embargo, su prioridad sigue siendo su milenario plan evolutivo, por lo que evitan ostentar el poder político y militar de forma directa y no quieren estar en el Landsraad.

Como Casa Mayor: Una Casa Mayor artística o religiosa puede considerarse la fuente de un único tipo de producto de ese tipo. Se han hecho con el monopolio del mercado en sectores como la moda más elegante de la Corte Imperial o las joyas religiosas más sofisticadas (como rosarios con iconos de místicos zensunni). Al igual que las Casas industriales, no se las considera una amenaza militar ni política directa, y la interrupción en el suministro de sus productos provocaría la ira de muchas Casas poderosas contra el responsable.

Como Casa Menor: Una Casa Menor artística probablemente domine una nueva corriente artística que se ha hecho popular recientemente, o quizás sea una defensora de las tendencias artísticas del pasado y luche por mantener su relevancia. Las Casas Menores religiosas son más propensas a albergar lugares sagrados o santuarios donde sucedieron milagros. También suelen controlar órdenes monásticas que producen sacerdotes de la fe católica naranja.

Recursos: Los artistas y sacerdotes son los recursos más importantes para este tipo de Casas, ya que son la fuente de donde obtienen todo su arte y sabiduría. Por tanto, la felicidad y productividad de estos trabajadores es la principal preocupación de las Casas artísticas y religiosas, y dedican todos sus recursos a cuidar de ellos, ya sea proporcionándoles las últimas herramientas y recursos creativos, colaboradores que los ayuden a reducir su nivel de estrés o acólitos que los inspiren a seguir predicando la palabra de Dios.

Gobernante: Los gobernantes de las Casas artísticas empujan los límites para que sus creaciones sigan siendo frescas e interesantes. También cultivan la amistad con el mayor número posible de Casas, tanto por motivos de seguridad como para lograr clientes potenciales para sus creaciones. Los gobernantes religiosos hacen prácticamente lo mismo, pero se centran en salvar las almas de sus aliados y guiarlos por el buen camino, evitando que caigan en la tentación de las tecnologías prohibidas o la desfiguración del alma humana.

Como aliado: Uno de los objetivos de las Casas religiosas y artísticas es entablar amistad con el mayor número de Casas posible, por lo que suelen tener muchos aliados. A cambio ofrecen ayuda para ganarse los corazones y mentes de sus enemigos, y para ser bien recibidos por otras Casas de mentalidad similar. También ofrecen invitaciones para las mejores fiestas y los espectáculos más de moda, o para participar en los cónclaves más solemnes donde se discuten las necesidades espirituales del Imperio.

Como enemigo: Todo el mundo parece estar en tu contra cuando te enemistas con una poderosa Casa artística o religiosa. Su poder social y sus campañas de difamación te pueden llevar al ostracismo social, a que se te desprecien a cada paso y a que empiece a correr el rumor por el Landsraad de que eres un palurdo desarrapado o

un hereje. Aunque nada de eso sea cierto, es más difícil defenderse de un rumor abstracto que, por ejemplo, de una acusación de debilidad militar o tecnológica, para las que basta con hacer una simple demostración de poder. Uno no puede decir que es elegante o piadoso cuando tiene en contra a quienes deciden qué está de moda o a quienes interpretan los mandatos de Dios.

Dominios: La siguiente lista representa los dominios que Casas de estos estilos podrían tener dependiendo de su estatus. Siéntete libre de mezclarlos y combinarlos para adaptarlos mejor a su historia. Las Casas religiosas y artísticas tienen dominios eclécticos, ya que pueden expresarse de varias maneras. Además, cuando su área tiene una gran necesidad de ciertos recursos, también suelen expandirse hacia dominios que abarquen a posibles mecenas o instalaciones industriales. También cabe destacar que estas Casas pueden ser tan peligrosas como las demás; por ejemplo, los actores y artistas suelen ser muy buenos espías, y es bueno recordar que (al menos oficialmente) los bailacaras de la Bene Tleilax trabajan entreteniendo al público.

CASA MENOR

Dominio principal (1): Conocimientos artísticos (publicidad)

Dominio secundario (1): Trabajadores artísticos (actores)

CASA MAYOR

Dominio principal (1): Conocimientos artísticos (moda)

Dominios secundarios (2): Productos industriales (textiles), Trabajadores industriales (sastres/diseñadores)

GRAN CASA

Dominios principales (2): Producción artística (entretenimiento audiovisual) y Conocimientos religiosos (filosofías religiosas)

Dominios secundarios (3): Maquinaria artística (estudios de producción), Especialistas religiosos (sacerdotes) y Producción religiosa (textos religiosos)

GANCHOS DE AVENTURA:

- Una compañía de artistas ha llegado a la Casa de los personajes. Desean pasar un tiempo actuando en sus tierras. Aunque se declaran un grupo independiente, la verdad es que fueron entrenados por una Casa rival. Los artistas son famosos en todo el Imperio, por lo que despreciarlos dañaría la imagen de los personajes dentro del Landsraad. Sin embargo, también han traído consigo una increíble cantidad de equipos electrónicos que teóricamente forman parte de la producción de su espectáculo, pero que también podrían utilizarse para el espionaje. ¿Se atreven los personajes jugadores a desairarlos? ¿Y qué ocurrirá si dejan actuar a la troupe? ¿Son una mera distracción para otro tipo de ataque? ¿O se

- están comportando de forma paranoica y se arriesgan a insultar a los artistas con tanta desconfianza?
- ⦿ ¡Qué desastre! Uno de los miembros más veteranos de la Casa de los personajes jugadores se ha convertido en el hazmerreír del Landsraad por su poca afortunada forma de vestir. Incluso los guardias y funcionarios imperiales se burlan a las espaldas de los personajes cuando les niegan citas para reunirse con importantes funcionarios. Uno de ellos incluso se carcajeó en la cara de un personaje tras hacer una broma sobre su propio vestuario. Está claro que el enemigo de la Casa, una Casa artística, está detrás de esos ataques, pero ¿cómo detenerlos? Un cambio en la vestimenta de los personajes de la Casa podría frenar el ataque, o quizás sea mejor decantarse por la vestimenta más arcaica y tradicional de la Casa, ya que de ese modo se ganarían un mayor respeto entre las Casas inmunes a los dictados de la moda.
 - ⦿ Una Casa religiosa aliada de los personajes jugadores ha reparado en su devoción y los ha invitado a formar parte de un comité Católico Naranja sobre asuntos de fe dentro del Landsraad. Sin embargo, otro aliado de los personajes tiene importantes enemigos dentro de esa organización y podría romper su amistad si los personajes aceptan la invitación. ¿Cómo pueden contentar (o, al menos, apaciguar) a las dos Casas sin perder los valiosos contratos, bienes y servicios que les prestan? Deben ir con cuidado: un simple paso en falso podría echar a perder ambas relaciones por intentar complacer a todo el mundo.

CASA AGRÍCOLA

Las Casas agrícolas (o granjeras) son consideradas por muchos como las menos sofisticadas, pero son vitales para el resto del Landsraad, ya que proporcionan alimentos al resto del Imperio. Su tarea es monumental e interminable y afecta a todos los miembros de la sociedad, desde el más humilde esclavo hasta el propio emperador. Después de la especia melange, el recurso más importante para el funcionamiento del Imperio es la comida. El caos estallaría si no hubiera comida suficiente para alimentar a las innumerables masas. Muchas otras Casas producen grandes cantidades de alimentos para sustentar a su población, pero las Casas agrícolas se centran el suministro a los planetas que, por la razón que sea, no son capaces de cubrir sus necesidades. En consecuencia, la Cofradía Espacial se ha convertido en una pieza fundamental en la cadena de suministro de alimentos, transportando diariamente apabullantes cantidades de productos en una vertiginosa red de oferta y demanda.

Las familias gobernantes de las Casas agrícolas suelen ser consideradas retrógradas y pueblerinas debido a los dominios simplistas y rudimentarios de su Casa. Muchos no

se dan cuenta de los niveles tan avanzados de producción, coordinación y gestión que necesitan los líderes de estas Casas para dedicar con éxito continentes o incluso planetas enteros a producir alimentos, prepararlos para el mercado, enviarlos hasta otros sistemas solares y obtener beneficios después de cada temporada de cultivo. Muchos han abrazado esa visión simplista y a menudo adoptan fuertes opiniones sobre el honor y la lealtad.

Como Gran Casa: Estas Casas alimentan a innumerables personas, aunque probablemente puedan calcularlo hasta el punto de saber el número de comidas que proporcionan por cada crédito gastado en la producción. Puede estar especializadas en uno o dos alimentos básicos, como el arroz pundi o el trigo dorado, pero también deben tener grandes habilidades de gestión y logística, así como sistemas de defensa para proteger sus medios de producción (enormemente vulnerables, ya que sus cultivos abarcan continentes). La Casa Atreides es un buen ejemplo: en el pasado ha sido subestimada porque su dominio principal es el arroz pundi, pero su historial de integridad ha atraído a algunos de los más hábiles consejeros y líderes del Imperio.

Como Casa Mayor: Estas Casas suelen controlar un tipo de alimento muy cotizado, como la carne de tortuga o las uvas con las que se hace el codiciado vino de Caladan, además de especializarse en los dominios que apoyan esa producción. También pueden formar ecológos y meteorólogos a los que pagan generosamente, ya que son fundamentales para entender las necesidades de sus tierras y, por tanto, de sus futuras cosechas y beneficios.

Como Casa Menor: Estas casas suelen actuar como productoras de apoyo para Casas más grandes dedicadas a otras actividades. A menudo, las Grandes Casas militares e Industriales tienen Casas Menores centradas en la agricultura que surgieron únicamente para proporcionar los alimentos necesarios a los soldados y trabajadores de su Casa madre. O quizás pueden estar especializadas en un dominio agrícola concreto que ya no es tan popular ni tan útil como otras fuentes de alimentación. Una Casa Menor también puede centrarse en un tramo específico de la cadena de producción y, por ejemplo, procesar o envasar los cultivos de otra Casa.

Recursos: Los recursos de las Casas agrícolas están destinados a producir la mayor cantidad de cosechas de calidad en el menor tiempo posible. Sus principales prioridades son los sistemas de control de riego, los expertos en biología, genética y cuidado de plantas y ganado, y las técnicas avanzadas de gestión de suelo y agua. Además de cultivar alimentos, algunas Casas pueden centrarse en la preparación de productos derivados, como por ejemplo haciendo conservas a partir de las materias primas que cosechan o importan.

Gobernante: Los gobernantes agrícolas tienden a ser estoicos y pensar a largo plazo. Entienden las necesidades

más básicas de la humanidad y saben que para satisfacer con éxito esa demanda (o incluso para sobrevivir) hace falta una planificación masiva a años vista. Los gobernantes más veteranos suelen centrarse en adaptarse a los cambios políticos y comprenden que, incluso cuando se produce un desastre, hay que levantarse y seguir luchando. Los jóvenes gobernantes se dan cuenta de la enorme carga que han asumido y a menudo luchan por sus creencias como si la existencia misma del Imperio estuviera en juego.

Como aliado: Todas las Casas gobernantes se preocupan por alimentar a su pueblo. Tener una Casa agrícola como aliada hace que esa preocupación se convierta en una cuestión menor, ya que un suministro de alimentos baratos y abundantes permite al gobernante y a su consejo centrarse en otros asuntos urgentes. Esta relación, a menudo simbiótica, libera a la Casa agrícola de preocupaciones más allá de la necesidad de proporcionar alimentos a sus aliados.

Como enemigo: Nada es seguro cuando una Casa agrícola es tu enemigo. El Imperio es como es gracias a la especia melange, pero no podría seguir existiendo sin la comida. Envenenar o cortar el suministro de alimentos puede llevar no solo a la muerte de la población de una Casa enemiga, sino a la destrucción de esta misma.

Dominios: La siguiente lista representa los dominios que una Casa de este estilo podría tener dependiendo de su estatus. Siéntete libre de mezclarlos y combinarlos para adaptarlos mejor a su historia. La mayoría de los dominios secundarios dentro de una Casa agrícola se centran en apoyar el dominio primario, aunque este suele ser lo suficientemente simple como para que se pueda trabajar en otros dominios simples, como la extracción de recursos naturales o el entrenamiento militar.

CASA MENOR

Dominio principal (1): Conocimientos agrícolas (técnicas agrícolas avanzadas)

Dominio secundario (1): Especialistas científicos (biólogos agrícolas)

CASA MAYOR

Dominio principal (1): Productos agrícolas (quesos gourmet)

Dominios secundarios (2): Maquinaria industrial (maquinaria de producción de queso) y Trabajadores agrícolas (pastores)

GRAN CASA

Dominios principales (2): Productos agrícolas (carne de vacuno) y Productos agrícolas (dulces)

Dominios secundarios (3): Especialistas agrícolas (administradores de tierras), Productos agrícolas (ganado) y Maquinaria industrial (producción de dulces)

GANCHOS DE AVENTURA:

⦿ Una Casa agrícola aliada ha pedido ayuda a los personajes jugadores. Un predicador radical ha difundido su mensaje por las tierras de la Casa y ahora la mayoría de los agricultores se niega a trabajar hasta que se cumplan sus exigencias. Las demandas de los agricultores no parecen radicales, pero el aliado de los personajes insiste en que ceder arruinaría la cosecha actual y la siguiente. Les pide ayuda para eliminar al misionero y obligar a los campesinos a volver a trabajar. ¿Qué hacen los personajes? Pueden intentar convencer a su aliado de que deje en paz al religioso, pero esto podría destruir su relación y los acuerdos comerciales que existen entre ellos. En cambio, podrían ayudar a eliminar al predicador y romper la huelga de los agricultores, pero ese llevaría al derramamiento de sangre y a la violencia.

⦿ La última entrega de arroz de una Casa agrícola con la que los personajes tienen un acuerdo comercial ha sido envenenada. Solo se enteraron del problema cuando uno de sus guardias comió un poco a última hora de la noche y murió con un dolor agonizante unas horas más tarde. La Casa se declara víctima de un complot, ya que los certificados de la Cofradía Espacial demuestran que el arroz estaba en perfectas condiciones en el momento de embarcarse el crucero. La Cofradía Espacial también tiene pruebas de que ellos no manipularon ni dejaron que nadie manipulara el arroz mientras estuvo bajo su custodia. Los personajes jugadores no contaminaron su propio arroz, y nadie tuvo tiempo suficiente para envenenar todo el cargamento después de la entrega. Por tanto, alguien está mintiendo. ¿Quién es el enemigo responsable del ataque? ¿La Cofradía? ¿La Casa agrícola? ¿O una tercera Casa o facción que de alguna manera burló las medidas de seguridad de alguna de las partes?

⦿ Dos Casas agrícolas han acudido a los personajes jugadores para resolver su disputa. Durante una escaramuza fronteriza iniciada por la primera Casa, la segunda provocó un incendio que se extendió sin control y destruyó millones de hectáreas de las tierras de ambos. La primera Casa quiere que la segunda pague por ello, pero la segunda se niega porque ellos solo iniciaron el fuego en defensa propia y por accidente, según dicen. No quieren que el Landsraad se involucre porque la tierra en disputa estaba siendo utilizada por ambas Casas para cultivar narcóticos ilegales. Les prometen un porcentaje de los beneficios si median en el conflicto.





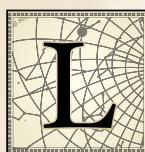
CAPÍTULO 10:

RECOLECTORES DE DUNE

Debería existir una ciencia del descontento. La gente necesita tiempos difíciles y opresión para desarrollar los músculos.

De Frases escogidas de Muad'Dib, por la Princesa Irulan

ESQUEMA DE LA AVENTURA



Los personajes jugadores son miembros (o partidarios) de una Casa noble con derechos de extracción de especia en el planeta Arrakis. Una crisis amenaza los beneficios de este año: la productividad de una de sus alas de acarreo y su pequeña flota de recolectoras terrestres ha sufrido una gran reducción. El vehículo de transporte en cuestión lleva el nombre de un histórico noble Harkonnen: el Graf Von Dreissen, pero su tripulación lo conoce como «El Calvario».

¿EN QUÉ ÉPOCA TRANSCURRE LA AVENTURA?

Esta aventura está ambientada en el período final del Imperio, antes de los acontecimientos del libro *Dune*, y tiene como premisa que la Casa de los personajes jugadores tiene derechos sobre la recolección de especia. Si los jugadores ya han creado su Casa, pero no tienen posesiones en Arrakis, puedes discutir el cambio de época a una en la que su Casa sí los tuviera.

Otra alternativa es que interpreten a miembros de otra Casa, como por ejemplo la Casa Harkonnen, quienes administraron con brutalidad Arrakis durante las décadas previas a la trasmisión del feudo del planeta a la Casa Atreides.

Por último, también es posible que dirijan una operación de recolección de especia en virtud de un acuerdo con otra Casa. Podría ser resultado de un favor o simplemente porque la Casa que controla Arrakis se siente presionada por el emperador. Aunque esto suele significar que solo tienen acceso a las partes menos rentables de la operación, no se puede subestimar las oportunidades de riqueza y poder que un trato así representa.

El negocio de la recolección de especia es conocido por ser un asunto sucio y peligroso, y las tensiones entre la Casa, los duros cosechadores de especia y los escurridizos y poco amistosos Fremen son a menudo tensas y amenazan con estallar en hostilidades abiertas, ya sea a través de guerras comerciales o mediante la violencia.

Si nunca has jugado a **Dune**, esta aventura es una gran introducción. Sin embargo, si tienes la caja de inicio **Herederos de Dune**, puedes jugar esta aventura después de completar la caja como parte de la campaña en curso, mientras los personajes jugadores gestionan su nuevo feudo.

Los personajes jugadores son enviados para descubrir la razón de la baja productividad del Calvario y tomar las medidas necesarias para eliminar los problemas y mejorar la situación.

ESTRUCTURA

La aventura consta de tres escenas. La primera está ambientada a bordo de la enorme ala de acarreo Graf Von Dreissen, «El Calvario». Allí, los personajes jugadores averiguan de primera mano que la mala gestión, la poca calidad del equipo y la tensión entre los trabajadores son en parte responsables de la baja productividad. También pueden evitar una avería letal del equipo, resultado de un acto de sabotaje.

La segunda escena tiene lugar en las arenas de Arrakis, cuando el ornitóptero de los personajes jugadores se estrella y se ven obligados a salir del desierto para ponerse a salvo antes de que sus innumerables peligros acaben con todo el grupo. Los personajes jugadores deben enfrentarse a los hostiles Fremen y a la siempre presente amenaza de los colosales gusanos de arena de *Dune*.

En la tercera escena, los personajes llegan al inquietante santuario de la recolectora de especia Alberich y su turbia tripulación de trabajadores. En cuanto descubren la identidad del saboteador, se detecta la llegada de un gusano de arena, lo que obliga a los personajes a tomar decisiones difíciles en un corto espacio de tiempo. Deben elegir entre escapar del gusano, salvar el cargamento de especia o enfrentarse al saboteador antes de que el gran gusano devore la recolectora y a todos los que están a bordo.

RECURSOS

Todos los personajes jugadores deben estar equipados con destilajes fabricados en Arrakis (recursos de Calidad 0), ya que van a viajar por la superficie del planeta desértico. A menos que un jugador haya indicado específicamente que su traje es de fabricación Fremen (más raros y costosos), llevarán del tipo inferior, más comúnmente disponible para todos.

Como se supone que se trata de una inspección rutinaria de una instalación industrial que necesita (a lo sumo) solucionar algunos problemas de gestión, es poco probable que los personajes jugadores lleguen al Calvario acompañados de un gran séquito de personal o guardias, aunque por supuesto pueden crear personajes secundarios durante la partida utilizando Inercia o Amenaza (ver **Personajes secundarios**, página 136). Si lo hacen, límítalos a los miembros de su séquito personal.

Si los jugadores solicitan encarecidamente protección física, recuérdales los recursos de combate de sus personajes, ya sean armas cuerpo a cuerpo, a distancia, escudos o armaduras.

ESCENA UNO

EL CALVARIO

Los personajes jugadores desembarcan de un tóptero en la bahía de aterrizaje de la enorme ala de acarreo Graf Von Dreissen mientras sobrevuela los desiertos de Arrakis. El tóptero (parte de la flota del Calvario) los recogió en los territorios de su Casa y han pasado el viaje hasta la nave en su estrecho y lúgubre interior. El ala de acarreo no es mucho más acogedora: el interior de la fábrica volante es increíblemente ruidoso y el dulce aroma a canela de la especia impregna el aire, mezclándose con otros olores menos agradables y de origen industrial (grasa, aceite y ozono).

Son recibidos inmediatamente por Jaris Obregon, que les da la bienvenida a bordo. Obregon es una vieja amiga, pariente o colega de uno o varios de los personajes jugadores (deja que los jugadores elijan) y los saluda con cariño. Los personajes elegidos reciben el rasgo «Amigo de Obregon».

—¡Qué alegría ver algunas caras amigas por aquí! Venid, dejad que os enseñé la nave.

LA VISITA GUIADA

Obregon lleva a los personajes jugadores a recorrer el Calvario, guiándolos a través de las cubiertas del transportador, pasando por sus compartimentos y esquivando tuberías y cables. Los trabajadores de la especia van de un lado a otro, vestidos con monos mugrientos, algunos de ellos con gafas y máscaras de respiración.

A menos que los personajes jugadores indiquen lo contrario, Obregon los guía por las cubiertas del ala de acarreo, pasando por los abarrotados y desordenados camarotes de la tripulación, el ruidoso compresor industrial de especia, la ensordecedora sala de máquinas y, finalmente, hasta la cubierta más baja, donde una gran recolectora está descargando una remesa de especia en bruto. A medida que avanzan por la nave, los personajes pueden hacer una prueba de Intelecto (Dificultad normal, D1) para darse cuenta de que el Calvario está en mal estado, que su mantenimiento es deficiente y que muchos miembros de la tripulación muestran moratones y cortes de refriegas o golpes.

JARIS OBREGON, DIRECTORA DE EXTRACCIÓN DE ESPECIA (PERSONAJE SECUNDARIO NOTABLE)

Jaris Obregon es la segunda al mando del Calvario, un trabajo ingrato que combina el trabajo de secretaria, administradora y recadera. Es una miembro menor de la Casa de los personajes, pero debido a las circunstancias de su nacimiento (es la hija de un heredero de la Casa y una criada de baja categoría) se la ve como una mancha en el honor de la familia y fue enviada a trabajar lo más lejos posible.

Obregon es de apariencia dócil, pero por dentro hervе de resentimiento y ambición. Ha decidido traicionar a la Casa y ha estado saboteando la ya de por sí escasa producción del Calvario en nombre de su misterioso «nuevo patrón». Detesta en secreto a la Casa que la ha tratado tan mal, incluyendo al personaje o personajes jugadores, cuya amistad hacia ella considera condescendiente y burlona.

Obregon es la verdadera villana de la aventura, aunque es importante que los jugadores no lo descubran en la primera escena. El director de juego debe dejar claro que es una aliada de los personajes jugadores, aunque no una especialmente interesante. Debería interpretarla como un miembro de la Casa amistosa pero sumisa, algo así como una simple gestora de nivel medio que no probablemente no llegará muy lejos debido a su condición social y su personalidad aparentemente humilde.

En secreto, es bastante hábil en mecánica y electrónica y ha recibido algún entrenamiento en combate personal por parte de séquito de su padre. También tiene algunos recursos personales interesantes cortesía de su nuevo patrón, como un escudo personal.

MOTIVACIÓN

	LEMA
DEBER	5
FE	6
JUSTICIA	7
PODER	5
VERDAD	5

HABILIDAD

	ESPECIALIDADES
COMBATE	5
COMUNICACIÓN	6
DISCIPLINA	7
INTELECTO	6
MOVIMIENTO	4

Rasgos: Segunda de a bordo, Trabajadora de especia.

Talentos:

- **Cautelosa (Intelecto):** Obregon puede volver a tirar un solo d20 obtenido al gastar Amenaza.

Recursos: Escudo personal, Patrón, Pistola Maula.

EL COMPRESOR DE ESPECIA

La gran compresora industrial a bordo del ala toma la especia en bruto recogida por los recolectores y la comprime en ladrillos sólidos para ser transportada fuera del planeta, donde será refinada y empleada en los innumerables y valiosos productos de especia que hacen de Arrakis un lugar tan importante.

REUNIÓN CON EL COMANDANTE

A menos que los personajes jugadores digan lo contrario, Obregon los escolta de forma respetuosa y veloz al puente de mando del Calvario, donde se reúnen con Globus, el oficial al mando del transporte. Se trata de un fanfarrón (más un incompetente director de fábrica que un líder) saluda de mala gana a los personajes por el respeto debido a sus cargos, al tiempo que muestra un grado de prepotencia exagerada.

Globus exagera enormemente las dificultades para dirigir la recolección de especia con el ala de acarreo, al tiempo que resta importancia a cualquier sugerencia de que el mal estado de la nave y la baja moral de la tripulación se deban en modo alguno a su poca capacidad de gestión. Globus achaca la caída en la producción a la baja calidad de sus trabajadores.

Una prueba de Dificultad normal (D1) de **Comunicación** identifica a Globus como un tonto fanfarrón que apenas tiene voz en el funcionamiento diario del Calvario. Los personajes jugadores pueden hacer una prueba abrumadora de **Disciplina** (D3) para reprenderlo por su mala gestión. Quien lo haga obtiene el rasgo temporal «Emisario de mi Casa» para representar que ha tirado de rango.

LA AVERÍA DEL COMPRESOR

En un momento oportuno determinado por el director del juego (quizás en medio de una de las diatribas de Globus sobre las dificultades para reclutar trabajadores competentes en Arrakis) suena una alarma en el puente de mando que, afortunadamente, interrumpe el discurso. Le sigue un mensaje de comunicación entrecortado: hay una avería en el compresor de especia y el procesamiento del nuevo cargamento debe detenerse hasta reparar el fallo.

Si los personajes jugadores se apresuran a ir al compresor, llegan a tiempo de ver a un obrero entrando en máquina llena de especia. El trabajador grita a la tripulación reunida:

—Las placas de compresión se han atascado. Es otro maldito arbusto de creosota. ¿Es que nunca desbrozan la especia antes de descargarla?

Los personajes jugadores pueden usar su **Intelecto** (normal, D1) para darse cuenta de que el botón de parada de emergencia de la máquina ha sido pulsado, por lo que sus enormes placas compresoras están desactivadas y el trabajador puede entrar e investigar de forma segura.

Otra prueba exitosa de **Intelecto** (complicada, D2) revela un suave zumbido bajo el estruendo de los motores del ala

de acarreo, lo que indica que la máquina sigue encendida. El trabajador corre un peligro inminente de morir aplastado. Los personajes jugadores pueden gritar una advertencia al trabajador, cortar la energía de alguna manera (no se requiere ninguna tirada, ya que la maquinaria es bastante fácil de entender) o pueden intentar arrastrar valientemente al trabajador, en una prueba abrumadora (D3) de **Movimiento**.

Si los personajes jugadores no intervienen, o ni siquiera están presentes en el compresor, tan pronto como el trabajador tira del arbusto de creosota para liberarlo de las mandíbulas mecánicas, muere aplastado de forma horrible por el compresor.

SABOTAJE

Los personajes jugadores pueden hacer una investigación exhaustiva del compresor mediante una prueba abrumadora (D3) de **Intelecto**. Si ninguno toma la iniciativa, uno de los mecánicos del transporte lo hace. Alguien ha manipulado recientemente y de forma deliberada el cable de alimentación de la máquina para que siga encendida incluso tras pulsar el botón de parada de emergencia. Eso significa que la máquina era una trampa mortal desde entonces y que solo era cuestión de tiempo hasta que se atasara y alguien bajara a investigar.

Mientras los personajes jugadores se plantean quién puede haber saboteadó el compresor, la servicial Obregon desaparece y regresa al momento con el registro de mantenimiento del ala de acarreo. Esta muestra a los personajes que fue un mecánico llamado Euler quien trabajó por última vez en el compresor.

Obregon señala que Euler tiene un historial de mala disciplina, y explica que recientemente fue sorprendido «siendo irrespetuoso» («Respondiéndole a Globus», añade) y que, en consecuencia, fue degradado a trabajar en un lejano depósito de especia y en una instalación de procesamiento de reserva al otro lado del desierto. El depósito está a muchos kilómetros de distancia a través del desierto, pero se puede llegar en un vuelo rápido en tóptero, en menos de una hora. Aunque no es tan descarada, Obregon da a entender que el accidente fue obra de un sabotaje de un descontento Euler («¡Un acto de venganza!»).

La escena termina con Obregon conduciendo a los personajes jugadores a un orníptero para que ellos mismos interroguen al tal Euler y averigüen si es un saboteador o si simplemente hizo mal su trabajo. Si nadie toma esa decisión, Obregon la sugiere con tono servicial. Si piden que se devíe el ala de acarreo, se les dice que eso provocaría un retraso aún mayor en la producción, que supondría un derroche de valioso combustible y que aun así tendrían que utilizar el tóptero para aterrizar.

Sin que lo sepan los personajes jugadores, la verdadera saboteadora no es otra que la simpática Obregon. Empieza a temer que si siguen husmeando en el Calvario descubran sus actividades, por lo que intenta desviar su atención hacia Euler y lejos del ala. Además, ha utilizado sus habilidades mecánicas para sabotear su tóptero. Nunca llegarán al depósito...



LORRIMER GLOBUS, CAPITÁN DE ALA DE ACARREO (PERSONAJE SECUNDARIO NOTABLE)

Lorrimer Globus es el oficial al mando del Calvario. Es un burócrata con años de servicio que ha ascendido tan alto como su falta de capacidad se lo permite (o, dicho de otra forma, ha alcanzado la cima de su incompetencia). Es poco imaginativo, engreído, perezoso y deja que Obregon se encargue de la administración diaria de la nave.

Su método favorito de resolución de problemas es encontrar un posible chivo expiatorio y castigarlo brutalmente, para luego anunciar a la tripulación por el sistema de comunicaciones que el problema está resuelto.

A Globus no le gusta la interferencia de los mandos superiores (como los personajes jugadores), pero cumple a regañadientes las órdenes directas. Se alegrará de ver marchar a los jefes y forasteros metomentodos, especialmente si son los personajes jugadores.

Rasgos: Comandante de ala de acarreo, Impopular.

Talentos:

- ◊ **Siempre Alerta:** Cuando Globus intenta una prueba para detectar un peligro o enemigo oculto, reduce la Dificultad en 2 hasta un mínimo de 0. Además, una vez por escena, puede aumentar en +2 el coste de Mantener la Iniciativa de un oponente.

Recursos: Comandante de ala de acarreo, Cuchillo, Sirviente del Gobernador.

MOTIVACIÓN	LEMA
DEBER	6
FE	5
JUSTICIA	5
PODER	7
VERDAD	5

HABILIDAD	ESPECIALIDADES
COMBATE	5
COMUNICACIÓN	6
DISCIPLINA	7
INTELECTO	5
MOVIMIENTO	4

ESCENA DOS

TÓPTERO DERIBADO

Los personajes jugadores cogen un tóptero del ala de acarreo y se dirigen hacia un lejano almacén para interrogar a Euler, el presunto saboteador. Pero tras algunos kilómetros de vuelo, se enciende un aviso de fallo mecánico. La piloto, Taryn Jellicoe, grita que el motor de la nave ha reventado y ha empezado a arder. El humo y el fuego son visibles desde la cabina, que comienza a llenarse de gases de olor metálico.

El tóptero empieza a perder potencia y altitud y se precipita hacia el abrasador desierto bajo sus hélices.

LA CAÍDA

Si un personaje jugador decide arrebatarle los mandos a la piloto, puede intentar superar una prueba abrumadora (D3) de **Movimiento** para lograr aterrizarlo y evitar que se estrelle. El contacto con el suelo es violento y el tóptero recibe mucho daño, pero ninguno de los pasajeros resulta malherido y solo sufren golpes menores, por lo que ganan el nuevo rasgo temporal «Desconcertado».

Si ningún personaje jugador toma los mandos, Jellicoe no consigue aterrizar el tóptero de forma segura y este se precipita contra la arena del desierto, estrellándose con violencia sobre las dunas hasta detenerse temblorosamente, medio enterrado en el suelo. La piloto sufre una fractura en la pierna y todos los demás deben superar una prueba complicada (D2) de **Movimiento** para sufrir solo el rasgo «Magullado». Quien falle la tirada queda «Maltrecho».

EVALUACIÓN DE LOS DAÑOS

Sea como sea, el tóptero está destrozado y no puede volar. La piloto puede estar incapacitada. La radio dentro de la nave no funciona. Los dispositivos de comunicación personales de los personajes jugadores no tienen el alcance necesario para alcanzar la lejana ala de acarreo Calvario, o el aún más distante depósito de almacenamiento.

Los jugadores inteligentes pueden dirigir el **Intelecto** (normal, D1) de sus personajes hacia el tóptero destrozado, para descubrir qué paso. Entre los restos humeantes del motor descubren un conducto de combustible carbonizado, pero evidentemente cortado, el origen del incendio del motor. ¿Alguien intentaba asesinarlos antes de que pudieran descubrir la verdad del sabotaje del compresor?

El traje de uno de los personajes jugadores (a dirección del director de juego, probablemente basándose en quién resultó herido) se rajó durante el aterrizaje forzoso. Si los personajes jugadores comprueban sus trajes descubren que el bolsillo de recuperación de uno de ellos ha sufrido un corte y está abierto. Un trabajo de reparación con cinta adhesiva puede limitar la pérdida de agua, aunque el personaje del jugador seguirá teniendo pocas reservas.

Los personajes jugadores pueden rescatar unas pocas provisiones de los restos del avión si se les ocurre hacerlo:

agua extra, raciones y un kit médico. Pero el mal estado de mantenimiento del tóptero (similar al del propio ala de acarreo) hace que no haya mucho más de utilidad. No hay ni caja de herramientas, ni aparatos de señalización, ni equipo de acampada. Ni una fremochila, por supuesto.

LAS OPCIONES DEL GRUPO

Jellicoe, la piloto, puede ayudar a los personajes jugadores a repasar sus opciones. El sistema de comunicación está roto y es imposible completar a pie la vasta y abrasadora extensión de desierto que los separa del depósito de almacenamiento. Su mejor opción es volver al sector en el que operan el ala de acarreo y sus recolectoras y probar hasta ponerse al alcance de las comunicaciones o hacer una señal a un tóptero explorador. No obstante, sigue siendo un viaje de muchos kilómetros a pie.

Si Jellicoe sufrió una fractura en la pierna durante el aterrizaje, los personajes deben decidir si se apiadan y se la llevan con ellos (aunque los retrase) o si son pragmáticos y la dejan atrás, como ella espera que hagan (aunque con la promesa de enviar ayuda).

Si los personajes jugadores necesitan un estímulo para ponerse en marcha, una prueba normal (D1) de **Intelecto** revela una cresta de arena distante que se dirige hacia ellos. Un gusano de arena ha detectado el impacto del tóptero y se acerca al lugar del accidente. Tienen que ponerse en **Movimiento** (complicada, D2) y alejarse al menos a un kilómetro del lugar del accidente antes de que el gusano atraviese la superficie del desierto y se trague la nave destrozada (y posiblemente a Jellicoe). Los personajes que fallen logran ponerse a salvo, pero reciben la complicación «Agotado». Los que carguen con Jellicoe y no pasen la prueba no podrán escapar del gusano. Tienen que entre elegir abandonar a Jellicoe y vivir, o morir junto a ella. No hay tiempo para otra alternativa. El desierto solo ofrece opciones difíciles.

TRAVESÍA POR EL DESIERTO

El viaje de los personajes jugadores por el desierto es un trabajo lento, agotador y que les arrancará lentamente cada gota de humedad. Después del primer esfuerzo, los personajes jugadores necesitan beber agua para refrescarse. Si se les ocurrió traer agua extra del tóptero, pueden refrescarse y recuperar energías. Si no lo pensaron, deben confiar en sus destilajes; por desgracia estos dejan mucho que desechar, a menos que sean de diseño Fremen, y todos los personajes jugadores afectados sufren obtener el rasgo «Sediento». Si no tienen agua extra y no descubrieron que uno de los suyos tiene un bolsillo dañado, entonces ese personaje también recibe la complicación «Debilitado».

Llevar a Jellicoe obliga a los personajes jugadores que la ayuden a realizar una prueba complicada de **Movimiento** (D2); si fallan, sufren el rasgo «Fatigado».

TARYN JELLICOE, PILOTO DE TÓPTERO

(PERSONAJE SECUNDARIO NOTABLE)

Taryn Jellicoe es una piloto de tóptero que trabaja en el ala de acarreo Graf Von Dreissen (o en la Casa de los personajes, si resulta más apropiado). Nacida y criada en Arrakis, tiene algunas habilidades de supervivencia en el desierto que los personajes pueden necesitar. También podría ser una Fremen que está sopesando en secreto el valor/amenaza de los personajes para su pueblo. En cualquier caso, Jellicoe es honesta, extremadamente pragmática y poco habladora.

Rasgos: Nativa de Arrakis, Piloto.

Talentos:

Ninguno.

Recursos: Cuchillo, Destiltraje, Tóptero.

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	7	Cubro la espalda de quienes me la cubren a mí.
FE	6	
JUSTICIA	5	
PODER	5	
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	5	
COMUNICACIÓN	4	
DISCIPLINA	6	Supervivencia (Desierto)
INTELECTO	5	
MOVIMIENTO	7	Piloto (Tóptero)

DRASIL, LÍDER DE LOS FREMEN

(PERSONAJE SECUNDARIO NOTABLE)

Drasil es el jefe de una pequeña banda de Fremen del desierto. Como todos los Fremen, se caracteriza por desconfiar de los visitantes de otros planetas. En los últimos tiempos su pueblo ha sufrido bajas durante algunas escaramuzas con la Casa de los personajes jugadores, y el orgullo no le permite ofrecer su mano en amistad fácilmente. Sin embargo, Drasil siente curiosidad por este grupo en particular y por los motivos que los llevan a atravesar el desierto arriesgando sus vidas. Por otro lado, también está acostumbrado a tratar con contrabandistas, a los que les vende las pequeñas reservas de especia de su banda a cambio de armas y tecnología de contrabando.

Rasgos: Cauteloso, Fremen, Líder Fremen.

Talentos:

- **Difícil de Derrotar (Combate):** Drasil puede Evitar la Derrota dos veces por escena en un conflicto donde esté usando la habilidad de Combate.

Recursos: Cuchillo crys, Destiltraje, Fremochila.

MOTIVACIÓN

LEMA

DEBER	5	
FE	7	El desierto toma lo que se le debe.
JUSTICIA	6	
PODER	5	
VERDAD	5	

HABILIDAD

ESPECIALIDADES

COMBATE	7	Cuchillo
COMUNICACIÓN	6	
DISCIPLINA	8	Mando, Supervivencia (Desierto)
INTELECTO	6	
MOVIMIENTO	7	Jinete de gusano

FREMEN

Una prueba abrumadora (D3) de **Intelecto** alerta a los personajes jugadores de la presencia de varias personas escondidas más adelante, detrás de un afloramiento rocoso. Si están prevenidos, los personajes jugadores pueden prepararse rápidamente (por ejemplo, sacando sus armas, cambiando de dirección o separándose).

Independientemente de lo que planeen o intenten, un grupo de cautelosos Fremen (ver Guerrero Fremen, página 284) aparece sobre las rocas ante los personajes jugadores, a una distancia justo más allá del alcance de sus armas. Los Fremen están bien armados y parecen dispuestos a luchar. Al principio, no dicen nada ni hacen ninguna señal, interesados en ver cómo reaccionan los personajes ante su presencia. Sin que estos lo sepan, a no ser que superen una prueba abrumadora (D3) de **Combate**, hay otros dos Fremen escondidos a un lado, flanqueando a los personajes jugadores y listos para atacar si hacen un movimiento hostil.

Los personajes se enfrentan a una difícil decisión. ¿Se lanzan al combate con los nativos, que son notoriamente hostiles, o intentan entablar **Comunicación**? Si se apresuran a echar mano de los cuchillos, el director de juego debe recordarles que los superan en número y que los Fremen parecen ser luchadores experimentados. Tal vez se los pueda comprar, pero parece poco probable: los personajes no llevan nada de gran valor y los Fremen no aceptan promesas, solo quieren cosas que puedan llevarse con ellos.

Tal vez se pueda convencer a los Fremen del valor de los personajes de otra forma. La elección equivocada podría terminar con la muerte de cualquiera de los grupos o incluso con el inicio de una venganza de los Fremen contra la Casa.

Si los personajes jugadores no hacen nada, al final el jefe Fremen los llama y les pregunta qué están haciendo en el desierto. Si Jellicoe todavía está con los personajes jugadores, les aconseja que reflexionen bien antes de responder, pero que no tarden demasiado. Si los personajes actúan de forma sospechosa, o mienten mal, o responden de forma grosera, provocadora, hostil o arrogante, los Fremen se vuelven rápidamente hostiles y exigen que se les muestre respeto, tanto a su grupo como al desierto. Los personajes tendrán que calmar los ánimos con una prueba inmediata de **Comunicación** cuya Dificultad dependerá de cómo se hayan comportado. Si han sido respetuosos y educados será normal (D1), pero si han sido groseros y agresivos podría ser extrema (D4). Si fallan la prueba, los Fremen sacan sus armas y atacan, o peor, simplemente desaparecen y abandonan a los personajes jugadores a su suerte.

Esta puede ser la primera vez que los jugadores usan las reglas de combate, por lo que animamos al director de juego a repasarlas consultando las páginas 174-176 y a manejar la situación con cuidado, subrayando la importancia de la táctica, el pensamiento estratégico y el peligro que supone lanzarse al combate en un terreno extraño contra enemigos desconocidos.

Consulta la página 284 para ver una descripción de los guerreros Fremen. Cada uno de ellos está equipado con un cuchillo crys, equipo completo para el desierto y destilajes de manufactura Fremen. Disponen de abundante agua y acaban de salir de su sietch de origen en una misión que no piensan revelar. Habrá al menos dos por personaje jugador.

Los Fremen no son fanáticos y luchan con astucia, utilizando el terreno como cobertura, atacando y luego moviéndose. La banda considera que no merece la pena perder la vida de ninguno de los suyos a manos de los personajes jugadores. Si estos oponen una fuerte resistencia y matan o hieren gravemente a uno o varios de los Fremen, los demás se retiran llevándose a los aliados caídos y desaparecen en las dunas.

Los personajes jugadores se habrán ganado un enemigo implacable.

COMERCIO CON LOS FREMEN

Si los personajes jugadores consiguen no provocar a los Fremen, el jefe Drasil le pide un regalo a cambio de concederles un paso seguro por el desierto. Los Fremen no quieren los destilajes «inferiores» de los personajes (no los querían ni aunque tuvieran que caminar sin ropa por el desierto), pero sí aceptan contenedores de agua o armas, aunque no escudos personales, de los que se burlan. Los personajes pueden considerar que es un pequeño precio a pagar por sobrevivir a un encuentro con los Fremen.

Si los personajes jugadores muestran respeto hacia los Fremen y les hacen regalos de buena gana y de forma apropiada, el jefe Fremen Drasil se pone de buen humor: les ofrece un regalo a cambio (un martilleador Fremen) y les explica cómo utilizarlo. Los personajes jugadores han hecho un aliado potencial.

La escena termina con un zumbido en los aparatos de comunicación de los personajes jugadores. Un tóptero explorador de una recolectora cercana, leal a su Casa, ha encontrado los restos del accidente y ha seguido su rastro, pero no conoce su ubicación exacta. El piloto del tóptero está nervioso y se muestra reacio a aterrizar en el desierto porque los informes apuntan a la presencia de Fremen en la zona, así que en su lugar dirige a los personajes jugadores hacia su recolector, el Alberich, no muy lejos de allí.

Si tienen un herido entre ellos, una prueba complicada de (D2) **Comunicación** convence al piloto para que aterrice y recoja a la piloto o a cualquier personaje jugador que resultara lastimado durante la batalla con los Fremen. También pueden hacer hincapié en su autoridad como representantes de su Casa, lo que no requiere una prueba, pero hace que el piloto se comporte de forma ruda y poco amistosa. El tóptero es ligero y tiene una cabina estrecha en la que solo caben dos personas más, por lo que el resto debe continuar a pie.

Sea cual sea el caso, los Fremen desaparecen en las dunas antes de que el tóptero pueda verlos.

ESCENA TRES EL ALBERICH

Ya sea a bordo del tóptero explorador o siguiéndolo mientras sobrevuela, los polvorientos y cansados personajes jugadores llegan a la recolectora Alpha-Barrex-8 (también conocido como Alberich), una monstruosidad sucia, ruidosa y con forma de escarabajo poliédrico, que succiona especia del suelo del desierto a la misma velocidad que eructa sus gases. El viento y el polvo que se arremolinan alrededor de las enormes orugas de la recolectora hacen que estar más de un segundo fuera del vehículo sea una experiencia realmente desagradable.

Tras dejarlos a salvo, el tóptero explorador que los encontró se aleja zumbando para continuar con sus tareas.

A BORDO DE LA RECOLECTORA

Se abre una escotilla en lo alto de la recolectora y una enorme y mugrienta trabajadora de la especia exige saber quiénes son los personajes jugadores y qué quieren.

—Estamos ocupados trabajando. No podemos detener la operación solo para recoger a unos idiotas que no pueden mantener su tóptero en el aire.

En realidad, quien les habla, Metzos, es una matona que dirige un lucrativo negocio de contrabando de especia desde el Alberich y no quiere que nadie suba a bordo a husmear. Los personajes jugadores deben emplear su **Comunicación** (complicada, D2) para explicarle por qué le conviene dejarlos subir a bordo, o bien recurrir a su autoridad sobre Metzos y su tripulación con una prueba abrumadora (D3) de **Disciplina**. Como alternativa siempre está la opción de abrirse paso utilizando la fuerza.

Si los personajes jugadores consiguen subir a bordo del Alberich y refugiarse por fin del desierto, se encuentran con un interior estrecho y mal iluminado, más ruidoso y sucio que el Calvario y aún más impregnado del olor a canela de la especia.

JOTHI METZOS, CAPITANA DE LA RECOLECTORA

(PERSONAJE SECUNDARIO NOTABLE)

Jothi Metzos es la jefa al mando de la recolectora Alberich. Grande, tosca y sin miedo a meterse en problemas, dirige un pequeño negocio de contrabando, extrayendo importantes cantidades de especia en bruto que luego vende a empresas privadas. Ella misma se embolsa gran parte de los beneficios, pero comparte lo suficiente con el resto de la tripulación para que les merezca la pena (eso y la amenaza de ser expulsados de la recolectora si dicen algo). Metzos es directa y carece de toda astucia, pero es codiciosa y puede ser comprada o intimidada por cualquiera que sea capaz de demostrar que es más dura que ella.

Rasgos: Capitana, Trabajadora de especia.

Talentos:

- ⦿ **Olfato para el Crimen:** Puede contactar con el submundo criminal.

Recursos: Contactos Criminales, Pistola Maula.

MOTIVACIÓN	LEMA
DEBER	5
FE	6
JUSTICIA	5
PODER	7
VERDAD	5

HABILIDAD	ESPECIALIDADES
COMBATE	7
COMUNICACIÓN	6 Engañar
DISCIPLINA	8 Recolección de especia
INTELECTO	6
MOVIMIENTO	7

CORINTH EULER, MECÁNICO (PERSONAJE SECUNDARIO NOTABLE)

Corinth Euler es un buen mecánico que lleva años trabajando en la industria minera de la especia, pero cuyo comportamiento hosco e irrespetuoso con sus superiores le ha impedido ascender. No está especialmente interesado en el tinglado de Metzos y los contrabandistas, pero tiene tan mala relación con la Casa (y especialmente con su capataz en el Calvario, Globus) que se conforma con sacar su tajada y quedarse callado.

Euler considera que cualquier acusación de haber saboteado el equipo, o simplemente de haber provocado una avería por incompetencia técnica, es un desprecio a su reputación y responderá de forma abiertamente hostil contra quien le esté difamando.

Rasgos: Mecánico, Trabajador dedicado.

Talentos:

- ◇ **Dedición:** Si no hay Amenaza en la reserva al comienzo de una escena, Euler puede tirar 1d20 y ganar 1 punto de Amenaza si el resultado es inferior a su Disciplina.

Recursos: Caja de herramientas, Cuchillo

MOTIVACIÓN	LEMA
DEBER	
FE	
JUSTICIA	Todo el mundo merece un mínimo de respeto.
PODER	
VERDAD	
HABILIDAD	ESPECIALIDADES
COMBATE	
COMUNICACIÓN	
DISCIPLINA	Recolección de especia
INTELECTO	Mecánico
MOVIMIENTO	Piloto (Ornitóptero)

LA TRIPULACIÓN DEL ALBERICH

(PERSONAJES SECUNDARIOS MENORES)

Este rudo grupo de recolectores de especia está acostumbrado a vivir en el estrecho y ruidoso entorno del Alberich. Trabajan para quien los contrate y no tienen ninguna lealtad especial hacia la Casa de los personajes jugadores. Son pyons nacidos en Arrakis, criados en la ciudad y sin la gran resistencia de los Fremen, a quienes desprecian y temen. Aunque hacen la vista gorda con el contrabando de Metzos y han disfrutado de su comisión, saben que si les descubren podrían ser ejecutados, por lo que son reacios a luchar contra los personajes jugadores, a menos que sean empujados por Metzos, Obregon, o ambas.

Rasgos: Trabajadores de especia.

Motivación: 4 (utilizar para todas las motivaciones).

Talentos: Ninguno.

Recursos: Cuchillo, Herramientas.

HABILIDAD	ESPECIALIDADES
COMBATE	
COMUNICACIÓN	
DISCIPLINA	Recolección de especia
INTELECTO	
MOVIMIENTO	

La ruda tripulación de dos docenas de trabajadores de la especia y su líder no se toman a bien esta inesperada interrupción en su operación de contrabando, y les dan a los personajes jugadores una fría (aunque no abiertamente hostil) bienvenida a bordo de la recolectora, dependiendo de cómo hayan logrado subir a bordo.

Es importante recordar que, como agentes de la Casa, los personajes jugadores tienen derecho a estar donde quieran, y que pueden hacerlo valer en cualquier momento.

Si los personajes jugadores superan una prueba complicada (D2) de **Intelecto**, se dan cuenta de que hay varios barriles de especia cruda marcados con tiza. Si gastan un punto de Inercia se dan cuenta de que la marca se parece al emblema de una Casa rival. Estos barriles van a salir de contrabando de Arrakis a cambio de una buena suma de dinero destinada a los bolsillos de Metzos y su tripulación, y no a las arcas de la Casa. Si los personajes jugadores se enfrentan a la tripulación de la recolectora acusándolos de forma directa, estos se dejan llevar por el miedo a que la Casa los encarcele o incluso ejecute y denuncian a Metzos, echándole la culpa de todo.

ENCAJANDO LAS PISTAS

Si los personajes jugadores aún no sospechan que el viaje en tóptero hacia un lejano almacén para interrogar a «Euler, el mecánico descontento» era una trampa, el director del

juego puede señalar que uno de los rudos tripulantes del Alberich es el mismo mecánico/saboteador que Obregon localizó en registro de mantenimiento del Calvario. ¿Qué está haciendo aquí en el Alberich? La **Disciplina** no funciona con Euler, pero **Comunicación** sí.

El mecánico se muestra huraño y poco respetuoso con los personajes jugadores, pero dice la verdad cuando afirma que no tuvo nada que ver con el sabotaje del compresor y que nunca ha trabajado en el depósito al que se dirigían. De hecho, lleva semanas trabajando incesantemente en esta recolectora, sin tiempo para las tareas de mantenimiento. Con un nuevo éxito complicado (D2) de **Comunicación**, añade que en realidad fue destinado aquí por la propia Obregon. Alguien está mintiendo. Si los personajes jugadores tienen algo de Inercia podrían usarla para Obtener Información.

Si los personajes investigaron los restos de su tóptero y encontraron el conducto de combustible cortado, el director de juego puede utilizar a Jellicoe, si sigue presente, para recordarles ese segundo sabotaje.

Los personajes deberían darse cuenta de que Euler es inocente de la acusación de sabotear el compresor del Calvario. Además, pueden llegar a la conclusión de que la verdadera saboteadora podría ser alguien a quien consideraban una amiga de confianza.



UNA CARA NO TAN AMIGA

Antes de que los personajes se involucren demasiado en la operación de contrabando de Metzos o en cualquier revelación que excupe a Euler, un tóptero aterriza en el exterior. Es Obregon. Voló directamente desde el Calvario en el momento en que captó las señales de comunicación de que los personajes estaban vivos y en el Alberich.

Obregon les dice que «empezó a preocuparse» cuando no recibió ninguna señal de que habían llegado al depósito. Permite que los personajes jugadores hagan una prueba de **Comunicación** abrumadora (D3) para detectar que está nerviosa y que miente (el rasgo «Amigo de Obregon» será útil aquí). En realidad, es una traidora a la Casa y sabotéó tanto el compresor como el tóptero para librarse de los entrometidos personajes jugadores. Cuando las comunicaciones de los tópteristas exploradores de la recolectora llegaron al transportador con la noticia de su supervivencia, Obregon voló al Alberich para ocuparse de ellos personalmente, aunque con gran riesgo para ella misma.

Si los personajes jugadores no se tragan la débil historia de su supuesta amiga, y la acusan de los sabotajes, Obregon abandona su disfraz y confiesa sin pudor que es una traidora. También admite libremente que lleva tiempo sabotteando al Calvario y que su nuevo señor le ha prometido que será bien recompensada por dañar las operaciones de especia de la odiada Casa. Se pone a cubierto detrás de la tripulación de la recolectora y ofrece a la codiciosa Metzos un importante soborno para que se ocupe de los personajes jugadores. Estalla la violencia entre los personajes, la tripulación de Alberich y la traidora.

La forma en que la situación se desarrolle depende del director de juego y de las acciones de los personajes jugadores. Si este tiene Amenaza para gastar, Obregon podría tener una bomba que podría destruir la recolectora o al menos atraer a un gusano.

Pero unos pocos asaltos después de que comience el conflicto con Obregon, llega el aviso que ninguna recolectora quiere oír: ¡el tóptero explorador informa de la presencia de gusanos!

SEÑALES DE GUSANO

Un gran gusano de arena estará sobre la recolectora en 15-20 minutos. Cualquier conflicto cesa inmediatamente, ya que la supervivencia se convierte en la principal preocupación de todos los que están a bordo de la recolectora. El tóptero explorador que se encontró con los personajes jugadores aterriza, junto con otros dos que estaban de patrulla.

El Alberich se pone en contacto con el ala de acarreo Calvario, pero este comunica que lamentablemente tienen problemas mecánicos a bordo y que pasará al menos una hora antes de que puedan llegar al Alberich (es cierto, pero no se trata de ningún sabotaje, sino del resultado de la mala gestión del comandante Globus y del pésimo estado de la nave).

La tripulación de la recolectora depone de inmediato cualquier hostilidad hacia los personajes jugadores y se

convierte en una chusma desorganizada que se deja llevar por el pánico. La mayoría recoge algunos objetos personales y sacos de especia en crudo y empieza a pelearse por los asientos de los cuatro tópteristas que han aterrizado en el exterior, incluido el de Obregon. No hay suficiente espacio para que quepa toda la tripulación y los personajes jugadores. Los tópteristas están repletos y apenas pueden despegar, abandonando a unas doce personas para que se enfrenten al gusano que se aproxima.

Metzos muestra un valor (o codicia) sorprendente y elige quedarse con el Alberich; su esperanza es que los personajes jugadores salven de alguna manera la recolectora y el cargamento de especia. Si no la han inmovilizado de alguna forma, la traidora Obregon aprovecha la confusión para desaparecer o para poner aún más en peligro a los personajes, a criterio del director de juego.

A medida que el reloj avanza y el gran gusano se aproxima cada vez más (estará allí en tres rondas), los personajes jugadores tienen que tomar algunas decisiones difíciles:

- ⦿ ¿Le ofrecen a la asustada tripulación una recompensa a cambio de un asiento en los tópteristas? ¿Recurren al **Combate** (complicado, D2) para hacerse con uno? ¿O utilizan la **Disciplina** (complicada, D2) para imponer algún tipo de orden y justicia en la caótica evacuación?
- ⦿ ¿Ayudan a poner en **Movimiento** (extrema, D4) la recolectora hasta un afloramiento rocoso distante? Quizás la relativa seguridad de la tierra firme los salve tanto a ellos como al precioso cargamento de especia antes de que llegue el gusano de arena. Se trata de una tarea extendida con un requisito de 10 (véase página 159).
- ⦿ ¿Se les ocurre algún plan ingenioso para atraer al gusano de arena lejos de la recolectora, utilizando los conocimientos o los recursos que adquirieron en el desierto, como plantar un martilleador Fremen lejos de su posición? ¿Y tienen los medios, la habilidad y la suerte para lograrlo? Cualquier plan de este tipo requiere completar una tarea extendida con un requisito de 8 (véase página 159).
- ⦿ ¿Usan el **Intelecto** (normal, D1) para intentar averiguar qué atrajo al gusano de arena en primer lugar? Hay un martilleador activo y oculto en el tóptero de Obregon. Una prueba exitosa revela el artefacto y cómo este golpea el suelo para que vibre muy sutilmente cerca del patín de aterrizaje trasero.

¿Y qué hay de Obregon? ¿Aprovecha la inminente llegada de los gusanos para escapar en un tóptero? Si se encaran con ella, admite la existencia del martilleador: su plan era escaparse y destruir la recolectora por completo, sacrificando a la tripulación para encubrir el asesinato de los personajes jugadores.

¿O aprovecha los intentos de los personajes por salvar la recolectora para atacarlos con sus recursos personales, aun a riesgo de perder su propia vida?

¿Tiene éxito? ¿Se escapa?



EPÍLOGO

¿Cómo piensan gestionar los personajes jugadores el espantoso estado del Graf Von Dreissen? ¿Reprenden al terrible comandante Globus? Este les guarda rencor, ¿le dejan continuar en su puesto? ¿Recomiendan que sea destituido de su cargo? ¿Qué pasa entonces con Globus? ¿Con quién se junta? ¿Aumenta la producción de especia del Calvario y sus recolectoras?

¿Cómo terminó el encuentro con los Fremen? ¿Quedaron como enemigos, aliados o algo intermedio? ¿Lucharon entre sí o se hicieron regalos? ¿Les robaron sus pertenencias y los humillaron? ¿Se convierte Drasil (el jefe de los Fremen) en un enemigo implacable o un amigo y aliado potencial? En cualquier caso, los Fremen no olvidan su encuentro fortuito en el desierto y no tardan en ponerse en contacto con los personajes, ya sea buscando venganza o un favor.

¿A qué casa le vendía Metzos la especia? ¿Ponen fin los personajes al robo o se hacen con el control en su propio beneficio?

¿Qué fue de Obregon? ¿Lograron poner al descubierto su traición o lo confesó por sí misma? ¿La capturaron viva, murió en un forcejeo o escapó? ¿Atormentará a los personajes jugadores en el futuro? Su propia Casa la persigue, pero es un enemigo peligroso, ya que tiene un conocimiento íntimo de sus operaciones e instalaciones.

¿Reveló la identidad de su nuevo señor? ¿Es alguien de una Casa rival? ¿O pertenece a una Casa supuestamente amiga? Tal vez no sea realmente de otra Casa, sino de una tercera parte (como la Bene Gesserit o el propio Emperador Padishah) que pretende instigar una guerra entre la Casa de los personajes jugadores y una Casa rival, por sus propias y maquiavélicas razones.



APÉNDICE

En las profundidades de nuestro inconsciente hay una necesidad obsesiva por un universo lógico y coherente. Pero el universo real siempre se halla un paso por delante de la lógica.

De Los proverbios de Muad'Dib, por la Princesa Irulan

DUNE

AVENTURAS EN EL IMPERIO

HOJA DE REGISTRO DE LA CASA

TRASFONDO

NOMBRE DE LA CASA
PLANETA NATAL
TIPO DE CASA
RASGOS



DOMINIOS

--	--

ROLES DE LA CASA

GOBERNANTE	Jefe de Seguridad
CONSORTE	Erudito
HEREDERO	Maestro de Espías
CONSEJERO	Maestro de Armas
MÉDICO JEFE	Tesorero
SENECAL	Maestro de Guerra
EMISARIO	

ENEMIGOS

NOMBRE	TIPO
ODIO	RAZÓN
NOTAS	

NOMBRE	TIPO
ODIO	RAZÓN
NOTAS	

NOMBRE	TIPO
ODIO	RAZÓN
NOTAS	

NOMBRE	TIPO
ODIO	RAZÓN
NOTAS	

DUNE

AVENTURAS EN EL IMPERIO

HOJA DE PERSONAJE

TRASFONDO

NOMBRE	RASGOS DE PERSONALIDAD
CASA	
ROL	
FACCIÓN	AMBICIÓN

MOTIVACIÓN

LEMA

- DEBER
- FE
- JUSTICIA
- PODER
- VERDAD

TALENTOS

HABILIDAD

ESPECIALIDAD

- COMBATE
- COMUNICACIÓN
- DISCIPLINA
- INTELECTO
- MOVIMIENTO

RECURSOS

PUNTOS
DE MEJORA DETERMINACIÓN



HABILIDADES MOTIVACIONES

- **Combate:** Estrategia y conflictos físicos.
- **Comunicación:** Pruebas sociales.
- **Disciplina:** Resistencia y fuerza de voluntad.
- **Intelecto:** Desafíos mentales y conocimientos.
- **Movimiento:** Atletismo y velocidad.
- **Deber:** Tu responsabilidad.
- **Fe:** Lo que te dice tu corazón.
- **Justicia:** Lo que es correcto.
- **Poder:** Lo que deseas.
- **Verdad:** Lo que cada cosa es en realidad.

NIVELES DE DIFICULTAD

SENCILLA (DIFICULTAD 0)

- Abrir una puerta atascada dándole un empujón
- Investigar un tema de dominio público
- Pedir un pequeño favor

NORMAL (DIFICULTAD 1)

- Abrir una cerradura sencilla
- Pedir un favor importante a un amigo
- Investigar conocimientos privados, pero no secretos

COMPLICADA (DIFICULTAD 2)

- Abrir una cerradura compleja
- Pedir un favor que cueste algo menor
- Investigar conocimientos confidenciales u ocultos

ABRUMADORA (DIFICULTAD 3)

- Abrir una cerradura compleja rápidamente
- Pedir un favor difícil a alguien con quien ya estás en deuda
- Investigar conocimientos que una facción poderosa esconde activamente

EXTREMA (DIFICULTAD 4)

- Abrir una cerradura compleja a toda prisa y sin las herramientas adecuadas
- Pedir un favor complicado o caro
- Investigar conocimientos cuya mera existencia se ha ocultado

ÉPICA (DIFICULTAD 5)

- Abrir una cerradura compleja a toda prisa, sin las herramientas adecuadas y durante una batalla
- Investigar un conocimiento cuya existencia lleva siglos siendo un secreto
- Pedir un favor peligroso a un desconocido

RASGOS

- Te permite hacer algo que normalmente te sería imposible.
- Hace que algo sea más fácil de hacer (-1 Dificultad).
- Hace que algo sea más difícil de hacer (+1 Dificultad, o hace falta una prueba de habilidad cuando normalmente no sería necesario).
- Te impide hacer algo que normalmente puedes hacer.

SECUENCIA DE UNA TIRADA DE HABILIDAD

1. El jugador describe la acción.
 2. El director de juego decide cuál es la habilidad apropiada y determina la Dificultad.
 3. El jugador elige un lema de motivación:
 - Si hay alguno relevante, usa esa motivación.
 - Si no hay ninguno relevante, usa una motivación sin lema.
 - Si hay una en conflicto o que no encaje bien, puedes **desafiarla o someterte**.
 4. Comprueba si puede usarse alguna especialidad (máximo de 1)
 5. Gasta Amenaza, Inercia y/o Determinación para modificar la tirada.
 6. Tirad los dados y contad el número de éxitos:
 - Cada dado igual o inferior al número objetivo es un éxito.
 - Una tirada de 1 (o inferior a la habilidad, si usas una especialidad) es un crítico y cuenta como dos éxitos.
 - Cada éxito por encima de la Dificultad genera 1 punto de Inercia.
- **Número objetivo** = Habilidad + motivación
□ **Reserva de dados** = 2d20, tamaño máximo 5d20

AYUDA

- Cada personaje que ayude tira 1 solo d20 (no se pueden comprar dados con Inercia).
- El número objetivo es su habilidad + motivación, puedes usar tu especialidad.

COMPLICACIONES

RANGO DE COMP.	DESCRIPCIÓN	COMP. OCURRE CON...
1	Normal	20
2	Inseguro	19-20
3	Arriesgado	18-20
4	Peligroso	17-20
5	Mortífero	16-20

Un resultado de 20 en cualquier dado crea una Complicación.

ÉXITO A UN COSTE

Una tirada fallida puede convertirse en un éxito si el personaje elige sufrir una complicación.

DETERMINACIÓN (JUGADORES)

La Determinación solo puede gastarse en una tirada donde la motivación no entre en conflicto con la acción. Si el jugador decide desafiar o someterse en una tirada, gana 1 punto de Determinación. La Determinación puede gastarse de las siguientes formas, **y cada uso cuesta 1 punto**:

- **Un 1 automático:** En un solo dado.
- **Repetir la tirada:** Volver a tirar uno o más dados.
- **Declaración:** Crear un nuevo rasgo o cambiar o eliminar uno que ya exista.
- **Acción extra:** Actuar de nuevo durante un conflicto.

p.157

DESAFIAR UNA MOTIVACIÓN

Si el lema de la motivación que va a usarse **no contradice** la acción de la tirada, continúa con normalidad. El personaje puede gastar Determinación en la tirada.

Si el lema de la motivación que va a usarse **contradice** la acción de la tirada, se produce un desafío. El director de juego puede ofrecerle al personaje un punto de Determinación.

- Si el jugador rechaza el punto, falla la prueba de habilidad sin más consecuencias.
- Si el jugador acepta el punto de Determinación, debe **desafiar o someterse** a la motivación.

En ambos casos puede usar la motivación que eligió y hacer la prueba de habilidad según lo normal, pero luego...

- Si se **sometió**, recibe una complicación.
- Si la **desafió**, debe tachar la motivación y cambiarla o recuperarla antes de poder usarla de nuevo.

RECUPERAR UNA MOTIVACIÓN

Los personajes pueden poner en orden sus prioridades entre aventuras o durante una escena que se lo permita:

- Reduce en 1 la motivación tachada (a menos que tenga 4) y recupérala.
- Aumenta en 1 la motivación que tenga el mismo nivel que la reducida.
- Crea un nuevo lema para cualquier motivación de 6 o más que no tenga uno. El lema debería estar relacionado con la acción que provocó el desafío.

p.146-
147

AUMENTO DE AMENAZA

Los jugadores pueden aumentar la reserva de puntos de Amenaza:

- **Comprando d20:** Igual que si fuera Inercia (1-3 puntos por dado)
- **Ignorando complicaciones:** (2 puntos por complicación)
- **Agravando la situación:** Algunas acciones pueden agravar una situación y aumentar la reserva del DJ (1 punto de Amenaza)

El director de juego puede aumentar la reserva de puntos de Amenaza:

- **Situación peligrosa:** El entorno o las circunstancias de una nueva escena puede aumentar la cantidad de Amenaza (1 – 2 puntos).
- **Inercia de los personajes no jugadores:** Los éxitos adicionales de los personajes no jugadores aumentan la reserva de Amenaza (según el número de éxitos).

GASTO DE AMENAZA (DJ)

- Comprar d20 (1-3 puntos por dado)
 - El primer dado cuesta 1 punto de Amenaza.
 - El segundo dado cuesta 2 puntos de Amenaza.
 - El tercer dado cuesta 3 puntos de Amenaza.
- **Aumentar la dificultad:** El director de juego puede aumentar la Dificultad de una prueba de habilidad antes de que se compren o lancen los dados (2 puntos por nivel).
- **Gastos de Amenaza de personajes no jugadores:** Cuando la acción de un personaje jugador normalmente requiera generar Amenaza, un personaje no jugador debe gastar un número equivalente de puntos de Amenaza para hacer esa acción o tomar la misma decisión.
- **Anular la complicación de un personaje no jugador:** El director de juego puede anular la complicación de cualquier personaje jugador gastándose 2 puntos de Amenaza (2 puntos).
- **Rasgos:** El director de juego puede cambiar, eliminar o crear un rasgo gastándose 2 puntos de Amenaza (2 puntos).
- **Efectos ambientales y cambios narrativos:** El director de juego puede gastar Amenaza para activar o provocar problemas en la escena o el entorno (variable).
- **Acciones de una casa rival:** El director de juego puede gastar Amenaza para introducir a una Casa enemiga conocida en la situación (1 punto).
- **Determinación:** Los personajes no jugadores pueden gastar 3 puntos de Amenaza a modo de punto de Determinación. Si ganan un punto de Determinación, en vez de este obtienen 3 puntos de Amenaza.

p.155

USO DE INERCIA

p.151

- Comprar d20 (1-3 puntos por dado)
 - El primer dado cuesta 1 punto.
 - El segundo dado cuesta 2 puntos.
 - El tercer dado cuesta 3 puntos.
- Crear un rasgo (2 puntos)
 - Debe estar relacionado con lo que el personaje acaba de intentar y ser algo que pudiera producirse de forma lógica a raíz de la acción.
- Obtener información (1 punto por pregunta)
 - Cada punto de Inercia que el jugador gaste le permite preguntar al director de juego una pregunta sobre la situación actual.

CONFLICTOS

Tipos de conflicto:

- **Personal** - Duelo (página 171).
- **Escaramuza** - Varios oponentes (página 174).
- **Guerra** – Conflictos a gran escala (página 180).
- **Espionaje** – Vigilancia e información (página 177).
- **Intriga** – Conflictos sociales (página 184).

MOVIMIENTO DE RECURSOS

Mover un recurso de una zona a otra adyacente requiere una prueba de habilidad (Dificultad 2).

Puedes gastar 2 puntos de Inercia para moverlo una zona adicional.

- Si mueves un recurso **sutilmente** y tienes éxito, reduces el coste de Mantener la iniciativa a 0.
- Si mueves un recurso **audazmente** y tienes éxito, puedes mover uno de los recursos de tu adversario una zona.
- Si fallas, no puedes gastar Inercia en el movimiento adicional y un enemigo puede mover un recurso una zona. No puedes Mantener la iniciativa.

USO DE RECURSOS

Algunas de las maneras más frecuentes de usar un recurso son:

- Atacar a un oponente con la intención de dañarlo o derrotarlo (Ver **Secuencia de ataque** y **Evitar la derrota**, en esta página).
- Intentar eliminar un recurso del oponente.
- Intentar crear un nuevo rasgo para la escena o un nuevo recurso para el personaje o un aliado.
- Intentar superar un obstáculo o estorbo en el entorno.
- Intentar Obtener información sobre la situación.
- Intentar eliminar un rasgo o una complicación similar de un aliado o ayudar a un aliado derrotado.

p.162-
170

SECUENCIA DE ATAQUE

- p.167-
168
1. Elige objetivo y el recurso que vayas a usar en tu ataque.
 2. Haz una tirada de Conflicto contra la habilidad de tu oponente. La Dificultad final del atacante aumenta en +1 por cada recurso defensivo en la zona del objetivo.
 - a. Si ganas la prueba atacas al enemigo con éxito.
 - b. Si pierdes la prueba tu ataque falla, la acción termina y no puedes Mantener la iniciativa.
 3. Si el ataque tuvo éxito, sigue estos pasos:
 - a. Si el enemigo es un personaje secundario menor o un no jugador menor, cae derrotado inmediatamente.
 - b. Si el enemigo es un personaje no jugador notable o principal, un personaje notable secundario o un personaje jugador principal, hace falta una tarea extendida para derrotarlo. Cada personaje tiene un requisito de tarea extendida igual a una habilidad relevante. Cada ataque con éxito contra un personaje suma 2 puntos más la Calidad del recurso del atacante a efectos de cumplir el requisito. Gastar 2 puntos de Inercia permite añadir 1 punto adicional. Si se alcanza el requisito, el personaje es derrotado.
 4. Cuando derrotas a un oponente, puedes gastarte 2 puntos de Inercia para hacer que sea una **derrota duradera**.

EVITAR LA DERROTA

Los personajes jugadores, los personajes secundarios notables y los no jugadores notables y principales pueden **evitar la derrota una vez por escena**.

- Evitar la derrota permite continuar participando en el conflicto, pero no significa que el personaje se cure o se recupere.
- Cuesta 1 punto de Inercia (o suma 1 de Amenaza) y hace que el personaje sufra una complicación.
- La cantidad de Inercia o Amenaza que hay que gastarse aumenta tanto como la Calidad del recurso que haya causado la derrota.

PUNTOS DE MEJORA

CÓMO GANAR PUNTOS DE MEJORA

Durante una aventura puedes gastar puntos de mejora cuando:

- **Adversidades:**
 - **Dolor:** Cuando eres derrotado durante un conflicto.
 - **Fracaso:** Cuando fallas una tirada de Dificultad 3 o más.
 - **Peligro:** Cuando el director de juego se gasta 4 o más puntos de Amenaza de golpe.
- **Ambición:** Cuando tengas éxito en una acción que apoye a tu ambición (de 1 a 3 puntos).
- **Impresionar al grupo:** Por un plan especialmente bueno, una gran interpretación u otra contribución especialmente notable (máximo de 1 por partida y jugador).

GASTO DE PUNTOS DE MEJORA

- p.139
- **Habilidades:** 10+1 por mejora
 - **Especialidad:** 1 x total de especialidades
 - **Talentos:** Total de talentos x3
 - **Entrenarse:** Puedes mejorar una habilidad, especialidad o talento sacrificando una capacidad que ya tuvieras. Ver página 139 para más detalles. (Coste variable).
 - **Motivaciones:** Solo pueden cambiarse en juego. Ver páginas 146-147 y 150.

CREACIÓN DE PERSONAJES NO JUGADORES

p.137 y
240

PNJ MENORES

- **Rasgos:** Un rasgo que sirva como la descripción básica de su papel o trabajo, como Soldado de la casa, Criado o Espía.
- **Motivaciones:** Solo tiene una motivación (de valor entre 4 a 8) que emplea para todas sus tiradas. No tienen lemas de motivación.
- **Habilidades:**
 - Una habilidad a nivel 6 (la más relevante para su trabajo).
 - Dos habilidades a nivel 5 y dos a nivel 4.
- **Especialidades:** Una especialidad para la habilidad de nivel 6.



PNJ NOTABLES

- **Rasgos:** Un rasgo que sirva como la descripción básica de su papel o trabajo, como Oficial, Mayordomo, Piloto o Estudioso. Algunos pueden tener un segundo rasgo para reflejar la reputación del personaje.
- **Motivaciones:** Una motivación a nivel 7, otra a nivel 6 y tres a nivel 5. Un lema para una de las motivaciones de nivel 6 o 7.
- **Habilidades:**
 - Una habilidad a nivel 7 (la más relevante para su trabajo).
 - Una habilidad a nivel 6, dos al 5 y una al 4.
- **Especialidades:** Una especialidad para una de las habilidades de nivel 6 y dos especialidades para cualquier habilidad de nivel 7.
- **Talentos:** Un talento, aunque algunos pueden tener dos (a elección del director de juego).

PNJ PRINCIPALES

- **Rasgos:** Un talento para su papel y otro para su reputación. Puede tener un tercero si fuera necesario.
- **Motivaciones:** Tienen el reparto completo (cinco motivaciones a nivel 8, 7, 6, 5 y 4) y un lema por cada motivación de nivel 6 o más.
- **Habilidades:** Recibe cinco habilidades a nivel 4 y reparte 11 puntos entre ellas. Ninguna habilidad puede tener más de nivel 8.
- **Especialidades:** De tres a cinco especialidades, según lo requiera el personaje.
- **Talentos:** De dos a cuatro talentos o capacidades especiales equivalentes.



CAPACIDADES ESPECIALES DE PERSONAJES NO JUGADORES

En vez de elegir un talento, los personajes no jugadores principales pueden elegir una de las siguientes capacidades especiales:

- **Maestría:** Cuando uses una habilidad específica de cierta forma, el coste de comprar el primer dado extra es 0.
- **Amenaza:** Cuando uses una habilidad específica o actúes de una manera concreta y gastes Amenaza para comprar d20 adicionales, puedes volver a tirar un d20.
- **Consejo:** Cuando ayudes a un aliado de cierta forma, puedes volver a tirar tu d20.
- **Sustitución:** Cuando hagas una prueba de habilidad específica puedes usar otra habilidad concreta ignorando los requisitos normales.
- **Experiencia:** Cuando intentes realizar una prueba de habilidad específica, puedes reducir la Dificultad en 1, hasta un mínimo de 0.
- **Uso extra de Amenaza:** Puedes obtener una ventaja única o específica gastando 1 o más puntos de Amenaza.

GENERADOR DE GANCHOS DE AVENTURA

p.222

TIRADA	TRAMA	OBJETIVO	LUGAR	PELIGRO	PERSONAJE
1-4	Entrar y robar o secuestrar...	Datos secretos	Almacén	Soldados Sardaukar	Bashira, el jefe de seguridad de una Casa Menor
5-8	Resolver el misterio de...	Heredero de una Casa Menor	Palacete	Sistema de seguridad	Kaunos, el comerciante
9-12	Investigar el asesinato o la destrucción de...	Artefacto	Sietch	El desierto	Anca, la vendedora de destilajes Fremen
13-16	Causar el asesinato o la destrucción de...	Tecnología ilegal	Base de contrabandistas	La Cofradía Espacial	Hegai, la contrabandista
17-20	Rescatar o recuperar...	Reservas secretas de especia	El desierto	Contrabandistas	Akira, el piloto de ornitópteros

ÍNDICE

Acciones	166	Sirviente	293	Éxito a un coste.....	154	Acciones en espionaje	178
Ataques, Derrota y Recuperación	167	Técnico	294	Condicionamiento Suk	59	Ataques	178
Movimiento	166	Vendedor de agua	295	Conflictos.....	161	Derrota	179
Resultados de un ataque con éxito	167	Arrakeen.....	67	Ayudar a un aliado.....	170	Movimiento	178
Usar un recurso	166	Arrakis.....	65	Conceptos básicos del conflicto	164	Obtener información.....	180
Agentes y arquitectos	7	Atómicas y la Gran Convención	200	Evitar la derrota.....	168	Superar un obstáculo	179
¡Alerta, gusanos!.....	201	Aventuras	221	Naturaleza del conflicto	162	Faufreluches, El sistema de castas de ...	18, 37
Ambición.....	107, 123	Campañas	221	Obtener información.....	169	Fe y religión.....	35
Amenaza.....	155	Creación de localizaciones	222	Orden de actuación	165	Ateísmo en el Imperio, El	36
Aumento de Amenaza	155	Cómo crear tu propia campaña	221	Secuencia de conflictos.....	167	Catolicismo Naranja, El.....	35
Cómo gastar Amenaza.....	156	Campañas publicadas.....	221	Superar un obstáculo	169	Zensunni, Los	35
Áreas de especialización.....	88	Bailacaras.....	61	Zonas de conflicto.....	164	Fremen	71-74
Agricultura.....	88	Bene Gesserit	55	Consentimiento y límites	232	Creencias de los Fremen, Las	73
Arte	88	Agonía, La	57	Creación de personajes jugadores.....	99	Guerra Fremen, La	73
Ciencia	88	Control bioquímico interno	56	Creación de personajes planificada	101, 108		
Espionaje.....	88	Decidoras de Verdad	54	Creación en partida	101, 132		
Industria	89	Hechiceras de Rossak, Las	55	Cronología de la humanidad	26		
Kanly.....	89	Madre Kwisatz, La	54	Cómo usar el sistema de reglas	227		
Militar	89	Madre Superiora, La.....	54	Contrabando	48		
Política.....	90	Misionaria Protectiva, La	55	Cuchillos crys.....	73		
Religión	90	Poderes de observación	56	Descripción del Imperio	28		
Arquetipos (Personaje).....	113	Prana-bindu.....	56	Destilienda, La.....	72		
Adeptos (Movimiento)	117	Reverendas Madres.....	54	Destilfrage, El	72		
Atleta.....	117	Trance de las Decidoras de Verdad, El	57	Determinación	157		
Contrabandista.....	117	Voz, La	56	Dificultad	145		
Explorador.....	117	Bene Tleilax	61	Dirección de juego.....	217		
Mensajero.....	117	Calidad (Recursos)	192				
Discípulos (Disciplina)	116	Calendario imperial, El	17				
Analista.....	116	Casas - Creación de Casas	85				
Heraldo	116	Casas del Imperio	40				
Infiltrado	116	Casa Atreides	41, 241				
Protector	116	Casa Corrino	41, 255				
Gente de palacio (Comunicación)	115	Casa Harkonnen	41, 250				
Comandante	115	Casas - Dominios	87				
Cortesano.....	115	Casas - Enemigos	96				
Custodio.....	115	Casas - Estandarte y armas	91				
Emissario.....	115	Casas Nobles, Las	32, 37				
Maestros de la guerra (Combate).....	114	Casas - Rasgos	91				
Duelista	114	Casas Rivales	296				
Guerrero	114	Casa Agrícola	304				
Sargento	114	Casa Artística/Religiosa	302				
Táctico	114	Casa Espía	298				
Sabios (Intelecto)	118	Casa Militar	297				
Émpata	118	Casa Tecnológica/Industrial	300				
Eruditio.....	118	Casas - Roles	92				
Espía	118	Consejero	93				
Estratega	118	Consorte	93				
Arquetipos de PNJ	269	Emissario	93				
Agente Bene Gesserit	271	Erudito	94				
Agente de la Cofradía	272	Gobernante	94				
Anciano Fremen	273	Heredero	93				
Asesino	274	Jefe de seguridad	93				
Bailacaras	275	Maestro de Armas	94				
Científico	276	Maestro de Espías	94				
Comerciante	277	Maestro de Guerra	95				
Contrabandista	278	Médico jefe	95				
Cortesano	279	Senescal	95				
Criminal	280	Tesorero	95				
Emisario	281	Casas - Tipo	86				
Espía/Infiltrado	282	Carthag	69				
Guardia/Soldado de Casa	283	CHOAM, La.....	30, 43				
Guerrero Fremen	284	La Junta Directiva	45				
Maestro tleilaxu	285	Cofradía Espacial, La	30, 47				
Médico	286	Cómo dirigir una partida	226				
Mentat	287	Complicaciones	153				
Nativeo de Arrakeen	288	Rango de complicaciones	154				
Noble (Joven heredero)	289	Escenas y rasgos.....	143				
Noble (Veterano)	290	Esclavos	32				
Reverenda Madre	291	Escuela de Médicos Suk, La	59				
Sardaukar (Soldado de élite)	292	Especia melange, La	29				
		Espionaje	177-180				

Cómo usar las motivaciones.....	226
Deber	105
Fe	105
Justicia	105
Lemas de motivación.....	105
Poder.....	105
Verdad.....	105
Navegantes de la Cofradía, Los	48
Ojos tleilaxu.....	62
Orígenes, Los	17
Partidas cortas y campañas largas	219
Personajes no jugadores 100, 240	
Chani Kynes	261
Duncan Idaho.....	248
Feyd-Rautha	253
Gaius Helen Mohiam (Reverenda Madre)	258
Glossu «la Bestia» Rabban	254
Gurney Halleck.....	246
Hasimir Fenring (conde)	259
Irulan (princesa)	257
Jessica (dama)	243
Leto Atreides (duque)	242
Liet Kynes	262
Paul Atreides	244
Piter de Vries	252
Shaddam IV (emperador)	256
Stilgar	260
Thufir Hawat	247
Vladimir Harkonnen (barón)	251
Wellington Yueh (doctor)	249
Personajes secundarios y no jugadores136, 222	
Cómo usar un personaje secundario	136
Creación de personajes secundarios y no jugadores	136, 222, 263
Personajes no jugadores, Inercia y Determinación	240
Personajes secundarios menores y notables.....	137
Planetas64	
Arrakis	65
Caladan	74
Giedi Prime	76
Ix	42, 77
Ix y Tleilax.....	42
Junction (Conexión)	78
Kaitain	78
Poritrín	80
Richese	81
Salusa Secundus	82
Tleilax	42, 82
Wallach IX.....	83
Plantillas para personajes de facciones109	
Hermana Bene Gesserit	110
Fremen	111
Mentat.....	111
Agente de la Cofradía Espacial.....	112
Doctor Suk	112
Plebeyos	32
Preparativos de partida	224
Pruebas de habilidad	145
Motivación correcta, La.....	147
Mejorar las probabilidades	149
Recuperación de motivaciones.....	150
Cómo hacer una prueba de habilidad	148
Rasgo123	
Rasgos personales102	
Recursos	122, 164, 189
Cómo personalizar los recursos	122
Creación de un rasgo o recurso	168
Determinación y recursos	191
Estructura de un recurso	190
Herramientas y recursos	190
Recursos defensivos	168
Recursos y rasgos	191
Recursos - Espionaje	206
Agujas	206
Asesino	209
Bailacaras	209
Chumas y chaumurky	207
Contactos y agentes	209
Diente envenenado	206
Distrans	208
Droga de la Decidora de Verdad	207
Drogas	207
Elacca	208
Espía político	210
Estilete de muñeca	206
Hilo shiga	209
Información	209
Interrogatorio	209
Mapa	209
Mentat Maestro de Asesinos. 210	
Perforaciones en clave de la Bene Gesserit	209
Pistola de agujas	207
Semuta	208
Shere	208
Soga de hilo shiga	207
Veneno residual	208
Verite	208
Recursos - Guerra	200
Ala de acarreo	203
Artillería	204
Artillería y antiaéreos	204
Búnker	201
Cruceros	205
Escudo de Casa/estratégico	201
Escudos y emplazamientos	201
Especialistas	201
Fortaleza	201
Infantería con escudo	201
Lanzacohetes/misiles	204
Ornitóptero	203
Ornitópteros y escudos	205
Otros vehículos	205
Plataforma antigravitatoria	204
Reclutas	202
Recolectoras de especia	205
Soldados	201
Transporte naval	204
Transporte orbital	205
Transportes	203
Tropa de élite	202
Tropa de élite: Fedaykin	202
Tropa de élite: Sardaukar	202
Vehículo de transporte de personal	204
Recursos - Intriga	211
Amante	214
Archivo robado	213
Artículos de valor	211
Bienes preciosos	211
Chantaje	213
Contactos	214
Contrato comercial	212
Cortesanos	214
Derechos de tierra	212
Deudor	211
Exagerante	214
Favores	211
Intermediario del mercado negro	214
Materias primas	212
Político	215
Productos manufacturados	213
Pruebas incriminatorias	213
Recién llegado ambicioso	215
Rehén	213
Servicios	211
Servidor de la Casa	215
Terrateniente endeudado	215
Vieja amistad	211
Recursos - Personales	194
Amortiguador ixiano	196
Arma blanca	194
Armas a distancia	194
Armas cuerpo a cuerpo	194
Capa jubba	195
Cerradura a palma	197
Comunicación e información	196
Comunirred	196
Cristal riduliano	197
Cuerda de fibra krimskel	197
Destilraje	195
Detector de venenos	197
Escudo	196
Escudo personal	196
Espada de impulsos	194
Fremochila	198
Garfios de doma	198
Globo de luz	198
Herramientas y equipo personal	197
Kindjal	194
Librofilm	197
Martilleador	198
Memorizador mecánico	197
Máscara cibus	199
Parabrézula	199
Pistola láser	194
Pistola marcadora	199
Pistola maula	194
Puñal	195
Recolector de rocío	199
Ropa y armadura	195
Safo	199
Semiescudo	196
Sonda ixiana	199
Suspensor personal	200
Transmisor de emergencia	197
Recolectores de Dune	307
Reglas y narrativa	228
Resolución de problemas	229
Resumen de la creación de personajes	109
Resumen de las reglas básicas101, 142	
Safo	52
Sardaukar	31
Shai-Hulud	73
Sietch	72
Talentos	120, 126
Agente de la Cofradía (talento de la Cofradía Espacial)	127
Ágil	127
Análisis Pasivo	127
Arma Improvisada	127
Artista	127
Atrevido (habilidad)	127
Autocontrol Absoluto	127
Banco de Memoria (talento mentat)	127
Cálculo Predictivo (talento mentat)	127
Cauteloso (habilidad)	127
Condicionamiento Imperial (talento de doctor Suk)	127
Condicionamiento Prana-Bindu (talento Bene Gesserit)	128
Conoce a tu Adversario (habilidad)	128
Conocimientos Encyclopédicos	128
Consejero (habilidad)	128
Curación Rápida	128
De la Teoría a la Práctica	128
Dedicación	128
Difícil de Derrotar (habilidad) (talento Fremen)	128
Disciplina Mental (talento mentat)	128
Embarque Prioritario (talento de la Cofradía Espacial)	128
Especialistas	128
Experto en Combate	129
Firme	129
Golpe de Mano	129
Hiperpercepción (talento Bene Gesserit)	129
Insinuación Magistral	129
Inspiración	129
Inyección de Adrenalina (talento de doctor Suk)	129
La Hoja Lenta	129
La Razón por la que Lucha (motivación)	129
La Ruta más Corta	129
La Voz (talento Bene Gesserit)	129
Lealtad Dividida	130
Lealtad Incuestionable	130
Mando	130
Máscara de Poder	130
Médico de combate (talento de doctor Suk)	130
Mentat Pervertido (talento mentat)	130
Motivos Ocultos	130
Movimiento Consciente	130
Movimiento Veloz	130
Navegante Fracasado (talento de la Cofradía Espacial)	130
Olfato para el Crimen	130
Otras Memorias (talento Bene Gesserit)	131
Palabras Sutiles	131
Pasos Sutiles	131
Promesa Vinculante	131
Recursos Adicionales	131
Registro Apresurado	131
Retórica Vibrante	131
Sangre Fría (habilidad)	131
Siempre Alerta	131
Trabajo en Equipo (habilidad)	131
Verificación (talento mentat)	131
Talla de tu personaje, La	102
Tareas extendidas	159
Tecnología	33
Titanes destacados	19
Viajes espaciales	50
Viajes espaciales sin la Cofradía	50
Vida en el Imperio, La	31
Tablas de referencia	324

Dune: Aventuras en el Imperio es el juego de rol que te lleva a un futuro lejano y rebosante de imaginación, donde el miedo es el asesino de la mente y hay fintas dentro de fintas dentro de fintas. Enriquece tus partidas y el poder de tu Casa con esta colección de suplementos y accesorios de **Dune: Aventuras en el Imperio**.

EDICIÓN ESTÁNDAR MANUAL BÁSICO

Un hermoso libro de reglas de 336 páginas de tapa dura a todo color, con todo lo que necesitas para crear los personajes y las Casas Nobles con los que aventurarte en el Imperio. Aprende a controlar la especia y a abrirte camino hacia el poder.



EDICIONES COLECCIONISTA DEL MANUAL BÁSICO

Casa Atreides

Casa Harkonnen

Demuestra tu lealtad hacia las casas más poderosas del Imperio

colecionando estas dos impresionantes cubiertas de la edición especial del Manual Básico.



PANTALLA DEL DIRECTOR DE JUEGO

Una pantalla decorada de cuatro paneles y un libreto de 32 páginas con todo tipo de ayudas para el director de juego. La manera perfecta de construir vuestra historia en las dunas de Arrakis.



PACK DE DADOS ARRAKIS

Un hermoso juego de dados de color arena, personalizados con la imagen de un gusano. Lleva el poder de los Hacedores a tu mesa de juego.



PACK DE DADOS ESPECIA MELANGE

Azules como los Ojos del Ibad. Navega con la claridad de la especia melange a través del futuro y del turbio mundo de Dune.

Para más detalles y noticias sobre los próximos lanzamientos de **Dune: Aventuras en el Imperio** y otras estupendas líneas de juegos de rol, visita la web de Nosolorol:
<https://www.nosolorol.es>

ARRAKIS. DUNE. EL PLANETA DESIERTO.

El juego de rol **Dune: Aventuras en el Imperio** te lleva a un futuro distante, más allá de todo lo que hubieras imaginado. El miedo es tu mayor enemigo, mantén cerca tu buen juicio.

El Imperio es un lugar de duelos letales, políticas feudales y misteriosas habilidades donde las Casas nobles confabulan en una búsqueda constante de poder, influencia y venganza. En este universo, el filo de una espada puede cambiar el destino de millones. Forja tu Casa, esculpe tu lugar en el cosmos o reconstruye tu linaje ancestral y lucha por el Trono Imperial.

Lleva a tu personaje a un viaje por los mundos contados en la obra maestra de ciencia ficción de Frank Herbert, planetas habitados por agentes de élite al servicio de las Casas nobles. Une bajo tu bandera a mentats, Maestros de la Espada, espías, hermanas Bene Gesserit e incluso los Fremen.

Seas quien elijas ser, recuerda que quien controla la especia, controla el universo.

El libro básico de **Dune: Aventuras en el Imperio** contiene:

- ⦿ Todo lo que necesitas para crear tus propias historias de intriga y aventura en las arenas de Arrakis como agente de una de las Casas nobles.
- ⦿ Una nueva versión del sistema 2d20 adaptada específicamente para el universo de Dune con reglas para crear tu propia Casa y mecánicas para jugar en modo arquitecto, donde puedes mover los hilos y controlar a los agentes que sirven a tu Casa.
- ⦿ Una guía completa del Imperio, la sociedad, facciones, historia, tecnología, cultura, fe y mucho más.
- ⦿ Consejos para los directores de juego principiantes y veteranos para dirigir campañas ambientadas en Dune llenas de intriga y aventura como agentes de élite de una Casa.
- ⦿ Una aventura de introducción, *Recolectores de Dune*, diseñada para involucrar a todos los jugadores en tejemanejes del Imperio en Arrakis.

Dedicado a Frank Herbert, autor y creador del universo de Dune, cuya singular visión e imaginación nos ha inspirado a todos.



LEGENDARY



www.nosolorol.com