

# Kit introductorio Fading Suns

Época: tres años después de las Guerras del Emperador. Alexius Hawkwood gobierna. Los soles se están apagando y la melancolía invade a la humanidad. Los Simbiontes se revuelven en su exilio y los Vau siguen igual que siempre, silenciosos.

Medida del Tiempo: en cada planeta es distinto, ya que la Terraformación no logró regular los ciclos de rotación y traslación. Existen dos horas: Hora del Imperio (según la hora de Terra Santa, según la cuál hay 24 horas al día) y la hora local (variable).

## Las Cinco Casas Reales

- Hawkwood: orgullosos y honorables. Un Hawkwood nunca se rinde y son más queridos por los siervos que las demás casas, pues los tratan con respeto y justicia.
- Decados: sucios, astutos y siempre triunfadores. Alcazaron el poder gracias a la traición y poseen una inmensa red de inteligencia. Mantienen a raya gracias al miedo.
- Hazat: Temperamentales e intensos. Saben desplegar un ejército, pero no son ajenos a la intriga. Están en campaña contra el Califato Kurga y recompensan a sus inferiores con frecuencia.
- Li Halan: familia disciplinada y pía que antaño fue la más inmoral de toda la noble. En un día todos se convirtieron a la Ortodoxia. Gran influencia en la iglesia.
- al-Malik: se les acusa de ser simples mercaderes. Tienen contratos con la Liga. Es difícil engañar a un al-Malik, pero igualmente difícil para ellos es resistirse a la tentación de un reto ó una aventura.

## Las Cinco Órdenes de la Iglesia Universal del Sol Celestial:

- Ortodoxia de la Terra: la más grande y poderosa de todas las sectas. En todos los mundos se encuentran sus sacerdotes, los cuáles saben poco de política, aunque sus superiores demuestran compensar el desconocimiento de sus inferiores.
- Hermanos de Batalla: orden de monjes guerreros que conforman la mejor unidad de élite de todos los Mundos Conocidos, superando incluso a la Guardia Fénix del Emperador.
- Orden Eskatónica: sabios considerados magos por el populacho. Buscan la esencia de lo oculto, y ya no son los Herejes de antaño por el servicio prestado en las Guerras Simbiontes.
- Templo Avesta: Inquisidores terroríficos. Buscan por todos los Mundos Conocidos la herejía y son odiados y temidos por todo el Espacio Humano. Sus lanzallamas son el arma de Dios.
- Santuario Aeón: sanadores y místicos compasivos. Todo el mundo ama a estos sacerdotes, seguidores de Amaltea. Son queridos especialmente por el populacho, con el cuál se mezclan habitualmente para repartir su saber.

## Los Cinco Gremios Mayores de la Liga Mercantil:

- Aurigas: al mismo tiempo pilotos estelares y marina mercante, este intrépido gremio es lo que la gente piensa cuando evoca a la Liga. Las líneas estelares son suyas y sus conocimientos secretos, necesarios.

- Ingenieros: la alta tecnología es escasa en la Edad Oscura, y la gente la teme. Estos extraños técnicos han profundizado en ella, a menudo volviéndose más máquinas que humanos.
- Carroñeros: si no puedes encontrar legalmente lo que buscas, es muy probable que los Carroñeros lo consigan por un precio. Este gremio se ha especializado en el juego, el mercado negro y el robo. Por supuesto, se disfrazan bajo la apariencia de recuperadores de tecnología y chatarreros.
- La Asamblea: profesionales. Esto es lo que ofrece el gremio. Todo tipo de ayuda cualificada que necesites ellos la consiguen. Aunque su apodo, "Esclavistas", habla también de otra de sus ocupaciones favoritas.
- Magistrados: banqueros de todos los Mundos Conocidos y además jueces de tanto poder como la Inquisición. Este gremio puede ser uno de los más ricos de todo el Universo Conocido.

### **Principales Razas Alienígenas:**

- Ur-Obun: raza que valora el aprendizaje y la filosofía por encima de cualquier meta. Fuerza y Resistencia máxima 9, Destreza 4, Psi 1 ó Teurgia 1.
- Ur-Ukar: raza belicosa que combate en unos interminables conflictos entre clanes en su planeta local. Fuerza y Resistencia máxima 9, Destreza 4, Tecnología 4, Psi 1 y Ansiedad 1.
- Vorox: monstruosidades de seis miembros a medio domesticar. Fuerza y Resistencia base 4, máximo 12. Inteligencia y Tecnología 2, Pasión 3, siempre primaria. Debe adquirir las siguientes Bendiciones/Maldiciones con puntos extra: Depredador, Gigante, Mordisco, Miembros Extra, Olfato Desarrollado, Grosero y los nobles pueden comprar Garra Venenosa.

### **Bárbaros de los Mundos Exteriores:**

- Kurganos: bárbaros pulcros y amanerados, inteligentes y cultos. Preservan muchas cosas de la cultura de la Segunda República que se perdió tras la Caída.
- Vuldrok: de comportamiento rudo y brutal. Toman lo que quieren por la fuerza y rara vez atienden a normas o leyes.

### **Credo de la Iglesia Universal del Sol Celestial**

Zebulon, un sacerdote cristiano u ortodoxo fue a las estrellas en busca del creador. En el 2723, el Profeta vio la Llama Sagrada. Zebulon fue bendecido con la visión de la Llama Sagrada que se encuentra en el Empíreo. También vio el infierno y cómo los demonios intentaban aspirar a la Llama Sagrada. Los soles no eran sólo poderosos símbolos de la Luz Divina del Pancreator (así llamo a Dios), sino manifestaciones materiales de su espíritu santo.

Zebulon tuvo muchos creyentes, pero destacaron siete discípulos a los que se les atribuyen numerosas parábolas y poderes. Hubo también una Ur-Obun, aunque suele ser ignorada. El núcleo de las enseñanzas del profeta se halla en los Evangelios Omega. Las mayores virtudes de la Iglesia son Búsqueda, Lealtad, Compasión, Protección, Justicia, Sabiduría, Humildad y, en octavo lugar, Disciplina. Los pecados capitales son Soberbia, Avaricia, Lujuria, Envidia, Pereza, Ira, Perjuria, Usura e Invención (estos dos últimos añadidos por la Iglesia).

### **Los Mundos Conocidos:**

- Absolución: mundo condenado por los Simbiontes. Cualquier nave que intenta salir es destruida.
- Apshai: mundo compartido por humanos y Vau. Hay muchos ciudadanos del imperio viviendo allí. Los Vau apenas salen de sus límites y también los G'nesh moran por ahí.
- Artemis: monasterio principal del Santuario Aeón. Excesivamente controlado por la iglesia.
- Aragón: planeta natal de los Hazat y ha sido beneficiado tanto como perjudicado por su cercanía a Byzantium Secundus y Ligaheim.
- Aylon: se encuentra bajo gobierno al-Malik, aunque antaño fue propiedad Ur Ukar. Famoso por ser el primer planeta que pisó el Profeta tras su visión. Muy comercial con ese y otros asuntos.
- Bannockburn: cuartel general de la Asamblea, desde donde se coordina esfuerzos contra Simbiontes y Vuldrok. Planeta natal de los Gannok. Contiene numerosas ruinas Ur.
- Byzantium Secundus: capital de los Mundos Conocidos. "la Capital de Hormigón".
- Cadavus: no de los mundos más pobres del Imperio. Pertenece a los Decados. Importantes archivos eclesiásticos.
- Cádiz: gobernado por Decados. Ciudades superpobladas y en las que abundan los indigentes. Aquí está la única reserva de alienígenas Hironem.
- Chernobog: hogar de los Simbiontes.
- Criticorum: antigua capital de la Segunda República. Bajo gobierno al-Malik.
- Daishan: devastado por la guarnición de Estigma. Aquí se investiga en la guerra contra los simbiontes.
- Delphi: planeta natal de los Hawkwood, Delphi ha sufrido su parte de miserias. Aquí se reúnen los líderes de la casa.
- De Moley: planeta baldío e inhabitable, atmósfera insuficientes (similar a la de Marte). Aquí está el monasterio principal de los Hermanos de Batalla.
- Estigma: mundo en guerra, transformado por la guerra con los Simbiontes.
- Grial: gobernado por los Keddah (una casa menor) y hogar de los Etyri, Grial es el lugar donde el Profesa fue curado por Amaltea. Templo importante de la secta en este planeta.
- Gwynneth: gobernada por Hawkwood, aunque importunados habitualmente por los Vuldrok.
- Terra Santa: capital de la Iglesia y cuna de la humanidad. Un planeta superpoblado.
- Icono: perteneciente a los Li Halan, contiene ruinas Ur ya exploradas.
- Istakar: el planeta posee uno de los mayores bazares de los Mundos Conocidos. Los gobernantes son al-Malik.
- Kish: cuna de los Li Halan, es un planeta desértico extremadamente estable.
- Kurga: se puede alcanzar a través de Vera Cruz, es el Mundo Perdido disputado por Hazat y el Califato Kurga.

- Ligaheim: planeta de las mayores maravillas tecnológicas.
- Leminkainen: planeta fronterizo de los Hawkwood que ha sufrido mucho por las invasiones bárbaras del pasado.
- Madoc: mundo acuático que además es una rica fuente de recursos para la Liga. Oculta muchos secretos bajo sus aguas.
- Malignatius: los Decados se hicieron con este planeta de hielo y tundra al principio de las Guerras del Emperador. Muy religioso por el anterior contro Li Halan.
- Manitú: protectorado de humanos y Vau. Hogar de algunas sociedades de psíquicos. Gobierno compuesto por un gremio local.
- Midian: mundo de los Li Halan, en el que nació el Patriarca Palamedes, fundador de la Iglesia Universal.
- Ningunlugar: planeta desolado donde se encuentra la famosa Gárgola que se dice envía visiones a quiénes la contemplan. Se sospecha intromisión Simbionte en el planeta.
- Obun: planeta natal delos Ur Obun, oficialmente propiedad Hawkwood. La raza Obun tiene gran independencia y aún conservan su cultura y sabiduría antigua. Destacada arquitectura.
- Pandemónium: planeta que está comenzando a perder su Terraformación. Lugar de partida para muchos aventureros.
- Pentateuco: considerado la unión definitiva entre magia y tecnología. La Orden Eskatónica reclama el gobierno del planeta, aunque con frecuencia son investigados por la Inquisición.
- Pira: mundo del famoso Desierto Ardiente y sede del Templo de Avesta, los cuales lo gobiernan. Es considerado el centro de la Inquisición. Un laboratorio secreto funciona en el planeta.
- Terraplén: mundo fronterizo conquistado por los Li Halan. Existe un gremio independiente que antaño gobernó pero ahora está en decadencia. Se considera la insurrección contra la casa.
- Ravenna: mundo de los Hawkwood y lugar de nacimiento del Emperador Alexius. Lugar tranquilo y supuestamente seguro ante los Vuldrok.
- Severus: los Decados gobiernan en un planeta inhóspito. Sus animales son peligrosos, destacando las ratas de casco, que infestan todas las naves.
- Shaprut: planeta rico en minerales que ha sufrido invasiones Simbiontes. Los Shantor, nativos del planeta, han sido sacados de él por miedo a infección.
- Sutek: lugar donde se encuentran numerosos artefactos de la Primera República, aunque la mayor parte ya han sido saqueados.
- Tethys: propiedad del Emperador, el planeta sobrevive atrayendo renombrados artesanos y constructores. La entrada a este planeta esta totalmente restringida.
- Ukar: hoy en propiedad de la Liga, el planeta nata de los Ur Ukar y capital del antiguo imperio permanece como una región autónoma para los Ukar, aunque vigilada por la Iglesia.
- Vau: mundo prohibido. Nadie puede entrar sin un permiso diplomático.

- Vera Cruz: considerado uno de los planetas más bellos del espacio. Este mundo Hazat es un lugar de retiro y relax de las personas más ricas del Imperio.
- Vorox: el planeta nativo de los Vorox tiene un entorno altamente agresivo. El planeta es propiedad de los Li Halan.
- Vril-Ya: mundo embajada de los Vau. Los humanos han de permanecer en una única isla reservada para ellos. Lugar de tráfico entre Vau y humanos.
- Vuldrok: nada más pasar el portal de Gwynneth está Vuldrok, fuente de los recientes ataques bárbaros.

## Sistemas

- Tirada de dificultad: se suma la Característica+Habilidad (ó lo que sea pertinente) y se tira el dado. El resultado ha de ser igual o menor que el numero total de la suma de característica+habilidad para ser exitoso. El número es la cantidad de éxitos obtenidos. Si sacas el número justo la cantidad de éxitos se multiplica por dos (Crítico). Un 1 siempre es un éxito y un 20 siempre un fallo.
- Tiradas de efecto: en ciertas situaciones hacen falta algunas variables más. Se hace la tirada de dificultad y convertimos los éxitos en Dados de Efecto, que tiraremos sumando a un número fijo de dados que depende de la acción intentada ó el objeto utilizado en el combate. La dificultad siempre es 13.
- Competiciones: se comparan las tiradas de ambos personajes. El éxito más bajo se resta del éxito más alto, el vencedor, y el resultado es el éxito final obtenido por éste.
- Acciones Complementarias: a veces la habilidad/conocimientos de un personaje en un campo le ayudan en otro. Esto se resuelve con una tirada de dificultad para la acción complementaria y los puntos de victoria así obtenidos se suman al número de dificultad de la tirada principal, mejorando sus posibilidades.
- Acciones Sostenidas: acciones que requieren varias tiradas. Se suman los puntos de victoria de cada tirada para alcanzar cierto número requerido. Si se sufren tres fallos ó una pifia la acción es imposible.
- Segundas Oportunidades: un personaje que falla en una acción puede volver a intentarla con un -2 y luego con un -4. Después la acción está por encima de sus posibilidades...por el momento.
- Acentos: el jugador debe anunciar su intento de acentuar una tirada de dificultad antes de realizarla. Cuando se acentúa una tirada, un jugador debe decir si va a sumar o restar de la tirada y en qué cantidad. Un jugador sólo puede restar ó sumar un número igual o menor a la habilidad de su personaje (no su característica). La cantidad se aplica a la tirada.
- Incitando Pasión: la pasión puede ayudar a un personaje a realizar ciertas acciones ó a continuar cuando la fatiga le haría rendirse. El personaje debe tener un foco de pasión por el que incitarla. Se gasta un punto de Wyrd y se tira por su Pasión como número de éxito. Cada punto de victoria suma uno al número de éxito para todas las tiradas relacionadas con el foco de la pasión del personaje. En combate, el jugador puede usar esos puntos de victoria por dados de daño extra en combate. Después de incitar la pasión, todas las tiradas tienen un modificador de -4. Un crítico obsesiona al personaje con su pasión.
- El Efecto Destino: cuando más alta tenga un personaje su característica racial, más importante será para el destino de su raza. Esto permite gastar un punto de Wyrd y tirar por Humano ó Alienígena como número de éxito. Por cada éxito se suma uno al número de éxito de cualquier tirada necesaria para sacar al personaje de la difícil situación. El número

logrado en el dado se trata directamente como un modificador. Esta tirada sólo puede ser utilizada una vez por Acto y personaje.

- Recuperación de Vida y Wyrd: los diferentes grados de herida se curan a diferentes velocidades. Un personaje recupera un nivel vital por mes, el resto se curan a razón de uno por semana. Se puede acelerar la curación con Primeros Auxilios (que cura un nivel ó dos si es crítico) y el Elixir (Inteligencia+Curar y luego se tira 2d+2 para la potencia de la droga, cada punto cura un punto de herida). El Wyrd se recupera con Meditación, que se hace tirando Calma+Concentración. Se recupera un punto de Wyrd por punto de Victoria. Se pierde una hora en la meditación y no es posible otra tirada hasta pasadas ocho horas. Los Eventos Astrológico ó Religiosos pueden hacer recuperar Wyrd.

## **Combate**

- Iniciativa: el valor de iniciativa de un pj es igual al nivel de la habilidad que esté utilizando en la acción +/- modificadores.

- Tirada de Dificultad: Característica+Habilidad +/- modificadores y se tira.

- Tirada de Daño: se compara el número de éxitos en la Tabla de Victoria. Se suma los dados de daño del arma a los de efecto. Se tira a dificultad 13 y la cantidad de puntos de daño se aplica a la armadura. Cada punto de armadura resta uno del número total de daño. Cuando al personaje no le queda Vitalidad, muere.

- Acciones múltiples (deben ser distintas, excepto disparar): se pueden realizar hasta tres acciones pero con penalizaciones: -4 para 2 acciones, -6 para tres. Se aplican a todas las tiradas.

## **Lo Oculto**

- Teurgia: realizar un rito teúrgico lleva todo un turno salvo excepciones. Una vez completado el rito, suele necesitarse una sola acción para resolver el rito. Un rito tiene componentes, de realizarse sin ellos, aunque con un -3. Realización de múltiples ritos en pág.145. El Orgullo se activa cuando un teúrgo pifia la tirada de ejecución de un rito. Se gana y reduce Orgullo según la tabla de la pág.155.

- Poder Psíquico: se considera una acción salvo otra indicación. El Ansia tiene su propio camino, el del Gemelo Oscuro. Cuando un psíquico pifia una tirada de activación su Ansia se conmueve y su gemelo oscuro puede tomar parte activa en la vida del psíquico. Para ganar/reducir Ansia ver pág.140.

- Defensa: un no ocultista se defiende con Ego ó Fe (la mayor) + Mente Estoica. Un personaje puede prepararse para defenderse de estos ataques con una tirada de Inteligencia+Concentración, cuyos puntos de victoria se suman a la tirada de Mente Estoica. La preparación requiere 5 minutos y dura toda la escena. Variaciones: ver página 131.

- Milagros: Se tira Fe y se gasta un punto de Wyrd (se puede intentar sin Wyrd, pero entonces eres incapaz de recuperarlo normalmente durante una semana). Ver tipos de milagros en pág.156.

## **Dinero**

La unidad básica de moneda desde que Alexius llegó al trono es el fénix. Esta unidad se subdivide en cuartos (alas) y mitades (blasones). Es prácticamente imposible falsificar la moneda. Cuando más se aleja uno de Byzantium Secundus, mayor variedad de monedas encuentra. Las otras monedas destacadas son: las mantis (Decados), garras (Hazat), cruces (Li Halan) y los destellos (al-Malik). Los gremios tienen su propia moneda llamada gremis. Para ver la equivalencia de esta moneda con un fénix ver pág.185.

1 fénix/grem/moneda de casa= 3 dólares.

1 blasón = 1'5 dólares.

1 ala = 0'7 dólares.

**Equivalencia entre Recursos del MdT y las Riquezas de FS:**

x = 3 pts, xx = 5 pts, xxx = 7 pts, xxxx = 9 pts, xxxxx = 11 pts

**Experiencia**

1 => la sesión de juego ha resultado un fracaso ó éxito marginal.

2 => la sesión ha sido normal.

3 => la sesión ha sido especialmente fructífera.

Extras => el pj logró un hecho importante (+1), gran interpretación (+1), aprendizaje de algo nuevo (+1 a +3). La Experiencia se invierte de forma normal.