

Tau-Ceti

Jorge Alonso*

Vigo, 11/2003–12/2006 — v1.0.1

publicado inicialmente en *NoSoloRol***

Juego de rol mitológico y de ciencia ficción, en un mundo donde el sol es una rosquilla, los personajes son centauros, esfinges y faunos (pero no grifos ni minotauros), y viajan en platillos volantes de planeta en planeta, a cada cual más estrambótico.

Índice

1. Ambientación	1	3. Aventuras	12
1.1. Variedades	1	3.1. Artefactos tecnomágicos	12
1.1.1. Forma	2	3.2. Viaje interplanetario	13
1.1.2. Partes	2	3.3. Dramas y secretos	13
1.1.3. Tamaño	2	3.3.1. Las carnívoras consecuencias	14
1.1.4. Reproducción	3	3.3.2. La otra vejez	14
1.1.5. Edad	3	3.3.3. El secreto de Maljut	14
1.2. Costumbres típicas	3	3.3.4. Quimeras	14
1.3. Magia y tecnomagia	4	3.3.5. La caída en desgracia	15
1.4. La telaraña de sueños	4	3.4. Aventura introductoria	15
1.5. El sistema Ceti	4		
1.5.1. El sol y el calendario	4	4. Hoja de personaje	16
1.5.2. Los espacios orbitales	5		
1.5.3. Cuerpos destacados	5	1. Ambientación	
2. Sistema	9	<i>En el planeta Tau, iluminado por el sol rosquilla Ceti, el ballen-hum Cetus dominó el arte tecnomágico del viaje interplanetario.</i>	
2.1. Creación del personaje	9	<i>No tardaron los taucetianos en expandirse y colonizar todo el sistema. Se instaló al menos un ballen-hom en cada planeta o cuerpo destacado, creando y referenciándose entre sí mediante la telaraña de sueños, y así convirtiéndose en faros vivientes para la navegación interplanetaria.</i>	
2.1.1. Rasgos	9	<i>Hay ansias de viajar a otros sistemas solares, pero el único método conocido es atravesar el ojo de Ceti, y aparecer en el sistema solar de las Quimeras, cuya manifiesta hostilidad es todo un problema.</i>	
2.1.2. Nivel de experiencia	10		
2.1.3. Tamaño	10	1.1. Variedades	
2.1.4. Personajes de ejemplo	10	<i>En el sistema solar Ceti (conocido directamente como Tau-Ceti), el reino animal está compuesto exclusivamente de híbridos racionales: No hay humanos ni animales puros, todos son parte humano y parte animal.</i>	
2.2. Golpes y heridas	11	<i>Tienen, como mínimo, el rostro humano. Y, por ello, razonamiento, lenguaje y sentidos humanos. Su parte animal puede ser mezcla de varios animales. Todos son</i>	
2.3. Experiencia	11		
2.4. Ejemplo de combate	11		

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

Tipo (forma)	Centauriforme	Como el centauro.
	Disforme	Todos los demás.
	Esfingiforme	Como la esfinge.
	Fauniforme	Como el fauno.
Grado (partes)	1º grado	Partes humanas y partes de un único animal.
	2º grado	Ídem, de dos animales.
	3º grado	Ídem, de tres animales.

Sufijo (tamaño)	Besti-ham	Tamaño proporcionado a su parte animal.
	Besti-hem	Tamaño promediado entre sus partes.
	Besti-him	Tamaño proporcionado al menor de sus componentes.
	Besti-hom	Ídem, pero al mayor.
	Besti-hum	Tamaño humano.
Sexo (reproducción)	Sexuado	Masculino o femenino.
	Hermafrodita	Masculino y femenino.
	Mixto	Masculino con partes femeninas, o viceversa.
	Alternante	Cambia de sexo anual o bianualmente.
	Partenogenética	Es madre sin necesidad de macho.
Etapas (edad)	1ª niñez	La infancia dura hasta los 5 años.
	2ª niñez	Desde los 5 hasta los 12 años.
	1ª juventud	La adolescencia empieza a los 12 y termina a los 20 años.
	2ª juventud	Desde los 20 hasta los 35 años.
	1ª madurez	Desde los 35 hasta los 65 años.
	2ª madurez	Desde los 65 hasta los 100 años.
	1ª vejez	Mientras ningún otro cambie de etapa.
	2ª vejez	Mientras viva solitario.

vegetarianos, de hábitos diurnos, y van desnudos. Su piel es la que corresponde a la parte animal, ya sea pelo, escamas, plumas, piel desnuda... con la gama de colores adecuados.

Genéricamente, se los conoce como los *taucetianos*.

Todos los taucetianos pueden respirar aire, aunque algunos son capaces de respirar agua. También, son capaces de regenerar un miembro perdido de su cuerpo, pero pierden esta capacidad al llegar a la vejez.

Las variedades de taucetianos son enormes, y pocas tienen nombre propio. Así, existen varias formas de clasificarlos, tal y como se indica a continuación.

1.1.1. Forma

Según su forma, a los taucetianos se les clasifica en cuatro tipos, C, D, E y F:

Centauriforme: Toma a un humano de la cintura hacia arriba, y a un animal desde el cuello hacia abajo, y únelos.

Disforme: Los que no son de los otros tres tipos. Hay pocos taucetianos de este tipo.

Esfingiforme: Animal cuya cabeza es humana.

Fauniforme: Toma a un humano de la cintura hacia arriba, y a un animal desde su cintura hacia abajo, y únelos.

1.1.2. Partes

Se dice que un taucetiano es de primer grado si sus partes animales corresponden todas al mismo animal; si corresponden a dos animales distintos, se dice que es de segundo grado; etc.

La mayoría de los taucetianos son de primer grado; del resto, la mayoría son de segundo grado; del resto, la mayoría son de tercer grado; etc.

1.1.3. Tamaño

El tamaño se indica mediante un sufijo:

Besti-ham: Un taucetiano cuyo tamaño es proporcionado a su parte animal (no humana) predominante.

Besti-hem: Su tamaño es promediado entre sus diferentes partes.

Besti-him: Su tamaño es proporcionado al menor de sus componentes, ya sea su parte animal o humana.

Besti-hom: Ídem, pero al mayor de sus componentes.

Besti-hum: De tamaño humano.

1.1.4. Reproducción

Si su forma, tamaño y sexo lo permiten, cualquier taucetiano puede reproducirse con cualquier otro.

El aspecto de los hijos depende del de los padres. Lo normal es que se parezcan o bien al padre, o bien a la madre; en los demás casos, el hijo es mezcla de las características de ambos.

Los diferentes *sexos* posibles son:

Sexuado: Es decir, macho o hembra.

Hermafrodita: Es macho y hembra simultáneamente.

Mixto: Como el sexuado, pero con partes del otro sexo. Así, hay machos que parecen hembras, y hembras que parecen machos.

Alternante: Cambia de sexo anual o bianualmente. Normalmente, se trata de sexuados.

Partenogenética: Hembra capaz de tener hijos sin necesidad de un macho.

La duración del parto, y la cantidad de hijos de una misma camada, dependen de las características animales de los progenitores.

Por regla general, a las relaciones homosexuales se las considera un pasatiempo más, y no se las toma en serio; tampoco está mal visto no tener descendencia.

1.1.5. Edad

La vida de un individuo se divide en niñez, juventud, madurez y vejez; cada una de ellas se subdivide en dos partes. La duración de cada etapa es fija, excepto para la vejez.

Durante la primera vejez, si se convive con gente que pasa de un periodo de existencia a otro, *por ejemplo, de la niñez a la juventud*, se pasa a la segunda vejez (*uno se hace viejo si ve a los demás hacerse mayores*).

En la segunda vejez, convivir con gente durante varias semanas seguidas, lleva a la muerte. Prácticamente, si se quiere seguir existiendo, se tiene que vivir solitario.

1.2. Costumbres típicas

En general, los taucetianos son gente hospitalaria, pues gustan de los cotilleos. Hay poca discriminación sexual y racismo. En principio, nadie dice que una variedad sea hermosa o fea, bondadosa o malvada, inteligente o torpe; esos adjetivos se aplican a individuos en concreto. A los malvados se les aplica el destierro; se conoce la ley del Talión, pero se la considera una barbaridad inhumana.

Todos son vegetarianos. Es inmoral comer huevos, pero no tomar miel o beber leche. Las bebidas alcohólicas son consideradas un placer reservado a ocasiones especiales.

Todos van desnudos. No se usa ningún tipo de ropa ni de calzado, pues se considera que son algo incómodo y engorroso. Además, *¿para qué complicarse?, si no se está bien, se va uno a vivir otro lugar más agradable*.

Por una razón similar, no se usan herramientas, ya que basta con pedirle un favor a alguno cuyo cuerpo sirva: *Si quieres túneles llamas a un top-hom, si quieres una presa llamas a un castor-hom, si quieres viajar a otro lugar, se lo pides a alguien con grandes alas...*

Se llama ciudad al lugar donde viven muchos taucetianos próximos los unos de los otros. Hay ciudades submarinas, bajo tierra, en las llanuras, en los árboles, en las montañas... Viven en cuevas, túneles, madrigueras, nidos, hormigueros, huecos de los árboles... o simplemente a la intemperie, descansando en los fondos marinos, flotando, volando siempre... Los más sibaritas construyen chozas. No hay gobiernos y, según la variedad, pueden ser solitarios, vivir en pareja, formar clanes, etc.

La agricultura es muy primitiva; los campos son de quien los trabaja, si es que alguien los trabaja. Se conocen versiones primitivas de la alfarería y la carpintería. No hay arcos ni flechas; si es necesario, la emprenden a pedradas. Cada uno vive en la extensión de terreno suficiente para colmar sus expectativas alimenticias; si es insuficiente, habrá problemas.

Se conoce el fuego, y se le muestra respeto. Sólo se usa para calentarse o para iluminarse en la oscuridad.

No existe un sistema monetario, aunque en algunos lugares están apareciendo sus rudimentos, mediante *aros orgásmicos*. El trueque es el sistema universal, junto con hacer y devolver favores. Si alguien se va a ir

durante mucho tiempo (o para siempre), se le dan regalos; si alguien viene para quedarse, se le dan regalos; y si alguien ha hecho algo importante, también se le dan regalos.

De un lugar a otro hay amplias variaciones tanto en el lenguaje como en la escritura y la numeración: El idioma es común para todos, pero con multitud de dialectos. Su forma escrita es muy básica, mediante jeroglíficos rúnicos tallados en la piedra. No se conocen ni el papel ni el pergamino. Se emplean múltiples versiones de la numeración romana, algunas contradictorias.

No hay ningún criterio de cómo han de ser los nombres de cada uno. Los hay descriptivos, abstractos, cortos y largos. Como apellidos se toman universalmente los nombres y variedades de los padres, excepto cuando se viaja a otro planeta, en que se sustituyen por el nombre del planeta natal.

Tampoco hay ningún criterio fijo de conducta sexual ni matrimonio: *Si son felices, que hagan lo que quieran.*

La muerte es el merecido descanso, el dejar tu sitio a tus hijos. Es un paso más de la escalera de la vida. Los ritos funerarios consisten en cantar canciones apropiadas. El cadáver es enterrado, y sobre él se planta algún tipo de espécimen del reino vegetal, o bien se pone una losa con inscripciones.

1.3. Magia y tecnomagia

La magia es un flujo especial de energía que proviene de Ceti, impregnando todo el sistema. O está fluyendo, o está cristalizado. Cuanto más lejos de Ceti, mucho menor es el flujo de magia que empapa cada planeta. En el espacio orbital interior, a veces se encuentran gemas, nacidas de la cristalización de grandes cantidades de flujo mágico en un pequeño espacio; su aspecto es como el del plástico.

Los ballen-homs lograron dominar la magia, usando sus propios cuerpos para encauzarla y materializarla en un estado ectoplásmico. Manteniéndola así, pueden trenzarla y fabricar los más variados artefactos. Dado que el flujo mágico que reciben es pequeño, el trenzado es un proceso muy lento; por tanto, las gemas mágicas son muy apreciadas, pues constituyen un gran suministro de materia prima. Para ayudarse en el trenzado, emplean a centauros, mosc-hims y otras variedades.

El nombre de *tecnomagia* deriva, precisamente, del hecho de que la única forma de aprovechar la magia es mediante artefactos tecnológicos.

1.4. La telaraña de sueños

Los ballen-homs, repartidos en todo el sistema, están conectados telepáticamente entre sí, formando una gran red de comunicaciones. Esta *telaraña de sueños*, que es como se la llama, se creó para servir de faros interplanetarios, y poder localizar un cuerpo celeste en concreto de entre toda la maraña.

Con la adecuada concentración, un taucetiano cualquiera puede conectarse y comunicarse con los ballen-homs; esto, siempre y cuando la geografía y el clima del lugar no interfiera con la conexión. En la telaraña, la percepción del tiempo es muy lenta, por lo que un individuo puede creer que sólo ha estado unas pocas horas cuando en realidad ha estado días, lo cual conlleva un riesgo.

Es bastante inútil como sistema de rescate, ya que su sistema de posicionamiento es sólo exacto a escala planetaria.

Por último, dado el gran cúmulo de conocimientos que poseen los ballen-homs, también puede considerarse a la telaraña de sueños como una inmensa biblioteca.

1.5. El sistema Ceti

1.5.1. El sol y el calendario

El sistema se compone de un único sol, Ceti, de forma toroidal (una rosquilla). Si se atraviesa su *ojo*, se aparece en el sistema Quimera, saliendo del *ojo* de su sol rosquilla. Por eso, se dice que Ceti no es una rosquilla corriente, sino una rosquilla hiperdimensional, y que ambos soles son el mismo, las dos caras de una misma hoja.

Su color cambia con el tiempo, según un ciclo bien definido: Rojo, amarillo, verde, azul claro, azul oscuro y violeta; después, el ciclo se reinvierte. En el sistema Quimera, se encuentra en la posición opuesta del ciclo.

El *año* se empieza a contar cuando el sol está rojo y va camino del amarillo; este ciclo corresponde con las estaciones de primavera y verano, y se dice que es un año par. El segundo año empieza cuando el ciclo se reinvierte, corresponde con el otoño y el invierno, y se dice que es un año impar.

A dos años seguidos se le llama un *biaño*. Tres años son exactamente 1 000 días (del planeta Tau), con lo que un año son 333 días y 8 horas. No se utilizan fracciones del día menores de una hora.

Cada color del ciclo se corresponde a un *bimés* (dos meses). Los nombres de los bimeses se corresponden

Mes	Año par	Mes	Año impar
1	Rojo primavera	20	Rojo invierno
2, 3	Amarillo primavera	18, 19	Amarillo invierno
4, 5	Verde primavera	16, 17	Verde invierno
6, 7	Azul claro verano	14, 15	Azul claro otoño
8, 9	Azul oscuro verano	12, 13	Azul oscuro otoño
10	Violeta verano	11	Violeta otoño

con los de los colores del sol, con lo que basta con mirar al sol para hacerse una idea de en qué bimes se está. A cada mes de un bimes se le llama simplemente primer mes y segundo mes. Cada año son 10 meses, con lo que un mes dura 33 días y 8 horas; pero la duración en días exactos de cada mes se ajusta sobre la marcha (dos meses de 33 días y uno de 34), pues nadie se preocupa por algo tan insignificante como un día de más o de menos; además, esto sólo se aplica a Tau y planetas con días de 24 horas (o, lo que es lo mismo, 12 *bihoras*).

1.5.2. Los espacios orbitales

Con el sol Ceti como centro, pueden trazarse esferas delimitadores de los diferentes orbitales. Los planetas se mueven en el espacio comprendido entre dos de esas esferas imaginarias, de un lado para otro, casi de una forma caótica. Cuando dos de ellos se acercan demasiado, el campo de fuerza que los rodea actúa como un suave repulsor, y los planetas *rebotan* entre ellos; en realidad, se acercan tan poco uno al otro que da la impresión de que *se ven venir y se esquivan*.

En cada orbital, la duración del día es igual en todos sus planetas, salvo excepciones. Los espacios orbitales son, de dentro a fuera (entre paréntesis se indica la duración del día en días de Tau):

Interior (0,5): Sus planetas son pequeños y rocosos.

Principal (1): Planetas agradables llenos de gente.

Cinturón: Zona estrecha, llena de montones de piedras con forma de patatas, zanahorias, peras y rosquillas. Se hayan muy alejados unos de otros, y orbitan casi todos en el mismo sentido alrededor del sol, pero la duración de su día es diferente para cada uno. Está prácticamente deshabitado.

Marino (1,5): Sus planetas apenas tienen zonas de tierra firme, si no es que carecen totalmente de ellas.

Gaseoso (2): Aquí los planetas son gigantes gaseosos. Algunos tienen lunas que son como pequeños pla-

netas del orbital principal. Este espacio orbital está ligeramente entremezclado con el anterior.

Exterior (4): Ceti queda muy lejos, sus cambios de color apenas se notan, todo transcurre muy despacio, y el frío empapa las pequeñas rocas que llamamos planetas.

A partir de la última esfera, el espacio se extiende, interminable. Las estrellas están muy, muy lejos; inalcanzablemente lejos.

1.5.3. Cuerpos destacados

Ésta es una lista alfabética de cuerpos destacados del sistema Ceti. A continuación de su nombre, se indica la inicial de su espacio orbital y, en caso necesario, la duración en días de Tau de su día. El asterisco (*) significa que se trata de un satélite de un mundo mayor, y se anotan, en el cuadro resumen, tras el planeta al que pertenecen.

Ain (*g2): Gran satélite lleno de agujeros, de baja gravedad, poblado principalmente por hormig-homs, termit-homs, abej-homs y avispa-homs. A veces, hay guerras colosales, que son su particular forma de remediar la superpoblación.

Alef (p): Planeta doble, cada uno de los cuales orbita alrededor del otro. En uno sólo viven taucetianos machos, y en el otro sólo hembras. Dos veces al año, cuando ambos cuerpos se aproximan a su distancia mínima, saltando muy alto se llega a una zona de la atmósfera común de casi nula gravedad, donde se celebra una orgía desenfrenada.

Alfa (i): Su espesa atmósfera logra que, paradójicamente, su superficie esté congelada.

Aprilis (m): Tiene volcanes submarinos, con la consecuencia de que algunos de sus mares son calientes, otros templados y otros llenos de agua burbujeante.

Interior	Principal	Cinturón	Marino	Gaseoso	Exterior
Alfa	Alef	Argón	Aprilis	Delta	Dalet
Beta	Decembris	<i>Daat</i>	Augustus	Épsilon	Ianuaris
Iota	Hod	Gamma	Biná	Helio	Iesod
Ípsilon	Ji	Guevurá	Criptón	—Lambda	Martius
Kof	Lamed	Iod	Eta	—Tet	Mem
Maius	Maljut	Jesed	Guimel	Kaf	Omega
Junius	My	<i>Jet</i>	He	Kappa	Pi
Octobris	Pe		Iulius	—Bet	
Radón	Reish		Jojmá	—Theta	
Shin	Samej		Keter	Neón	
Zain	Tau		—Tav	—Ain	
	Tzadi		Ómicron	—Fi	
	Vav		Psi	—Nun	
	Xenón		Rho	—Ny	
	Zeta		Sigma	Netzaj	
			Tiferet	—Februarius	
			Xi	—Novembris	
				Septembris	

Argón (c): Nombre genérico de varios asteroides de diferentes tamaños, compuestos, en su mayor parte, de una especie de agua líquida. Varían desde una bola de agua hasta una bola de barro. Se sabe que antes formaban todos juntos un único cuerpo.

Augustus (m): No tiene océanos, pero su superficie sólida es blanda, como acolchada o de plastilina.

Bet (*g1,5): Satélite inconformista, del que se sabe que, en un *choque planetario*, ha saltado de un gigante gaseoso a otro. Sus habitantes viven en un estado permanente de calma y somnolencia; se cree que la telaraña de sueños puede estar afectándoles.

Beta (i∞): Gran roca con forma de vaso. El agujero siempre está en el lado opuesto al sol, con lo que conforma un lugar más o menos agradable donde vivir, con una tenue atmósfera. Tiene un puesto de vigilancia de Ceti, que comunica ambos lados de la base mediante un estrecho túnel secreto.

Biná (m): Planeta con una respetable masa continental, y una aplastante gravedad.

Criptón (m): Gran planeta de baja gravedad. Los habitantes dan grandes saltos y vuelan de un lado a otro, dando gritos para advertir a los demás y evitar los choques. Los que *regresan* a Criptón, ven su envejecimiento tremendamente acelerado.

Daat (c): Nombre empleado para referirse al propio cinturón, y también al planeta que debería haber si todos sus asteroides se fusionasen. También se le conoce como el planeta virtual.

Dalet (e): Pequeño y triste, casi sin recursos para vivir en él.

Decembris (p): También llamado planeta arco iris. La cara que se encuentre iluminada es del color opuesto al de Ceti, y la que se encuentra oscura del mismo color. Entre ambas, hay una franja multicolor.

Delta (g): Es un inmenso bloque de hielo sucio, que debería pertenecer al orbital exterior.

Épsilon (*g1): Planeta habitado sólo por bich-hims. Todas las variedades de mayor tamaño están prohibidas (excluyendo al ballen-him), por la seguridad de sus habitantes.

Eta (m): Con suficiente masa continental. Se utiliza para alojar a los desterrados; es decir, como prisión.

Februarius (*g3): Una colonia como la de Ain, que ha sido creado a base de juntar y pegar entre sí asteroides del anillo del gigante gaseoso.

Fi (*g0,5): Aquí, la telaraña de sueños funciona casi a tiempo real.

- Gamma (c):** Gran asteroide, que parece ser todo él un inmenso vegetal. Suelta semillas que, si la suerte las acompañase, germinarían en otro asteroide.
- Guevurá (c):** Pequeño asteroide, que parece ser todo él un inmenso animal. Devora las semillas de Gamma. Hay quien cuenta cómo persiguió a su platillo con intenciones devoradoras.
- Guimel (m1):** Planeta que se desplaza muy rápidamente por su órbita. Es muy difícil y peligroso alcanzarlo para *amerizar* en él, especialmente por su terrible oleaje.
- He (m):** Planeta totalmente líquido, excepto por su pequeño núcleo rocoso, en el que abundan los ballen-homs.
- Helio (g):** Gigantesco planeta gaseoso, con gigantescas tormentas de nubes, y con corrientes de tecnomagia fluyendo entre ellas.
- Hod (p∞):** Presenta siempre la misma cara a Ceti, por lo que esa cara está siempre caliente, y la otra siempre fría. El viento sopla continuamente.
- Ianuarius (e33):** De noche está congelado, y de día casi todos sus mares se descongelan.
- Iesod (e):** Hace mucho, mucho frío. Su ecuador está recorrido por una gran grieta, que profundiza hasta los ríos de lava del interior. Las paredes de esta grieta enorme son medianamente agradables, y están habitadas.
- Iod (c2,5):** Un asteroide como otro cualquiera, con la interesante particularidad de que está habitado por un sabio. Hay quien dice que podría tratarse del propio Cetus, en su solitaria inmortalidad.
- Iota (i33):** Pequeño planeta, que gira lo suficientemente lento como para que los pobladores sean nómadas que avanzan viviendo en la zona entre el calor abrasador y el frío paralizante.
- Ípsilon (i):** Planeta polvoriento, que casi está en la esfera orbital principal. Una eterna tormenta lo barre de lado a lado. Los pobladores nómadas van siempre un paso por delante de la tormenta; otros, un paso atrás. Otros pobladores optan por enterrarse y esperar a que pase por encima de ellos; otros, viven siempre enterrados.
- Julius (m):** Su océano principal es muy aceitoso, y el secundario es tan salado que no hay manera de hundirse en él.
- Jesed (c):** Legendario asteroide con forma de aro, del que se dice que, al atravesar su *ojo*, se viaja a un sistema misterioso, donde las variedades que lo habitan pueden cambiar entre varias formas. Otra versión dice que se viaja a un sistema de hombres-vegetales. También se dice que, a través de él, vinieron Gamma y Guevurá, que entonces eran de tamaño minúsculo.
- Jet (c0,75):** Planeta *errante*, que circula libremente de un espacio orbital a otro. También le llaman el planeta loco. Actualmente, se encuentra en el cinturón, y está habitado por una comunidad de sabios que se comunican a gritos.
- Ji (p0,1):** Planeta mediano y hueco. Su núcleo ardiente es como un sol en miniatura. La fuerza centrífuga supera a la fuerza de gravedad, por lo que la gente vive en la superficie interior. El campo repulsor anti-choques planetarios es lo que mantiene su cohesión.
- Jojmá (m):** Las tierras emergidas de este planeta son islas y archipiélagos. Abundan los pájar-hims.
- Junius (i):** Planeta eternamente veraniego. Es todo él un gran océano de islas que flotan a la deriva.
- Kaf (g):** Planeta gaseoso cuyas tormentas, vistas desde el exterior, toman formas sugerentes. Habitado principalmente por ballen-homs, que flotan en las corrientes aéreas.
- Kappa (g):** Cuanto más se profundiza en él, más denso se vuelven las capas gaseosas. A suficiente profundidad son prácticamente impenetrables.
- Keter (m):** Montañas por encima de las nubes, y valles inundados de profundidades insondables.
- Kof (i):** Planeta sin atmósfera *exterior*, lleno de túneles polvorientos, oscuros y claustrofóbicos, que comunican con un océano central.
- Lambda (*g):** Es como una gigantesca piedra pómez. Su núcleo ardiente es como un sol. La gente vive con el temor de que se hunda el suelo, caigan al interior y se achicharren.

- Lamed (p):** Planeta de variados paisajes pantanosos, lodosos, apestosos, burbujeantes o con géiseres. Hay zonas que son inmensas burbujas petrificadas. Vive más gente en él de lo que se cree.
- Maius (i):** Desierto de dunas, con oasis. Hay secretos ríos subterráneos, y un océano central.
- Maljut (p):** Planeta abandonado. Es tabú. Está casi siempre en el lado opuesto a Tau, detrás del sol.
- Martius (e):** Está formado por varias piezas, que de vez en cuando, en los *choques* interplanetarios, se deslizan entre sí, cambiando la configuración del planeta.
- Mem (e):** Prácticamente, no recibe la magia de Ceti; es más, parece que la repulsa. Tampoco tiene acceso a la telaraña de sueños.
- My (p):** Habitado exclusivamente por un enorme clan de conej-hims.
- Neón (g):** El cuerpo de mayor tamaño de todos los orbitales. Se cree que es totalmente gaseoso. Es brillante por la magia. No está habitado, por su toxicidad.
- Netzaj (g):** Bello planeta, cuyos anillos son la envidia del sistema. Grandes vistas para los turistas.
- Novembris (*g1):** Satélite de propiedad privada, donde no dejan entrar a nadie, en el que vive el sátiro inventor de los aros orgásmicos.
- Nun (*g0,5):** Planeta con forma de patata. Se emplea en las bromas (*sabes el chiste del nuncio que...*) y en los insultos (*naciste en Nun, ¿verdad?*). El motivo es alguna extraña peculiaridad, que hace que los que pasan un poco de tiempo en él se vuelvan tontos (o incluso locos). Tras abandonarlo, los efectos persisten, tardando en desvanecerse, y pudiendo tener recaídas. Está habitado por los que se volvieron tan tontos que ya no quisieron irse, y no se los pudo sacar.
- Ny (*g0,75):** Como My, pero un poco más pequeño. Para disgusto de la mayoría de los conej-hims, hay otras variedades, con las que incluso algún conej-him se ha reproducido.
- Octobris (i):** Planeta cristalino.
- Omega (e8):** El último planeta, el más exterior; tan lejano, que está solo, como si tuviese un espacio orbital para él en exclusiva. Más allá... lo desconocido.
- Ómicron (m):** Sin masa continental. Una oscura y terrible tormenta lo recorre eternamente.
- Pe (p):** Enorme planeta habitado por los más grandes besti-homs. Todas las demás variedades de menor tamaño están restringidas, por su propia seguridad.
- Pi (e):** Planeta totalmente esférico, sin ningún tipo de accidente geográfico. Visitado por los turistas.
- Psi (m):** Problemas con la telaraña de sueños hace que sus habitantes sufran, con irregularidad, de alucinaciones de todo tipo.
- Radón (i):** Sin atmósfera, y con una curiosa forma de huevo. Su corteza, a cierta profundidad, se vuelve impenetrable. Por supuesto, se teme que realmente sea un gran huevo; pero, ¿de qué?
- Reish (p):** Uno más de los planetas del espacio orbital principal. Lo único que se puede destacar de él es que tiene forma de hexaedro.
- Rho (m):** Poca masa continental. Una abundante vegetación lo cubre *totalmente*. Por temporadas, la vegetación se pudre en zonas localizadas, sin que se sepa el motivo.
- Samej (p):** Sus habitantes están hartos de oír decir a los visitantes: *¡Pero si es igualito a Tau!*
- Septembris (g):** Planeta palpitante tormentas entre sus altas y puntiagudas montañas.
- Shin (i):** El más cercano a Ceti. Hace un calor tan infernal, que su superficie es un océano de lava. Pueden encontrarse en él valiosas gemas de magia cristalizada.
- Sigma (m):** Planeta marino, cuyo gran núcleo sólido en algunas zonas está tan cerca de la superficie marina que sólo hay unos pocos dedos de profundidad.
- Tau (p):** Planeta origen de los taucetianos. *El paraíso terrenal*. Es blanco por sus nubes, azul por sus mares, y verde por su vegetación.

Tav (*m0,4): Parece un asteroide que se ha escapado del cinturón, y se ha quedado atrapado como satélite.

Tet (*g1): Un satélite anodino, como otro cualquiera.

Theta (*g1,5): Gran satélite habitado, exclusivamente, por taucetianos hembras.

Tiferet (m): Sus océanos son azucarados en vez de salados.

Tzadi (p): Planeta con forma de rosquilla. La fuerza de la gravedad se dirige hacia su eje circular.

Vav (p): Planeta con forma de cilindro. La fuerza de la gravedad se dirige hacia su eje. A veces, pasa a través de Tzadi, y se puede saltar de uno a otro.

Xenón (p): Mas que un planeta, parece un conjunto de grandes rocas girando unas alrededor de otras. Por lo demás, interacciona con el resto de planetas como si fuese una masa compacta. La fuerza de la gravedad se dirige hacia el centro común.

Xi (m): Planeta misterioso y hostil. Permanece inexplorado. Se dice que tiene un clima tropical muy húmedo, y con abundante vegetación.

Zain (i): Pequeño y con muchos volcanes. A pesar de su peligrosidad, es regularmente visitado debido a sus grandes cantidades de gemas mágicas.

Zeta (p2): Algunos dicen que tiene forma de S, y otros que tiene forma de Z. La fuerza de la gravedad se dirige hacia su eje en zig-zag.

Por regla general, la densidad poblacional máxima suele ser de un habitante por kilómetro cuadrado. Aunque las excepciones están aumentando.

2. Sistema

La mecánica de juego Tau-Ceti se basa en el sistema *Escala 3*, que se explica en su propio manual.

2.1. Creación del personaje

Una vez el jugador tenga en mente la forma y el concepto del personaje, empezará anotando en la hoja de personaje las siguientes características: nombre, descripción, trasfondo y personalidad.

2.1.1. Rasgos

Se divide el personaje en sus partes constituyentes, que serán los rasgos que se emplearán en las tiradas:

Cara: En ella están localizados los sentidos, el habla y el raciocinio. Puede anotarse también como cabeza, o bien ser la cabeza una parte independiente.

Cuerpo: Puede ser una única parte, o estar formado por varios trozos; incluso puede tener un caparazón protector.

Extremidades: Brazos (con manos, garras, pinzas...), piernas, cola (quizás con aguijón), alas (para volar, para planear...), tentáculos, aletas... Permiten interactuar con el mundo y con otros taucetianos. Suelen anotarse por pares.

Otras partes: Cuernos, genitales, hileras, órganos luminosos, membranas, crestas, agallas, sacos aéreos... No siempre es necesario que vayan aparte, pues pueden ir incluidas dentro de alguno de los rasgos anteriores.

Como mínimo, un personaje tendrá una *cara* y un *cuerpo*. Si una parte es muy grande, es recomendable desglosarla en subpartes. Si una parte está repetida, puede anotarse cada una individualmente, o bien en grupos. Dos individuos de la misma variedad no tienen porque dividirse de la misma forma.

El despiece del personaje ha de ser aprobado por el narrador.

Ejemplos (entre paréntesis se indica el número de rasgos utilizados):

Ángel (5): Cabeza, cuerpo, brazos, piernas y alas.

Arañ-him (6): Cara, cefalotórax, abdomen, dos pares de patas, otros dos pares de patas e hileras (las que producen seda).

Ballen-hom (7): Cara, cabeza, torso, abdomen, espalda, cola y aletas.

Cangrej-hom (5): Cara, caparazón, cuerpo (protegido por el caparazón), pinzas y patas.

Centauro (6): Cabeza, torso, cuerpo, brazos, patas y genitales.

Escorpi-hom (5): Cara, cuerpo, cola (con aguijón), pinzas y patas.

Esfinge (5): Cabeza, cuerpo, patas, rabo y alas.

Fauno (5): Cabeza (con cuernos), cuerpo, brazos, patas y genitales.

Nereida (4): Cabeza (con branquias), torso, cola y brazos.

Pulp-hom (6): Cara, cabeza, un par de tentáculos, otro par de tentáculos, otro par de tentáculos y otro par más de tentáculos.

Serpient-him (3): Cara, tronco y cola.

2.1.2. Nivel de experiencia

Por regla general, los personajes recién creados estarán en su segunda etapa de juventud, y tendrán los rasgos con un valor comprendido entre 1 y 5 (ambos inclusive), con una media de 3.

Así, se repartirán entre los rasgos tantos puntos como el triple del número de rasgos que tengan. *Por ejemplo, un personaje con 5 rasgos repartirá $5 \times 3 = 15$ puntos.*

Para crear otro tipo de personajes, debe consultarse la siguiente tabla:

Experiencia	Media	Intervalo
Muy experimentado	5	$3 \div 7$
Experimentado	4	$2 \div 6$
Normal	3	$1 \div 5$
Inexperto	2	$0 \div 4$
Muy inexperto	1	$-1 \div 3$

De esta forma, un personaje con 5 rasgos, y que sea de nivel experimentado, repartirá $5 \times 4 = 20$ puntos.

Los personajes inexpertos podrán tener rasgos a cero, es decir, que aún no han logrado dominar esa parte de su cuerpo. Los muy inexpertos podrán tenerlos de valor negativo, lo que significa que aún no han desarrollado esa parte, esto es, que no la tienen pero con el tiempo les crecerá. *Por ejemplo, para un personaje con el rasgo alas: Con -1 no tiene alas; con 0 las tiene, pero le son un estorbo; con 1 le son útiles para frenar caídas; con 2 ya puede planear; con 3 vuela; etc.*

2.1.3. Tamaño

El narrador asignará la escala de tamaños, de forma que el tamaño medio de los personajes corresponda al valor 3.

2.1.4. Personajes de ejemplo

Creación de Samael, el centauro:

Nombre: Samael.

Descripción: Centauro de 22 años.

Trasfondo: Hijo del centauro Hondo y la esfinge Diana. Nació en Tau, y pronto se sintió fascinado por los viajes interplanetarios. Es amigo del ballen-hom Montaña, que le ha construido un pequeño patillo volante.

Personalidad: Es inquieto, curioso y explorador. Es optimista, y se considera una persona afortunada.

Tamaño: El narrador ha tomado como referencia de escala para sus aventuras la humana (3), por lo que a este personaje le corresponde el tamaño grande (4).

Rasgos: Se le desglosa en 6 rasgos, que reciben $6 \times 3 = 18$ puntos a repartir: Cabeza 4, torso 2, cuerpo 3, brazos 2, patas 3 y genitales 4.

Experiencia: Como se verá, al tener 6 rasgos podrá almacenar hasta un máximo de $9 - 6 = 3$ puntos de experiencia. Parte con cero puntos iniciales.

Creación de Abismo, el avispoide:

Nombre: Abismo.

Descripción: Besti-him con cabeza humana, cuello de serpiente, cuerpo de avispa y alas de libélula. Es hermafrodita.

Trasfondo: Habitante de Épsilon. Desconoce su edad exacta y a sus padres. Nómada.

Personalidad: Es valiente, temerario, frenético e irritable. Está cansado de llevar una vida solitaria. Le encanta el polen y el néctar.

Tamaño: En la campaña a la que pertenece, su tamaño es insignificante. Pero respecto a otros insect-hims, su tamaño relativo es normal (3).

Rasgos: Cabeza (con cuello) 2, tórax 3, abdomen (con aguijón) 4, dos pares de brazos 2, patas 2 y alas 5.

Experiencia: También tiene 6 rasgos, así que podrá almacenar un máximo de 3 puntos de experiencia. Y también parte de cero.

2.2. Golpes y heridas

Cuando, por efecto de golpes y heridas, el valor de un rasgo llega a incapacitado (0), deja de funcionar. En el caso de la cara o cabeza, significa que el personaje está inconsciente. Si el rasgo baja de incapacitado (0), lo que pase dependerá del rasgo en particular. Si es la cara, cabeza o una parte del cuerpo con órganos vitales, el personaje muere. Si es un miembro u otro apéndice, significa que ha sido amputado (recuérdese que los taucetianos son capaces de regenerar los miembros perdidos).

El jugador es el único responsable de interpretar adecuadamente las heridas de su personaje.

Tras un tiempo transcurrido igual al día del planeta *en que se esté* (con un valor máximo de 2 días de Tau y un mínimo de 0,5 días), el personaje recupera un punto perdido en un único rasgo, el que decida el jugador. Si el personaje está reposando y cuidándose, podrá recuperar un punto extra en ese u otro rasgo. Si está en su planeta materno, o uno en el que haya vivido al menos un bíaño seguido, recuperará otro punto extra.

2.3. Experiencia

Cuando el narrador lo crea necesario, puede recompensar a los jugadores con puntos de experiencia. Por regla general, los personajes recién creados parten con cero puntos. En términos de juego, sus posibles usos son:

- Un jugador puede gastar, al principio de una sesión de juego, un punto de experiencia para elevar permanentemente el valor de uno de sus rasgos en un punto. De esta forma, los personajes podrán ir aumentando poco a poco su nivel de experiencia, hasta alcanzar el nivel de *muy experimentado*, llegado al cual el personaje empezará a prepararse para retirarse y vivir tranquilo, quizá fundando una familia. Para un personaje que empieza en nivel normal de experiencia, esto significa que podrá aumentar cada rasgo hasta un máximo de dos puntos.
- Un jugador puede *desactivar* un punto de experiencia para repetir una tirada que acabe de realizar, pudiéndose quedar con el mejor de ambos resultados. Los puntos así desactivados no volverán a estar disponibles hasta la siguiente sesión de juego, o hasta que el narrador así lo indique.

Cuanta más experiencia adquieres, más fuerte y astuto te vuelves.

Un personaje podrá almacenar hasta un máximo de puntos de experiencia de 9 menos su número de rasgos, con un mínimo de 1 punto. En el momento en que adquiera un punto más, deberá gastarlo inmediatamente en mejorar uno de sus rasgos. Si ya no puede hacerlo, porque ha alcanzado el nivel *muy experimentado*, perderá el punto de experiencia.

2.4. Ejemplo de combate

Samael frena en seco. El taucetiano al que perseguía, de repente se gira y le ataca chillando. ¡En realidad es una quimera!

El narrador la ha creado así:

Descripción: Cabeza y patas de araña, y cuerpo de cangrejo.

Tamaño: Pequeño (2).

Rasgos: Cabeza con mandíbulas (3), cuerpo (1), caparazón (1) y patas (3).

Experiencia: Inexperta (por eso, la media de sus rasgos es 2).

La quimera salta intentando morder al centauro. Samael intenta que no se le acerque, usando como escudos sus brazos y patas delanteras. El narrador da a la quimera un dado de ventaja (están usando el sistema de dados múltiples) porque con su inesperado ataque sorprende al centauro; pero da también otro dado al centauro por su táctica defensiva. La quimera utiliza para atacar sus rasgos de patas y mandíbulas, cuyo mínimo es tres dados; por su parte, el centauro usa sus brazos y patas, que le dan un mínimo de dos. Así que la quimera tira cuatro dados contra tres del centauro. El narrador fija mentalmente un mínimo de diferencia, para aumentar las probabilidades de que se produzca un empate. Samael pierde, y recibe heridas en los brazos que le restan un dado.

Entonces, se acerca a la carrera otra pequeña quimera, sin caparazón y con una cabeza globosa. Samael declara que quiere girarse y escapar, evitando en lo posible ser herido. Utiliza sus tres dados de patas reservando dos para la primera quimera y uno para la segunda. La quimera inicial tira sus tres dados contra los dos de Samael, y éste pierde. Pero Samael desactiva uno de los dos puntos de experiencia que tiene acumulados y repite su tirada; esto le permite darle la espalda sin resultar

herido. Para su desgracia, la segunda quimera le escupe veneno. Samael tiene esperanzas de que falle, hiriendo a su compañera. Pierde, resultando quemado en su cuerpo por el escupitajo, arrancándole un grito de dolor.

El narrador dice que la segunda quimera está ya casi junto a la primera, y no parece que vaya a escupir otra vez (no le queda más veneno). Samael dice que lanza una coz y, si falla, sale corriendo. No falla. El impacto ha quebrado el caparazón de la quimera, que cae atontada de espaldas.

Con la segunda quimera lanzándose contra él, Samael da otra coz. Pero falla, aunque la quimera tampoco ha podido morderle (la diferencia de sus tiradas era muy pequeña). La quimera parece debatirse entre continuar el combate o huir, y simplemente se mantiene a la defensiva. Samael declara que va a arrojarle arena y, si tiene éxito, cargará contra ella. Se tiran los dados, y la quimera resulta cegada.

El centauro se gira y carga, haciendo valer su diferencia de tamaños. El narrador le da un dado de ventaja, y Samael dice que lo reserva para hacer un punto más de daño. Se tiran los dados. El golpe deja fuera de combate a la quimera (su rasgo de cuerpo ha quedado reducido a cero, pero no ha muerto todavía).

La primera quimera huyó durante el combate. ¿Habrá más? Samael remata al monstruo, y corre a su platillo. Las heridas le escuecen.

3. Aventuras

Como sugerencia, el título con el que los jugadores llamen al narrador podrá ser el *guardián de las esferas*, el *señor de las rosquillas*, o algo similar, según la serie con que se juegue.

3.1. Artefactos tecnomágicos

Prácticamente, sólo los ballen-homs son capaces de manipular la magia y fabricar aparatos tecnomágicos. De entre todos ellos, destacamos los siguientes:

Aros orgásmicos: Los hay de diferentes tamaños. Se rompen en dos trozos; cada taucetiano que agarre cada uno de los trozos (puede ser uno solo) recibe un buen orgasmo. En algunos lugares también se les conoce con el nombre de *monedas*. Se sabe de gente que se ha vuelto adicta a su consumo.

Baño de regeneración: La parte del cuerpo sumergida en él se regenera con mayor velocidad, cicatri-

zando mucho mejor (se recupera un punto extra en *cada* rasgo dañado sumergido).

Bengalas: Palitos que, al romperles un extremo, empiezan a arder. Hay versiones especiales que sólo funcionan bajo el agua, y otras que también sirven para encender hogueras.

Deslizadores: Vehículos que flotan a una pequeña distancia del suelo. Como hay muy poco rozamiento, se deslizan con una enorme facilidad, y no es muy sencillo frenarlos.

Esfera parlante: En ella puede guardarse una grabación del rostro de un taucetiano y de las palabras que pronuncia. Para borrarlas, hay que exponerlas a un calor intenso (cerca una hoguera, por ejemplo), y después hay que mantenerlas a oscuras, hasta el momento de realizar una nueva grabación.

Pastilla de inflado: Al tomar una o dos, el taucetiano se vuelve más eficiente durante un corto periodo de tiempo (uno de sus rasgos aumenta en uno o dos puntos durante media hora). Si toma tres pastillas simultáneamente, vomita y se desmaya por sobredosis (tirada de dificultad normal para evitar desmayarse; en cualquier caso, no hay efectos beneficiosos).

Platillos volantes: Vehículos espaciales que permiten el viaje interplanetario. Suelen estar pintados de colores llamativos, y no hay dos con la misma forma.

Reloj: Útil para la medida del paso del tiempo. Como los demás artefactos, necesita del sol para funcionar. Hay versiones *universales*, en los que puede seleccionarse el planeta en que se está para que se sincronice con la duración de su día.

Teleportadores: Consisten en dos estaciones con forma de rosquilla. Uno atraviesa el ojo de una rosquilla, y sale por el ojo de la otra. Están claramente inspirados en el comportamiento de Ceti. Todavía no son nada fiables, es más, se consideran una trampa mortal.

Trajes ambientales: Más que trajes, son cámaras ambientales fijas. Permiten a su usuario sobrevivir en condiciones desfavorables como, por ejemplo, resistir temperaturas y/o presiones extremas. Los ballen-homs que viven en planetas hostiles llevan versiones enormes de las mismas.

Tubos de rayos: Son tubitos que lanzan una descarga luminosa paralizante (en caso de impactar en una parte del cuerpo, se hace una tirada de ese rasgo contra una dificultad normal: si la pasa pierde un punto por entumecimiento, y si no la pasa esa parte queda paralizada; los efectos desaparecen a un ritmo de un punto cada media hora). La versión normal es capaz de realizar 6 disparos sin necesidad de recarga. Las versiones más potentes son también las más frágiles.

Al usar los artefactos, estos van consumiendo su energía, y hay que recargarlos dejándolos a tomar el sol. Cada hora al sol corresponderá con media hora o una carga de funcionamiento. Algunos disponen de un hueco en el que introducir piezas de magia cristalizada, como si se tratase de pilas.

Otro uso menos ortodoxo de los cristales mágicos es como adornos, adecuadamente tallados. Pero algunos adornos pueden ser en realidad artefactos tecnomágicos disimulados.

3.2. Viaje interplanetario

Los platillos volantes pueden tener multitud de formas y tamaños, y algunas incluso admiten el viaje subacuático. Los mejores provienen de grandes burbujas cristalizadas de magia; otros, han sido vaciados o montados pieza a pieza.

Es prácticamente imposible prever dónde estará un planeta en un momento concreto, pero mediante la telaraña de sueños puede averiguarse la zona en la que está. Con este uso de faro, la telaraña es casi inmediata.

Para estimar el tiempo que puede durar un viaje interplanetario, se usan los siguientes criterios:

- Para pasar de un orbital a otro contiguo se tarda un día.
- Una vez en el orbital adecuado, se tira 1d6 y se le suma el corrector de la siguiente tabla, que valora el tamaño del orbital:

Orbital	Corrector
Externo	5
Gaseoso	4
Marino	3
Cinturón	2
Principal	1
Interior	0

Se consulta el resultado anterior en esta nueva tabla, que determina cuánto se tardará en alcanzar la posición actual del planeta:

Resultado	Tiempo
11	32 días
10	16 días
9	8 días
8	4 días
7	2 días
6	1 día
5	12 horas
4	6 horas
3	3 horas
2	1,5 horas
1	45 minutos

No hay que olvidar que el aire dentro de la nave es limitado, y si el viaje es largo necesitarán parar en algún otro planeta.

Para entrar o salir de un platillo hay que usar un palo de rayos especial, que reblandece una zona de su carcasa, formándose un agujero. Es posible sintonizar el rayo de esta *llave* para colarse dentro de un platillo ajeno, aunque es necesario apuntar a la zona concreta donde está la puerta.

3.3. Dramas y secretos

Lo que aquí se cuenta son cosas que la gente común (incluyendo los personajes), por lo general, desconocerá; también, es una fuente de ideas para aventuras:

Tamaños extremos: Muy, muy raramente, nacen taucetianos de tamaños extremos, o bien tal vez esto sólo sea un rumor. El gran problema de los giga-besti-hom es su propio peso, y las grandes cantidades de comida que necesitan ingerir continuamente. Por otra parte, los micro-besti-him son tan pequeños, que incluso los besti-him pueden pisarlos por accidente y matarlos.

La plaga de la superpoblación: Cuando, en el mismo lugar, conviven muchos taucetianos durante largo tiempo, su envejecimiento se acelera, y la duración de cada uno de sus ciclos vitales se reduce a la mitad.

Los ambiciosos: Los conej-hims han superpoblado My. Están condenándose a la plaga de la superpoblación, y la única solución que ven a su problema

es lanzarse a conquistar todo el sistema: el Cetiano, el Quimera, o ambos.

El planeta X: ¿Qué hay en las junglas de Xi? ¿Taucetianos salvajes, celosos de sus dominios, que no quieren compartirlos? ¿Quimeras? No es posible que las quimeras hayan llegado tan lejos... ¿Qué clase de criaturas puede haber? ¿Plantas carnívoras!? ¡Imposible! Gran gloria espera a los que resuelvan el misterio.

Los extremos de Ceti: Cuando Ceti pasa por sus periodos extremos de color, si se cruza su *ojo* justo en ese momento no se aparece en el sistema Quimera. ¿Hay algún loco que se atreva a averiguarlo?

Lamal: Una leyenda, casi caída en el olvido, dice que el origen de todos los taucetianos y quimeras fue un ser llamado Lamal, la madre asimétrica, del que nada más se sabe.

3.3.1. Las carnívoras consecuencias

Si algún taucetiano logra vencer su repugnancia, y come carne (o bebe sangre) hasta acallar su hambre (o sed), se vuelve adicto. Necesitará volver a tomarla, cada vez con más frecuencia y en mayores cantidades. Crecerá desproporcionadamente, volviéndose fuerte y violento. Le crecerán apéndices similares a los que tenían sus víctimas, y es incluso posible que absorba sus recuerdos. Puede decirse que es poco más que una quimera con rostro.

Ser carnívoro implica ser caníbal, pues todos los taucetianos son una misma especie; pero se supone que los efectos también se dan con la carne y la sangre de las quimeras, aunque nadie puede decirlo con seguridad.

Estos monstruos son un cáncer en Tau-Ceti, que hay que extirpar disimuladamente, sin armar escándalo.

3.3.2. La otra vejez

Hay quien dice que se puede sobrevivir a la vejez, incluso sin tener que renunciar a la compañía, pero al precio de tener que tomar regularmente la sangre de otros taucetianos.

Tienen que ser dosis pequeñas al principio, para no caer en las carnívoras consecuencias. Al final, la sangre será lo único que se tome. Dicen que la sangre de las quimeras es menos apropiada y más desagradable, pero igualmente útil.

¿Quién sabe? Tal vez esto no sea nada más que un cuento para antes de irse a dormir.

3.3.3. El secreto de Maljut

Todo el mundo sabe que Maljut es un lugar tabú, pero nadie sabe por qué.

Eso sí, hay rumores para todos los gustos:

Cetus: Dicen que el ballen-hum Cetus, el que inició los viajes interplanetarios y fundó la telaraña de sueños, se reservó ese planeta para él solo, para vivir eternamente, solo. Eso es porque conoce secretos que no deben perderse, pero que nadie debe conocer, hasta que llegue el día que sean necesarios.

Impureza: Es un planeta impuro, o tóxico. Ni siquiera tiene un ballen-hom para referenciarlo en la telaraña de sueños. Quizás es peor que Nun y que *regresar* a Criptón.

Quimeras: Otros dicen que allí hay una colonia de quimeras, aunque no se sabe de nadie que las haya visto. Quizás, los que lo saben no pueden contar... porque fueron devorados.

Origen: Algunos piensan que, en realidad, los taucetianos son originarios de Maljut, no de Tau, y que el misterio del origen es tan terrible que no debe conocerse. ¿Quizá Lamal esté allí?

Los otros: Allí viven los maljutcetianos: No son verdaderos taucetianos, sino que parecen *partes* de taucetianos, o taucetianos *fusionados*, o híbridos con plantas... Hay quien habla entre susurros sobre racimos de cabezas andantes, con dientes terribles.

Lo desconocido: Otro rumor dice que todos los rumores anteriores son sólo para encubrir lo que realmente hay allí.

3.3.4. Quimeras

El sistema Quimera está habitado por híbridos de animales, e híbridos de animales y humanos, todos ellos irracionales (su rostro *nunca* es humano). Hay quimeras compuestas por partes de un único animal, pero dispuestas de alguna otra manera, o bien con partes a más o a menos. En sus planetas, hay muchos que poseen componentes vegetales.

Tienen un fuerte instinto de supervivencia, y una dote inherente para una extraña tecnomagia orgánica, la *extrañagia*, que emplea biotecnomecanismos y biotecnosimbiontes. Hay quien susurra que algunos incluso pueden imitar rostros humanos, para invadirnos, y que

es posible tener descendencia con ellas; quizá surgieron de taucetianos víctimas de la maldición de la carne... o todo lo contrario, y son ellas los antepasados de los taucetianos.

Por lo que se sabe, el sistema Quimera es muy similar al Ceti. Flotando entre sus planetas viven misteriosos seres, responsables de la destrucción de muchos platillos de exploración.

Pero lo más aterrador para los taucetianos es que la mayoría de quimeras que atraviesan Ceti... ¡son carnívoras!

(Las quimeras sólo podrán ser personajes controlados por el narrador. Para crear sus estadísticas, se emplea un método análogo al de creación de taucetianos.)

La gente normal ha oído hablar de las quimeras, y básicamente lo que sabe es que su sistema es un lugar en el que no son bien recibidos. Lo que ya no se sabe es que las quimeras hacen incursiones, en una invasión a pequeña escala.

Existen taucetianos dedicados a vigilar, perseguir y erradicar estas incursiones. Esto es sólo conocido por los propios *obliteradores* y por todos los ballen-homs que conforman la telaraña de sueños, lo que les suele acarrear problemas con las *autoridades* locales.

3.3.5. La caída en desgracia

Ocurrirá dentro de mucho, mucho tiempo... o tal vez empezará mañana.

Todo ha cambiado... a peor.

Disminución en el flujo de magia del sol. Campañas invasoras de las quimeras. Problemas en la telaraña de sueños, en la forma del nacimiento de una demente conciencia colectiva. Aislamiento de planetas enteros respecto a la comunidad taucetiana. Nuevos idiomas. Pérdida de confianza entre las variedades y las comunidades planetarias. Racismo. Discriminación sexual. Supersticiones. Ritos, magias y religiones. Gobiernos. Superpoblación. Uso masivo de las monedas (muy depreciadas). Hacinamiento. Pérdida de la longevidad. Guerras. Esclavitud. Pinchos de tortilla (recuérdese que comer huevos *era* inmoral). Y, lo más terrible de todo, ¡cannibalismo!: taucetianos que comen a otros taucetianos (preferentemente de otras variedades), sin caer en los efectos negativos de las carnívoras consecuencias.

Algunas semillas de Gamma han enraizado en algunos planetas. O bien el nivel del mar está subiendo, o bien las islas se están hundiendo, pero lo cierto es que en Jojmá se está acabando la tierra firme, con los consiguientes conflictos entre los pájar-hims por el último

pedazo de suelo. Ji y Xenón se han fragmentado, y sus trozos se dispersan por todo el orbital, cayendo en algunos planetas, y complicando la navegación interplanetaria. Lambda se ha desmoronado sobre sí mismo. Jet parece encaminarse directamente hacia el sol; quizás tenga suerte y pase a través de su *ojo*... Omega está cada vez más lejos..., perdiéndose en el espacio. Septembris ha dejado de latir, y es un mundo muerto que está corrompiéndose. Alef ahora es un *único* planeta en forma de pera agrietada, lleno de cadáveres corrompiéndose. Hay un nuevo sol en el sistema, pues Neón se ha inflamado, tragándose a sus satélites. Vav ha pasado a través de Tzadi, ¡y no ha salido por el otro lado! Sin que se sepa la causa, Pi ha perdido su campo repulsor y viaja de orbital en orbital, sin mostrar intención de caer en Ceti o perderse en el espacio; es de esperar que choque físicamente contra otro planeta, con catastróficas consecuencias. Delta ha avanzado un orbital hacia el sol, deritiéndose parcialmente; se han formado mares, y extraños seres quitinosos se han descongelado y moran en ellos. Y Radón, el huevo orbital, ¡está resquebrajándose!

3.4. Aventura introductoria

Desde el puesto de observación de Beta descubren a una pequeña nave quimera salir del *ojo* de Ceti. Los exterminadores de Beta salen en un platillo, y les dan caza en Junius. El procedimiento normal es quemar sus restos, pero estos exterminadores en concreto están metidos en una especie de mercado negro, y se quedan con sus pellejos. Es una forma de conseguir aros orgásmicos.

Lo que ignoran es que en uno de los pellejos hay un parásito quimera, una mezcla de mosquito, garrapata y erizo. Sus picaduras y su *extrañagía* les enloquecen, y van a la deriva por el espacio. De una forma u otra, el platillo acaba aterrizando en el planeta donde están los personajes jugadores. Sólo uno de los exterminadores queda vivo y, entre los vapores de sus fiebres, sus delirios le incitan a comerse a sus compañeros muertos, lo que le hace víctima de las carnívoras consecuencias.

El monstruo sale del platillo y busca a nuevas víctimas. El parásito está aferrado a él, disimulado entre su pelo. Los personajes descubrirán los destrozos provocados y los crímenes cometidos, o bien les afectarán directamente. Aunque logren matar al monstruo, si el parásito escapa terminará enfermando a más taucetianos, y creando un nuevo monstruo, al que se aferrará.

En algún momento tardío aparecerán otros exterminadores, que vienen en su propio platillo para investigar la desaparición de sus compañeros. Por supuesto, les ha sido complicado encontrar el lugar concreto donde aterrizó el primer platillo. Según los logros de los personajes jugadores, les pedirán que eviten contar lo sucedido, y que si quieren unirse a ellos: *Se viaja mucho, se conoce a mucha gente, se le hace un bien a la sociedad... y es divertido.*

4. Hoja de personaje

A continuación podéis encontrar la hoja de registro corporal del personaje, primero la del personaje de ejemplo (tras el combate), y después una en blanco.

Pero antes, por si os preguntáis cómo surgió *Tau-Ceti*, os diré:

- La idea de este juego de rol proviene de un sueño que tuve, en el que era un centauro, capitán de un platillo volante, y los grifos eran nuestros enemigos. Más tarde descubrí que, de niño, había visto la película *El fantástico viaje de Simbad*, en la que hay una escena donde un grifo combate contra un malvado centauro cíclope.
- A esto hay que sumarle el libro *La conexión cósmica*, de *Carl Sagan*, donde hay una imagen del cielo estrellado visto desde la estrella Tau de la constelación Ceti: En ella, está dibujada una constelación en forma de *unicornio de seis patas*, el la que nuestro sol está en la raíz de su cola.

Tau-Ceti

Nombre: Samael

Jugador: Javier

Descripción:

Centauro de 22 años.

Trasfondo:

Hijo del centauro Hondo y la esfinge Diana. Nacido en Tau.

Fascinado por los viajes interplanetarios.

Es amigo del ballen-hom Montaña,
que le ha construido un pequeño platillo volante.

Personalidad: Es inquieto, curioso y explorador.

Es optimista, y se considera afortunado.

Tamaño: Grande (4)

Rasgo	Máximo	Actual	Incidencias
Cabeza	4		
Torso	2		
Cuerpo	3	2	-1 por ácido
Brazos	2	1	-1 por heridas
Patas	3		
Genitales	4		
Exp.	3	2	Experiencia desactivada: 1

Notas:

Dueño de un pequeño platillo volante.

Conoce al besti-him Abismo de Épsilon.

Tau-Ceti

Nombre:	Jugador:
----------------	-----------------

Descripción:

Trasfondo:

Personalidad:

Tamaño:

Rasgo	Máximo	Actual	Incidencias
--------------	---------------	---------------	--------------------

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

Exp.		Experiencia desactivada:
-------------	--	---------------------------------

Notas:
