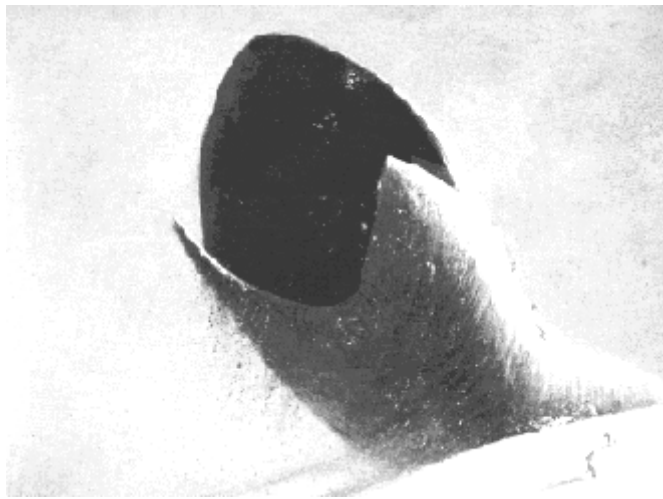


Duna JdR



Suplemento basado en la serie de novelas Duna
de Frank Herbert para Mecánica Narrativa
Mariano Gazzola 2010



Esta obra está licenciada bajo una Licencia

Atribución-NoComercial-CompartirDerivadasIgual 2.5

Para ver una copia de esta licencia, visite
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

Usted es libre de:



copiar, distribuir, exhibir, y ejecutar la obra



hacer obras derivadas

Bajo las siguientes condiciones:



Atribución — Usted debe atribuir la obra en la forma especificada por el autor o el licenciente.



No Comercial — Usted no puede usar esta obra con fines comerciales.



Compartir Obras Derivadas Igual — Si usted altera, transforma, o crea sobre esta obra, sólo podrá distribuir la obra derivada resultante bajo una licencia idéntica a ésta.

Ante cualquier reutilización o distribución, usted debe dejar claro a los otros los términos de la licencia de esta obra. Cualquiera de estas condiciones puede dispensarse si usted obtiene permiso del titular de los derechos de autor.

Sus usos legítimos u otros derechos no son afectados de ninguna manera por lo dispuesto precedentemente



<http://creativecommons.org/international/ar/>

Contenidos

Introducción al escenario	6
Arrakis	6
Clima y paisaje.....	6
La especia	6
Gusanos de arena.....	7
Población de Arrakis.....	7
Gobierno y civilización de Arrakis.....	8
Ciudades y Poblados	8
Los Fremen.....	8
El universo	9
La vieja Tierra	9
Cáladan.....	10
Tulipe.....	10
Salusa Secundus	10
Giedi Prima	10
Wallach IX	10
Kaitain	10
Tleilax	10
IX.....	10
Richese	11
Historia universal	11
El Jihad Butleriano	11
Batalla de Corrín y nacimiento del Imperio.....	11
Orden y Política	12
Viajes espaciales y la cofradía	12
Casas nobles y el Landsraad	12
Principales casas nobles	12
Casa Atreides.....	12
Casa Harkonnen	13
Casa Corrino	13
Sardaukar.....	13
Facciones y Grupos.....	14
La cofradía espacial.....	14
La orden femenina Bene Gesserit.....	14
La orden Bene Tleilax.....	14
Criaturas Tleilaxu.....	15
Mentats	15
Tecnología	15
Armamento y defensa	15
Máquinas pensantes.....	16
Transporte.....	16
Objetos de uso cotidiano	16
Tecnología para la supervivencia	17
Religión.....	17
Historia de la religión universal.....	17
La religión y la clase dominante.....	18
La Bene Gesserit	18
Estereotipos	20
Súbdito Atreides	21
Acólita Bene Gesserit	22
Fremen	23
Harkonnen.....	24

Mentat	25
Mercenario.....	26
Contrabandista de especia	27
Comerciante	28
Sardukar Imperial.....	29
Danzarín rostro tleilaxu	30
Trabajador Pyon	31
Planetólogo.....	32
Reglas específicas	33
Medioambiente.....	33
Tormentas de Coreolis.....	33
Deshidratación	33
Gusanos de arena.....	35
Abismos de polvo	35
Tambores de arena	35
Calor.....	35
Tabla de encuentros	36
Habilidades.....	37
Detalle	38
Tests de maniobra.....	40
Reglas de Combate.....	42
Armas láser	42
Armas de aturdimiento	42
Combate con escudos de fuerza	42
Escudos de fuerza y armas de proyectiles	42
Escudos y armas láser.....	42
Opciones de historial.....	44
Lista de marcas	44
Lista de virtudes.....	44
Lista de defectos	44
Equipo.....	46
Armamento.....	46
Venenos ^[8]	46
Defensa.....	47
Vehículos.....	47
Pertrechos	48
De uso común	49
Crónica introductoria	50
Inicio	50
Sink Tronk.....	50
Expedición al desierto	51
Retorno a sink Tronk.....	53
El contacto.....	53
Nueva Expedición	53
Salida.....	54
Traición	55
Arrakeen	55

Introducción al escenario

Arrakis

—Aquí está, Piter. La mayor trampa para hombres de toda la historia. Y el Duque se apresura a colocarse de buen grado entre sus fauces. ¿No es un magnífico plan preparado por mí, el Barón Vladimir Harkonnen?

Duna Cap. II

Arrakis, también llamado Duna, es un planeta-desierto, el escenario de la saga de Duna, la obra cumbre de Frank Herbert. Imaginar un océano de arena hasta donde la vista alcance bajo un cielo plateado solo dará una vaga aproximación de lo que Arrakis es. Con sus dos lunas, orbita alrededor de la estrella Canopus, lejos de los centros de población y comercio de la galaxia. Tormentas de arena devastadoras arrasan su superficie, y debajo de la superficie están al acecho los Gusanos de arena, enormes, mortales. El planeta no posee ninguna extensión agua a cielo abierto natural y muy pocas formas de vida indígena. A esas formas de vida, el agua es la materia más preciosa. Vivir en Arrakis es luchar constantemente para la supervivencia, y el agua. A pesar de su clima áspero e inclemente y localización remota, Arrakis es el planeta más importante de la galaxia: es la única fuente conocida de una sustancia preciosa denominada *la especia*.

Clima y paisaje

Paul miró a través de su ventanilla. Debajo de ellos, la accidentada pared se precipitaba formando terrazas hasta una llanura de roca desnuda rematada por una acerada cornisa. Más allá del borde, las dunas en forma de media luna, parecidas a uñas, se alineaban hasta el horizonte, con manchas oscuras, aquí y allá, en la lejanía, señalando algo que no era arena. Floraciones rocosas tal vez. En aquel aire sofocante, Paul no se hubiera atrevido a asegurarlo.

Duna Cap. XV

Arrakis es un planeta-desierto. Tempestades de polvo y viento de hasta 800 kilómetros la hora arrasan la superficie con gran frecuencia, solo depresiones naturales en el suelo y cuevas ofrecen refugio. Seres vivientes, construcciones y equipo, nada sobrevive a estas tempestades.

Las planicies de Duna son verdaderos océanos de arena y polvo donde el gran gusano es el rey y señor, con islas de roca como únicos lugares seguros. Las tormentas provocan verdaderas corrientes de arena en este océano. El sol ardiente evapora de inmediato todo rastro de humedad y de la superficie, no existen extensiones cubiertas de agua a cielo abierto. Una persona necesita 6 litros de agua para mantener su balance al día sin moverse y permaneciendo al abrigo del sol.

Terribles tempestades de viento, arena barren la superficie del planeta. Se las denomina tormentas de Coreolis. Muchas toneladas de arena son arrastradas a grandes distancias en cada tormenta, produciendo verdaderos movimientos que hacen pensar a la superficie de Arrakis como un verdadero océano de arena. Nada sobrevive a una tormenta de Coreolis. Todo ser vivo que quede atrapado en medio de la tempestad morirá en pocos minutos al ser arrastrado como si estuviera en un furioso torrente, además de su carne arrancada de sus huesos. El equipo también es afectado por tempestades. Las maquinarias y vehículos son reducidos a restos corroídos.

La especia

La especia, también conocida como “Melange”, o especia geriátrica, es el único cultivo de Arrakis, pero eso es suficiente para hacerlo el más estratégico planeta del imperio. Al no ser posible de encontrarla en ninguna otra parte en el universo o producirla en forma sintética, la especia casi no tiene precio. Los que la consumen ganan en salud y longevidad. En ciertos casos, confiere una capacidad de videncia.

La especia es un polvo granulado fino de color castaño y penetrante olor a canela. Es levemente alcalina y no puede ser diluida en agua o alcohol. En Arrakis se la utiliza para preparar alimentos. También es posible sintetizar varias clases de plásticos con ella.

La Melange es medianamente adictiva cuando es tomada en dosis pequeñas, pero llega a ser altamente adictiva cuando es ingerida a diario en cantidades mayores de dos gramos cada 70 kilos de peso corporal. Los Fremen,

pobladores nativos de Arrakis, sin embargo, viven en permanente contacto con la especia, en el alimento, la bebida y hasta en el aire. Sus ojos adquieren un color azul-sobreazul, lo cual traiciona su dependencia severa.

Paul se alzó en su asiento, aguzando los ojos, y vio una nube amarillenta que giraba sobre la superficie del desierto, a unos treinta kilómetros delante de ellos. —Es uno de vuestros tractores factoría —dijo Kynes—. Está en el suelo, lo cual quiere decir que trabaja en la especia. La nube es arena que es expulsada después de ser centrifugada para extraer la especia. No hay ninguna otra nube que se asemeje a ésta.

Duna Cap. XV

La especia es extraída con refinerías móviles o tractores-factoría en los desiertos de Arrakis de las ricas arenas en especia. Estos tractores tiene la apariencia d escarabajo de muchas patas aunque su tamaño es gigantesco, 80 metros de largo por 20 de alto y con una trompa retráctil que puede hundirse en la arena para la extracción de la presiona especia. La misma es extraída y refinada en un mismo proceso arrojando al aire el resto de la arena produciendo una gran nube de polvo alrededor. Esto se realiza mientras varios tópteros sobrevuelan la zona en busca de señales de la aproximación de algún gusano de arena. Cuando este se presente el tractor-factoría será retirado para evitar que el gusano lo destruya.

La extracción es oficialmente controlada por operadores imperiales o administradores designados. Sin embargo, es bien sabido que un mercado negro de la especia funciona en Arrakis.

Gusanos de arena

Manchas de polvo sombrearon ahora la arena alrededor del tractor. La enorme máquina comenzó a hundirse, inclinándose hacia la derecha. Un gigantesco vórtice de arena comenzó aformarse en este lado del tractor. Giró más y más rápidamente. La arena y el polvo se elevaron por el aire a centenares de metros a todo su alrededor.

¡Entonces lo vieron!

Un enorme agujero se formó en la arena. La luz del sol brilló en las paredes blancas y lisas. El orificio, estimó Paul, tenía al menos el doble de diámetro que la longitud del tractor. Miró fascinado la máquina girando en aquella abertura, en el corazón de una auténtica tormenta de polvo y arena. El agujero volvió a cerrarse.

Duna Cap. XV

Considerados por el imperio una plaga, los gusanos de arena habitan los desiertos de Arrakis. En donde se encuentre la especia, allí también habrá gusano, cerca o lejos. Pueden alcanzar tamaños desde 100 metros hasta espeluznantes gigantes de varios kilómetros. Se deslizan en la arena como grandes ballenas en un mar de polvo y engullen todo lo que se mueve en la superficie. Son capaces de tragar y hacer añicos una gigantesca factoría móvil de especia.

Se ha considerado varias veces proceder a su exterminación pero nunca se ha proyectado seriamente hacerlo, debido a que estas criaturas tienen una resistencia extraordinaria hacia las armas convencionales. Sería en extremo costoso eliminarlos. En su lugar se prefiere salvaguardar las factorías de especia utilizando enormes Alas de Acarreo para levantar en vilo las factorías móviles cada vez que un gusano aparece y posándolas en superficies rocosas. No importa cuánto se esfuerce por buscar el lugar adecuado, una vez que la factoría o cualquier maquinaria, inclusive hombres de a pie se hallan posado en la arena el gusano acudirá siempre ya que son capaces de oír la más pequeña vibración a kilómetros de distancia.

Se alimentan de plankton de arena, pequeños microbios que viven en el polvo. Se trata de criaturas solitarias y territoriales. Cada cual resguarda su territorio de muchos kilómetros de los intrusos, el tamaño de la parcela depende del tamaño y la edad del gusano. Lo único que puede hacer que los gusanos olviden límites son los escudos de fuerza: un escudo activado en el desierto atraerá a todos los gusanos a muchos kilómetros a la redonda con una furia infernal y acabarán con el escudo y todo lo que este proteja.

Población de Arrakis

Existen dos grandes grupos: por un lado los Fremen, los pobladores del desierto que habitan las zonas próximas a la muralla Escudo y aunque se sabe que también habitan el desierto profundo. Por otro las gentes de los

poblados ‘civilizados’, ciudades y los poblados Sink que suelen ser trabajadores de la industria de la Especia, comerciantes, técnicos, etc. Muchos de ellos, especialmente los primeros son trabajadores pyon¹.

Los Fremen se diferencian por sus característicos ojos de color azul sobre azul sin blanco, un efecto secundario del consumo de la especia, la cual es parte fundamental de la dieta Fremen. Las gentes de los Sink y ciudades pueden procurarse alimentos traídos de otros planetas con lo cual conservan sus ojos normales. Sin embargo con el tiempo sus ojos van adquiriendo el azul como causa de la contaminación de especia, la cual impregna el aire, en especial en las zonas próximas a los almacenes.

Gobierno y civilización de Arrakis

Arrakis fue gobernado durante muchas generaciones por la Casa Harkonnen, hasta que el ciridar-feudo y la administración de las operaciones de extracción de Especia fue transferida, por el decreto imperial, a la casa Atreides en el año 10191.

El último gobernante planetario durante de la casa Harkonnen sobre Arrakis fue el Ciridar Conde Glossu Rabban, un hombre especialmente cruel y sádico que por orden de los dirigentes de su propia casa noble oprimió con dureza a la población de planetaria. Se ensañó especialmente con los Fremen a quienes fueron considerados una plaga similar a los gusanos de arena y a quienes se intentó combatir y erradicar, llegando a una situación de prácticamente guerra.

En manos de los Harkonnen el gobierno desplegó la menor cantidad de estructuras posibles sobre el planeta, evitando en lo posible llevar la civilización mas allá de lo que fuera necesario para garantizar la extracción de especia.

El gobierno ha tenido siempre su asiento en la ciudad de Carthag, y hay fortalezas y destacamentos militares repartidos en diferentes poblados Sink que garantizan las actividades de extracción de especia y suministros por encima de la línea del trópico hacia el polo norte del planeta. Este es en la práctica el territorio que el gobierno de Arrakis es capaz de controlar.

El resto de la superficie de Arrakis está virgen y prácticamente inexplorada. Solo los Fremen son capaces de habitar más allá del trópico hacia las zonas más septentrionales.

Ciudades y Poblados

En razón del durísimo clima que asota con tormentas sus Coriolis las arenas y rocas de Duna se construye en pan y graven aprovechando la protección natural contra los vientos las mareas de arena.

Los Pan son depresiones naturales del suelo rodeadas de rocas que constituyen una protección contra las tormentas. Se levantan poblados Sink dentro de ellos y se aprovechan las paredes de piedras para excavar viviendas.

Los Graben son hendiduras en la superficie que pueden tener cientos de metros de profundidad. Se las aprovecha para construir poblados tallando cornisas y excavando viviendas en sus paredes.

Muchas de estas comunidades Sink se hallan distribuidas a lo largo de las zonas de arenas ricas en especia entre la muralla escudo y el polo y constituyen rutas de vuelo que ofrecen seguridad en caso de tormentas. Algunas de estas comunidades no aparecen en los mapas oficiales debido a que han sido levantadas por contrabandistas.

Los núcleos urbanizados mas importantes están detrás de la muralla-escudo protegidos por escarpaduras son *Carthag*, la ciudad capital del ciridar-feudo y *Arrakeen*, una ciudad de guarnición de menor tamaño pero con espacio puerto propio y un gran cantidad de almacenes de especia. Estas son las dos únicas poblaciones que pueden ser consideradas ciudades.

Así las cosas, la mayor parte de la superficie de Duna se halla despoblada alejándose de la muralla escudo, a excepción de las todavía incipientes instalaciones de extracción de agua del casquete polar norte.

Los Fremen

—¡Guarda esa hoja en su funda!

¹ Equivalentes a los siervos de la gleba durante el medioevo europeo de la vieja Tierra, son el estrato social mas bajo y pertenecen al ciridar-feudo. Cuando hay cambios de feudo suelen dárseles la posibilidad de abandonar el planeta en busca de un mejor horizonte

La voz procedía de la abierta puerta al fondo de la estancia, una voz vibrante y penetrante que le hizo volverse con un sobresalto. Una alta y embozada figura estaba de pie en el umbral, tras las cruzadas espadas de los guardias. Sus ligeras ropas eran de color de bronce, y envolvían completamente al hombre excepto una abertura en la capucha, velada de negro, que descubría dos ojos completamente azules... sin el menor blanco en ellos.

—Dejadle entrar —murmuró Idaho.

Los guardias vacilaron, luego bajaron sus espadas. El hombre avanzó a través de la estancia y se detuvo frente al Duque.

—Stilgar, jefe del sietch que he visitado, líder de los que nos han advertido del engaño —dijo Idaho.

—Bienvenido, señor —dijo Leto—. ¿Por qué no debemos sacar este cuchillo de su funda? La mirada de Stilgar estaba fija en Idaho.

—Tú has observado, entre nosotros, las costumbres de la honestidad y la pureza —dijo—. Te permitiré ver la hoja del hombre al cual has mostrado tu amistad —sus azules ojos recorrieron a todos los demás reunidos en la habitación—. Pero no conozco a estos otros. ¿Les permitirás mancillar un arma honorable?

Duna Cap. XII

Las tribus de Fremen son naturales de Arrakis. Su rasgo más saliente son los ojos de profundo azul sólido teñidos por la especia, que impregna sus cuerpos. Sus vidas y costumbres fueron modeladas por las demandas del desierto en el cual viven.

Admiran y premian la fuerza y la independencia y no tienen ninguna misericordia para la debilidad, en sí mismos o en otros. Así desprecian a los pobladores de las ciudades y los Sink, a quienes prefieren la comodidad de la urbanización.

Todos los Fremen portan armas, aún los niños, para quienes el otorgamiento de las mismas es signo de su mayoría de edad. En especial un tipo de daga o cuchillo denominado Crys, hecho a partir de un diente del gusano de arena. Se trata de una hoja corva de color lechoso de unos 30 centímetros de largo sin contar la empuñadura. El Crys es considerado sagrado y nunca ha de caer en manos de un extranjero, a quienes se le prohíbe incluso verlos; mostrar a un extraño el propio Crys es crear con este un vínculo. Y si el extraño es indigno de ver el arma debe morir por ella.

Para los Fremen, el agua es sagrada. Han creado tecnología para recolectarla y para preservarla, particularmente en sus hogares, los sistemas de cuevas que llaman *sietch*. Para demostrar respecto sacrifican su agua a otras personas, en forma de esputaciones y lágrimas. Identifican la abundancia con el agua. Vierten lágrimas raramente, y solamente con significación profunda. Cuando un Fremen muere, la tribu drena toda el agua de su cuerpo en un ritual funerario y la vierte la cisterna de la tribu; incluso luego de su muerte, un Fremen sirve lealmente a la tribu.

Dado los limitados recursos que provee Arrakis y sus desiertos, lo Fremen ha desarrollado también la tecnología para sintetizar todos los productos derivados de la especia. También utilizan la Melange en todos sus preparados de alimentos. Sin saberlo los Fremen son adictos a la especia, cuyo principal signo son los ojos de Ivad, color azul profundo sin blanco, como antes de mencionó.

Este rasgo distingue a los Fremen y los delata en cualquier situación. Siendo gente del desierto los Fremen visten ropas acordes, sus ropas son livianas y de color bronce para mimetizarse con la arena y el reflejo del sol. Encima llevan siempre la capa Jubba, especie de poncho largo con capucha. Debajo llevan siempre también el *destiltraje*, una especie de mameluco hermético que recupera toda la humedad del cuerpo. Sus cabezas van siempre embozadas y sus rostros solo descubren sus ojos azules sobre azul.

El Fremen ha venerado tradicionalmente sus Reverendas Madres (líderes espirituales en la tradición Bene Gesserit) y a *Shai-Hulud* un espíritu de la arena. Su lengua nativa es el *Chacobsa*, la lengua de los cazadores, dado que son descendientes de los nómadas *Zenzunhi*.

Debido a la opresión sufrida por parte del gobierno planetario en tiempo de los Harkonnen, los Fremen consideran a esta casa y a sus servidores sus peores enemigos a quienes hacer guerra de guerrillas, atacando los Sink al borde del desierto. El odio llega al punto que se ha dicho de los Fremen que “desenfundan sus armas solo con oír el nombre de Harkonnen”. Por otra parte los pobladores no Fremen del Arrakis consideran a esto una chusma, una pandilla de locos suicidas; se habla del problema Fremen, cuya solución natural son las cacerías y progromos.

El universo

La vieja Tierra

El planeta de origen de la raza humana es conocido ahora como ‘La vieja Tierra’.

Cáladan

El mundo natal de la casa Atreides. Se trata de un planeta rico en agua y de tierras fértiles. Su economía se basa en la agricultura y la pesca. El producto principal de exportación es el Arroz Pundi, una variedad arroz gigante y dulce.

Los Atreides han gobernado este planeta por 26 generaciones con muy pocos conflictos con sus vasallos debido a los buenos y justos gobiernos que ha redundado en progreso y bienestar.

Tulipe

Tulipe es el planeta del exilio, planeta santuario del imperio. Se trata de un mundo cuya ubicación es un secreto protegido por la Gran Convención y sirve de refugio para aquellos nobles deciden retirarse o son derrotados en disputas entre casas.

Algunos navegantes de la Cofradía Espacial son los únicos conocedores la secreta ubicación de este planeta y los encargados de transportar a los exiliados. Las características de este planeta son también mantenidas en secreto por las mismas razones citadas.

Salusa Secundus

Tercer planeta del sistema Gamma Waiping, antiguamente capital del Imperio que luego de un accidente nuclear fue situada en Kaitain. Actualmente es el planeta prisión del imperio. Un mundo eternamente helado con condiciones tan extremas para la supervivencia que 6 de cada 10 reclusos no sobrevive a los primeros 6 meses.

Vientos huracanados, cielos nublados y temperaturas de -40 C° son algunas de las características que hacen de este lugar un verdadero infierno helado.

Giedi Prima

Planeta del sistema Ophiuchi B, origen de la casa Harkonnen. Un mundo muy bello en su origen pero actualmente devastado y oscurecido por la polución de las industrias que son el principal sostén de la economía.

La casa de los Harkonnen gobernó este ciridar-feudo por muchas generaciones siempre con gobiernos rapaces y con grandes conflictos sociales y políticos, debido a la pobreza y marginalidad.

Wallach IX

Mundo natal de orden femenina Bene Gesserit, el noveno planeta del sistema Laoujin. Se trata de un mundo de nieves eternas en donde la B.G. ha situado su escuela.

Kaitain

El sistema de Kaitain es el centro del imperio, la capital del universo en donde el Emperador Padisha tiene su residencia.

Tleilax

Único planeta del sistema Thalim, origen de la orden Bene Tleilax.

IX

Noveno planeta de Alkalurops, mundo donde se alberga lo poco de la tecnología que sobrevivió al Jihad Butleriano. Actualmente la tecnología escasa disponible es desarrollada en este lugar y Richese, hogar de la casa rival homónima. Sus talleres se hallan protegidos por la Gran Convención contra los que sostienen que aún lo poco que queda de la antigua tecnología debería ser eliminada, ya que los IXianos desafían a la ley con sus controvertidas creaciones.

Si aún sobrevive algo de que alguna vez fueron las máquinas pensantes, ha de estar en Ix. Sin embargo, oficialmente ninguna computadora más compleja que una calculadora de mano es producida en la actualidad.

Richese

Planeta hogar de la casa Richese, uno de los productores de tecnología junto con IX, de quienes son competidores.

Historia universal

El Jihad Butleriano

Aproximadamente 10.000 años antes de los acontecimientos que llevan a los Atreides a tomar posesión de Arrakis. Los Cymeks son una casta de máquinas con los cerebros humanos, que activaron originalmente la súper computadora de “Ómnibus”. La función de esta computadora fue controlar todas las máquinas de la galaxia. Omnius y los Cymeks son el producto del autocomplacencia humana, dejando así a las máquinas asumir el control de todas las tareas humanas, inclusive las mas rudimentarias. Sin embargo por causa de errores de los Cymek (o de los Titanes como los nueve originales se hicieron llamar) Omnius se convirtió en una entidad con pensamiento propio. Su objetivo es el orden y la estabilidad de forma que intenta sustituir caos humano por orden de las máquinas. Esto es el comienzo de la enemistad entre humanos y máquinas.

La raza humana se halló entonces amenazada en su supervivencia por las máquinas que fueron su propia creación y supo que debía rechazar de alguna manera la marea que ha comenzado a levantarse inexorable contra ella. Los enemigos era aparentemente invencibles: Ómnibus, la mente omnipotente, la inteligencia artificial sin alma que rige las máquinas de incontables mundos sincronizados, y los ahora llamado Titanes, máquinas de destrucción comandadas por cerebros humanos sádicos y arrogantes.

Por siglos, hombres y mujeres valerosos de todos los planetas bajo control humano lucharon contra las máquinas. En el medio político se dan riñas entre los representantes de la Liga de Nobles a causa de su miopía y ambición y los luchadores se hallaban solos en sus planetas imposibilitados de coordinar esfuerzos.

Cuando todo parecía perdido y el fin inminente, nuevos líderes comenzaron a surgir para ponerse a la vanguardia de la resistencia: Xavier Harkonnen, ancestro de los Harkonnen actuales, un líder militar resuelto y valeroso oriundo del planeta de Salusa Secundus. Su amante, Serena Butler, hija de Manion Butler, el regente de la liga de los Nobles, activista apasionada que asumió el liderazgo carismático de millones y dio nombre a la Jihad que posteriormente se desencadenó contra las máquinas. Tio Holtzman, científico brillante y genio, que ideó un arma que ayudó decisivamente a la humanidad en lucha por la libertad: el campo de fuerza y el campo antigraavedad. Y finalmente Vorian Atreides, ancestro de los actuales Atreides, líder militar rebelde que irónicamente es hijo del líder Titán Agammemnon y administrador del sistema Omnius.

Por esta época, en un periférico planeta, casi olvidado, llamado de Arrakis, los comerciantes han descubierto las características notables de la especie Melange.

Las décadas van transcurriendo y la guerra se ha estancado. Omnius fue momentáneamente derrotado gracias a los conocimientos de Vorian Atreides pero los Titanes, conducidos por Agammemnon han tomado su lugar, libres de su antiguo amo y con mayor resolución a aplastar a los humanos. Nacen en su oposición los guerreros de Ginaz, conducidos por Jool Noret, que forjan una clase del guerrero de la élite, un arma capaz de enfrentar a las máquinas.

A su vez, Aurelius Venport y Norma Cenva realizan descubrimiento científico más importante de la historia humana: una manera "de doblar" el espacio y de viajar instantáneamente a cualquier lugar en la galaxia. Cincuenta y cinco años después, los mundos y los planetas coordinan sus esfuerzos y se liberan uno por uno. Después de años de la lucha, los mundos humanos comenzaron a poder vislumbrar el final del conflicto. Desafortunadamente, Omnius tiene una última y terrible carta que jugar. Intenta acabar con el género humano lanzando plagas virulentas por la galaxia, diezmando a las poblaciones de planetas enteros.

Batalla de Corrín y nacimiento del Imperio

Por último, la guerra que ha durado muchas vidas de hombres es decidida en la apocalíptica batalla de Corrín, adonde las fuerzas de la humanidad son conducidas por los descendientes de Butler, quienes tras la victoria

autoproclaman un emperador de la galaxia y establecen así un nuevo orden político. Fundan con este acto la casa noble de Corrino, la dinastía imperial desde ese entonces.

La Jihad acabó con todas las máquinas pensantes y la mayor parte de la tecnología en la galaxia. Se acuñaron axiomas tales como ‘no se construirán máquinas semejantes a la mente humana’, que luego tomaron un cariz religioso.

Orden y Política

El actual ordenamiento político de la galaxia consiste en una forma de gobierno de tipo imperial. Existen casas nobles que gobiernan feudos planetarios, que se encuentran confederados en el concejo de Landsraad. La casa noble que posee el trono imperial es la casa Corrino. A su vez existen corporaciones o escuelas como la Bene Gesserit, la Bene Tleilax y la Cofradía Espacial. Esta última junto a la compañía CHOAM controlan el comercio interplanetario y representan un gran poder económico.

Esto son los pilares en los que se asienta la estabilidad política del imperio: el Landsraad, la CHOAM y la casa Imperial.

Viajes espaciales y la cofradía

La tecnología hizo posible los viajes espaciales. Primero fueron irregulares e inseguros. Luego, con el avance de la tecnología y la aparición de la Cofradía Especial, los viajes se hicieron regulares, seguros y predecibles. Esto ha permitido movilizar mercancías y personas a los lugares más recónditos del universo y dio origen a la compañía CHOAM para el comercio.

Casas nobles y el Landsraad

El costo del comercio interestelar es alto pero inevitable, dado que existen recursos planetarios y materiales diferentes en cada mundo. Dado que el transporte de manufacturas, mercancías y materias primas fue monopolizado por la compañía CHOAM, las riquezas planetarias comenzaron a concentrarse en pocas manos, lo cual dio origen a una aristocracia que devino en casas nobles. El imperio reconoce a los nobles y les entrega feudos planetarios y les concede acciones (directorios) en la compañía CHOAM.

A su vez las casas se agruparon en una federación llamada Concejo de Landsraad del cual también participa la casa imperial. Este concejo sostiene la ‘Gran Convención’, un acuerdo formal que haría las veces de Carta Magna o Constitución universal. Quienes no respetan esta convención están fuera del universo y son considerados renegados, perseguidos y combatidos.

La Gran Convención es demasiado extensa para ser descrita en este apartado pero a grandes rasgos, la Gran Convención se basa en el sostener la autoridad imperial como única e indivisible, a la cual todos los habitantes de la galaxia se postran, incluidos nobles y plebe. A la vez ratifica a la CHOAM como monopolio del comercio. Por último establece una serie de convencionalismos para la guerra entre casas, cuyos puntos más importantes son la clase de armamento permitido y las reglas de la guerra.

Por último, el Landsraad y la Gran Convención proveen un equilibrio político y un lugar de resolución de disputas para el universo.

Principales casas nobles

Casa Atreides

La casa Atreides es una de las grandes casas del imperio. Esta casa noble que proviene del planeta de Caladan emplea métodos inverosímiles en su lucha para asegurar su supervivencia: nobleza, justicia y virtud. Gobernando Caladan generación tras generación con justicia y generosidad, la casa Atreides ha perfeccionado una forma de gobierno que los resultados en una sociedad bien organizada y una gente espiritualmente satisfecha en un planeta próspero. La casa Atreides es hábil en arte de la guerra; incluso han desarrollado una lengua de la batalla de Atreides. Sus todos los vasallos de la casa deben servir

obligatoriamente en forma de conscripción a la edad de 20 años. Los ejércitos son altamente profesionales y en especial con diestros en el pilotaje de vehículos voladores.

La casa Atreides es gobernada por un duque, actualmente el Duque Leto, cuyo heredero es llamado Paul, un joven de 16 años. Dentro del concejo del Landsraad Leto ha adquirido últimamente una cierta fama de caudillo; se ha alzado contra las injusticias y los abusos del poder imperial y ha agrupado tras de sí a muchas de las casas nobles. Esto le ha posicionado sin buscarlo tal vez como rival del emperador Padisha.

Casa Harkonnen

Una de las grandes casas del imperio, la casa Harkonnen base su poderío en el miedo y el terror, dos tácticas que siempre se han tenido sus adeptos, entre los que se cuenta Barón Vladimir Harkonnen, quien rige actualmente la casa. Despiadado, maníaco, egocéntrico y vicioso pero brillante y letal en el arte de la intriga, sobre todo cuando se trata del Kanly contra la casa Atreides, alimentado por una rivalidad ancestral. El Kanly se originó cuando un Atreides expuso a la vergüenza a un Harkonnen en la batalla de Corrín, la cual terminó el Jihad Butleriano y fundó el imperio.

Arriesgar a la muerte en el campo de batalla es preferible a sufrir una muerte lenta y atroz en los pozos de esclavos y mazmorras del barón. Entre los vasallos de los Harkonnen se han alimentado deliberadamente estas prácticas como forma de ascenso y de control. Vicios de toda índole son tolerados y hasta fomentados como forma de control. La forma en que los Harkonnen han controlado siempre a su gente ha sido conociendo claramente sus puntos débiles. No es de esperar que estas gentes se destaquen por sus dotes de nobleza y virtud.

El planeta de origen de la familia Harkonnen es un mundo industrial y poluído llamado Giedi Prima. La casa Harkonnen está regida por un barón Ciridar.

Casa Corrino

Se trata de la línea de sangre que históricamente sostuvo las riendas del imperio desde el Jihad Butleriano hasta la actualidad (un período de unos 10.000 años). El planeta ancestral de Corrino de la casa era Salusa Secundus, el desierto helado. Fue el asiento del poder imperial desde el Jihad Butleriano. Debido a una explosión atómica en un accidente, la casa Corrino y al Trono de Oro del León se movieron a Kaitain.

Sardaukar

En el futuro, cuando registres a un Sardaukar, recuerda esto. Y recuerda también que todos ellos llevan una o dos uñas de sus pies falsas, que pueden ser combinadas con otros elementos ocultos en su cuerpo para montar un efectivo radiotransmisor. Tienen uno o varios dientes falsos. Llevan espiras de hilo shiga ocultas entre sus cabellos... tan fino que es casi invisible, pero lo bastante fuerte como para estrangular a un hombre e incluso cortar la cabeza en el proceso. Con los Sardaukar, hay que examinarlos centímetro a centímetro, sondearlos con rayos X, cortarles todo el pelo y el vello de su cuerpo. Y cuando hayas terminado, puedes estar seguro de que aún no habrás descubierto todo lo que llevan.

Duna Cap. XLIII

Las tropas imperiales leales al emperador y su cohorte, se denominan Sardaukar. Se trata de temibles soldados fanáticos en cuya fuerza el emperador basa su poderío.

La reputación feroz de los Sardaukar los precede en todos los rincones del universo. Una posibilidad de que tropas Sardaukar que invadan un planeta es bastante para poner incluso las casas nobles principales de rodillas. Su entrenamiento militar acentúa la crueldad y una indiferencia cercana a lo suicida para la seguridad personal.

En el apogeo de esta escuela militar, sus técnicas de esgrima se compraba a la de un maestro Ginaz de décimo nivel y sus capacidades y astucias en la lucha eran reputadas como las de una adepta Bene Gesserit. Un Sardaukar cualquier valía tanto como diez reclutas ordinarios de las distintas fuerzas militares del consejo del Landsraad.

Se rumorea que el emperador recluta a sus Sardaukar de corazón helado en Salusa Secundus, el planeta prisión imperial. Se trata de un ecosistema de tal ferocidad que mata a seis fuera de cada diez prisioneros antes del primer año de su estadía. Sin embargo el imperio nunca ha reconocido oficialmente esta versión.

Facciones y Grupos

La cofradía espacial

La cofradía espacial monopoliza la realización de viajes interestelares y su compañía CHOAM monopoliza a la vez el comercio interestelar. Si bien es técnicamente posible desplazar un vehículo a velocidades superiores a la luz, no es simple calcular la trayectoria del viaje. Debido a que oficialmente no existen ni está permitido crear computadoras capaces de hacer estos cálculos, se ha creado una escuela que entrena a humanos para hacerlos capaces de pilotar naves en viajes interestelares La Cofradía Espacial, al igual que la Bene Gesserit nació en el despertar del Jihad Butleriano, que prohibió la creación de las máquinas pensantes "en la semejanza de la mente humana" (computadoras). Ambas instituciones fueron creadas para aprovechar cada gota capacidad de los músculos, de los nervios y de los cerebros humanos.

Mientras que el Bene Gesserit se centró en política y a la preservación de la especie, el gremio de la cofradía espacial se dedicó a perfeccionar las matemáticas y los viajes espaciales. Con el descubrimiento de la especia geriátrica, ciertos humanos mutados en "navegantes" de la cofradía, que poseen la capacidad de visualizar las trayectorias seguras con las complejidades del espacio-tiempo, permitiendo el cubrir instantáneamente distancias interestelares. El gremio pronto estableció un monopolio del viaje interestelar - un privilegio en el cual se han aferrado ferozmente.

Por lo tanto, cada ciudadano galáctico, del peregrino más humilde al emperador mismo, debe depender de la Cofradía Espacial para el transporte a través de espacio. La Cofradía nunca ha vacilado en utilizar esta influencia para avanzar en sus propios intereses, aunque lo hace discretamente. Sus representantes son vistos relativamente en raras ocasiones, y nunca ve a los Navegantes. Se dice que estos últimos son deformes a causa de su adicción de la especia geriátrica Melange necesaria para su tarea tan singular; ya son apenas reconocibles como seres humanos. Está prohibido ver a un Navegante de la cofradía bajo pena de muerte.

La orden femenina Bene Gesserit

La Bene Gesserit es una hermandad femenina nacida al calor del Jihad Butleriano, al igual que la Cofradía Espacial, para desarrollar las capacidades del ser humano. Se esfuerzan alcanzar un conocimiento profundo del universo en sí mismo, y todo que exista dentro de él. Andan este camino entrenándose para tener control preternatural de sus propios cuerpos y mentes. Por ejemplo, hablando con la voz, un sistema de entonaciones cuidadosamente moduladas, pueden conseguir obediencia inmediata. Las Reverendas Madres, el más alto grado de las Bene Gesserit, tienen otras capacidades muchas de las cuales son conseguidas mediante el consumo de especia geriátrica.

Las acólitas Bene Gesserit asumen roles religiosos debido a su profundo conocimiento de las tradiciones, la metafísica y los ritos. También prestan servicio como esposas y concubinas en la nobleza. A su vez las hijas nobles nacidas son enviadas a la escuela Bene Gesserit situada en Wallach V para su adiestramiento.

Muchas cosas se dicen sobre la hermandad Bene Gesserit, cuyas acólitas parecen tener un inacabable acervo de recursos y que el verdadero propósito de su existencia es la política, ya que como consortes influyen discretamente en las altas esferas del poder imperial y la nobleza.

La orden Bene Tleilax

Se los tiene por manipuladores y espías que nucleados bajo una "orden" poseen un poder que se estima equivalente a una casa noble mayor del Imperio, que se sabe tienen control sobre un número de planetas del imperio por derechos adquiridos.

Si bien no se hallan organizados según líneas de sangre (como si el resto del poder imperial), los Tleilaxu actúan como una corporación y es muy poco lo que se conoce de sus actividades, aunque a ellos mismo les complace declamar que su organización se organiza en torno a una "meritocracia". Oficialmente el objetivo de la orden es aplicar tecnología de propio desarrollo a la creación de productos biológicos para suplir las necesidades del imperio tales como órganos y miembros corporales artificiales, Gholas, Danzarines Rostro entre otros. Sus métodos de cultivo y producción son secretos muy bien custodiados, esto es lo que les atribuye su carácter de orden.

Nacida al calor del Jihad Butleriano, los Tlaxala, como eran conocidos en ese entonces eran un grupo de científicos abocados a la provisión de órganos y miembros a los soldados de la Liga de Nobles heridos en las batallas de la guerra contra Omnium.

Criaturas Tleilaxu

La orden es capaz de crear a pedido gran variedad de engendros. No hay dificultad para ellos en crear un hombre de dos cabezas por ejemplo. Entre las criaturas más conocidas de la orden se hallan los Gholas, clones de personas muertas recreadas a partir del original, aunque no poseen los recuerdos del original. También se conoce a los Danzarines Rostro, criaturas asexuadas capaces de adoptar la apariencia de cualquier persona y que además poseen grandes condiciones atléticas. Se los emplea como divertimento en las cortes imperiales.

Mentats

Posteriormente al Jihad Butleriano, la ley y la tradición galácticas prohibieron la fabricación de las máquinas que piensan como seres humanos. Para compensar, se entrenan a seres humanos dotados de inteligencia superior al promedio desde la niñez para reemplazar a las máquinas. Estas gentes son denominadas “Mentat”, o también las “computadoras humanas.” Sus años de estudio y práctica los imbuían con memorias asombrosamente exactas, almacenes extensos del conocimiento enciclopédico y técnico y supremas habilidades en el campo de la lógica, las matemáticas y el cómputo.

Aunque el mentat es experto en la obtención de conclusiones exactas en base a los datos disponibles, no son siempre objetivos o infalibles. Abrigan sensaciones y deseos humanos, por esto la lealtad de un Mentat a un ser amado o a un patrón puede nublar su discernimiento. Además, las conclusiones de un Mentat son tan exactas como los datos suministrados.

Tecnología

Las innovaciones tecnológicas más destacables del escenario de Duna se deben a los descubrimientos de Holtzmann, Lempert y Cenva. Incluyen: viajes interestelares a velocidad hiperlumínica, comunicaciones de velocidad también hiperlumínica, campos de fuerza y antigravedad. El LASER a pesar de ser conocido desde la época dorada de la Tierra, es desarrollado al punto de utilizarse en armamentos.

Algo llamativo respecto del de Duna es completa carencia de computadoras o cualquier otra clase de ‘máquina pensante’. Las mismas han sido reemplazadas por Mentats, por las causas expuestas en la sección ‘Historial Universal’.

Armamento y defensa

Jessica pensó en los láseres. Los ardientes rayos de destructiva luz podían perforar cualquier sustancia, a menos que esta sustancia estuviera protegida por un escudo. El hecho de que la interferencia del rayo con un escudo pudiera hacer estallar el láser o el escudo no parecía preocupar a los Harkonnen. ¿Por qué? Una explosión láser-escudo tenía una peligrosa variante, ya que podía revelarse más potente que una explosión atómica o podía matar tan sólo al tirador y a su blanco.

Duna Cap. XVI

Debido a la invención del campo de fuerza se da ha dado la obsolescencia de cualquier arma de proyectiles. El campo de fuerza del Holtzmann fue una invención decisiva para derrotar a las máquinas durante el Jihad Butleriano y cambió para siempre las tácticas de guerra. Las guerras volvieron a decidirse de la misma forma en la que se hacían en los albores de la edad de oro de la tierra, o sea cuerpo a cuerpo con armas que son capaces de traspasar el escudo de fuerza corporal, ya que todo proyectil es desviado por este. Artillería de fuego y artillería láser pasaron a ser perfectamente inútiles contra navíos e instalaciones protegidas con escudos de fuerza. Por si esto fuera poco, un láser disparado contra un escudo de fuerza puede provocar una reacción nuclear en cadena que vaporizará al portador del escudo y al del arma láser.

Por estas razones los soldados de tropa de todo el imperio llevan a la guerra generadores de escudo del tamaño de un reloj de pulsera en sus cinturones y armas de filo como espadas y puñales de toda clase, y armas de asta como lanzas y alabardas, además de aturdidores que provocan descargas eléctricas que paralizan. No obstante eso los láseres siguen siendo utilizados en menor medida ya que no todo el mundo posee generador de escudo corporal y el láser es un arma de gran efectividad contra seres de carne. Las tropas regulares y a sueldo siguen siendo adiestrados en su uso. Con todo, las armas láser suelen ser material difícil de conseguir, costear y mantener. Se emplean con gran cautela por la posibilidad de impactar escudos escudo corporal, lo cual muy posiblemente deje un cráter profundo en el lugar. El campo antigravedad empleado en artefacto llamado *suspensor* ha hallado también su lugar entre los pertrechos de guerra, desplazando al parecidas. El suspensor se emplea para detener o demorar una caída libre de un objeto.

Máquinas pensantes

El Jihad Butleriano acabó con todas las máquinas ‘pensantes’ barriendo con toda computadora mas compleja que un calculador de mano. Eso hizo que las computadoras de uso doméstico para archivo, cálculo y estadística, control de dispositivos, etc fueran y sean actualmente consideradas una aberración o una herejía que se debe suprimir. Así mismo las computadoras de navegación de las astronaves que permitían calcular los saltos hiper-espaciales fueron suprimidas.

En ambos casos la computadora era irremplazable. La respuesta al problema fue el adiestramiento de seres humanos para cumplir con las tareas de las computadoras y el resultado de ello fue el Mentat: ser humano capaz de realizar mentalmente complejos cálculos en segundos, acopiar asombrosas cantidades de datos y resolver complejos problemas de camino lógico.

Para la navegación interplanetaria requiere un tipo más específico de computadora para la navegación, con lo cual se originaron en el seno de la Cofradía Espacial los Navegantes: seres capaces de calcular trayectorias de saltos al hiper-espacio en forma mental. No son la misma cosa que los Mentat y a decir verdad no se puede decir exactamente que sean, ya que nadie ha visto nunca a un navegante y ha vivido para contarlos; es un delito penado por la Gran Convención.

Transporte

Tal lo explicado en párrafos anteriores la posibilidad de viajes interestelares a velocidades hiperlumínicas abrió el abanico de la humanidad por muchos mundos y sistemas planetarios. Los navegantes que controlan las naves crucero que los realizan. Son capaces de calcular trayectorias posibles como lo haría una computadora de enorme poder de cálculo, que de hecho existiera estaría prohibida por constituiría un delito contra la Gran Convención.

Además existen naves espaciales de menor autonomía capaces de viajar a órbitas cercanas que se emplean en trasbordos y transporte de carga desde y hacia los cruceros espaciales.

Dentro del rango de los vehículos voladores también se halla el muy difundido Tóptero u Ornitóptero, una nave que posee hallas móviles similares a las de un insecto que le permiten mantenerse en el aire y planear. Es impulsada mediante chorros. Los vehículos terrestres ya no emplean ruedas, en su lugar utilizan suspensores más potentes que les permiten elevarse y deslizarse algunos centímetros sobre el suelo, e impulsarse con chorros. Esto solo es técnicamente posible hasta un cierto peso, vehículos de mayor porte emplean orugas, como lo hacen las cosechadoras de especia en Arrakis con su descomunal tamaño.

Objetos de uso cotidiano

El uso del suspensor se ha extendido al confort hogareño. Las sillas, mesas, bancas y toda clase de muebles emplean el campo antigravedad para sostenerse.

Materiales de construcción han desplazado al antiguo vidrio, acero y cemento. En lugar de vidrio se utiliza metalglass, un cristal capaz de resistir tanto como el acero. El cemento es reemplazado por plastiacer, un tipo de polímero capaz de tomar cualquier forma pero tan resistente como el acero.

Tecnología para la supervivencia

—Así es —dijo Kynes—, pero no era ese precisamente el significado de mis palabras. Ved, mi clima exige una actitud especial hacia el agua. Siempre se piensa en el agua, en cualquier momento. Nadie malgasta nada que contenga un poco de humedad.

Duna Cap. XV

Sobrevivir en un planeta como Arrakis no es tarea sencilla. Supone una lucha permanente contra las inclemencias del clima y en pro de la conservación de cada rastro de humedad disponible. Toda la tecnología desarrollada en Duna por los Fremen tiende a conservar el agua y abrochar los muy escasos recursos que brinda el planeta.

Por esta razón los Fremen desarrollaron una férrea disciplina *del agua* que les posibilita sobrevivir sin casi beber. Toda la humedad del cuerpo es reciclada mediante el uso del *destiltraje*, una vestimenta similar a un mameluco que permite recuperar la transpiración, la humedad de la respiración, la orina y hasta las heces. Toda la humedad va a parar a depósitos o bolsas de recuperación donde el usuario del traje puede beberla. El mejor lugar para conservar la humedad es el propio cuerpo. Una persona en el desierto abierto con su *destiltraje* deteriorado o roto tiene pocas posibilidades de sobrevivir.

Los Fremen también sellan las entradas a sus cuevas y sietch con sellos de humedad plásticos para mantener la humedad ambiente. También instalan en lo alto de las crestas rocosas trampas de viento con precipitadores de humedad para capturar todo rastro de agua en el aire.

En definitiva, se aplican los esfuerzos de la comunidad a conservar la humedad, el bien maspreciado. Los Fremen saben que la carne de hombre le pertenece a él, pero su agua es de la tribu; por esa razón el ritual del funeral Fremen consiste en extraer la humedad del cuerpo del muerto para la cisterna comunitaria y los feudos.

La población no Fremen de Duna adoptó esta disciplina parcialmente. Solo utilizan destiltrajes para salir al desierto. Muchos han intentado fabricar destiltrajes pero se sabe que solo los destiltrajes Fremen son realmente confiables a la hora de salir al desierto.

Las casas de los Pan y Graven, así como las de las ciudades utilizan puertas estancas para conservar la humedad y evitar la transpiración todo lo posible, ya que beber agua copiosamente puede ser muy costoso. El agua es el bien máspreciado y más costoso en Duna.

Por otro lado la especia Melange es el cultivo de exportación de Arrakis, su valor no es tan alto como el del agua. Por esa razón se elaboran muchos productos derivados de ella: plásticos, fibras textiles, alimentos, bebidas, etc. Esto a su vez tiene un costo en vida, ya que la especia provoca adicción. Los Fremen la consumen todo el tiempo y flota en el aire de los sietch. A largo plazo provoca un efecto secundario: los ojos del adicto adquieren un color azul eléctrico sin blanco. Los Fremen llaman a esto azul de Ibad.

Religión

Historia de la religión universal

Antes de la llegada de Muad'Dib, los Fremen de Arrakis practicaban una religión cuyas raíces, como puede ver cualquier escolar, se hallaban en el Maometh Saari. Muchos, sin embargo, han hecho notar la variedad de elementos tomados de otras religiones. El ejemplo más citado es el Himno al Agua, una copia directa del Manual Litúrgico Católico Naranja, con su invocación a las nubes traedoras de lluvia, que nunca han sido vistas en Arrakis. Pero existen otros puntos de contacto más profundos entre el Kitab al-Ibar de los Fremen y las enseñanzas de la Biblia, el Ilm i el Fiqh.

Duna Apéndice II

Antes de que los viajes espaciales comenzaran a ser seguros, regulares y predecibles, muchas tendencias y creencias religiosas pululaban por el universo conocido: los movimientos islámicos de los nómada Zenzunni, el Nacacristianismo de Chusuk, el Budislamismo Lankiveil y Sikum, la Miscelánea de Mahayana

Lankavarata, el Zen de Hekiganshu de Delta Panovis III, el Tawrah y el Zabur Talmúdico de Salusa Secundus, el ritual Obeah, el Muda Quram y el Fig preservados por los plantadores de arroz pundi de Caladan, diversas formas de Hinduismos profesados por las comunidades pyon y finalmente, el Jihad Butleriano.

Los viajes espaciales dieron otro sentido a las ideas de la creación. Como causa del nuevo movimiento sideral se mezclaron las creencias reinterpretándose como si se adaptaran a las necesidades de las nuevas conquistas.

Luego aconteció el Jihad Butleriano que trajo dos generaciones de caos. El Dios de la lógica fue derribado por las masas y se impuso un nuevo concepto: el hombre no puede ser reemplazado. Todas las creencias comenzaron a ser reexaminadas. Los Dioses y sus rituales fueron puestos en el tapete de la discusión. Vacilantes los jefes de las antiguas religiones comenzaron a celebrar reuniones de carácter ecuménico e intercambiar puntos de vista, animados por la incipiente cofradía Espacial y la Bene Gesserit. Estas primeras reuniones dieron sus primeros frutos: el reconocimiento que todas las religiones comparten al menos un mandamiento “no desfigurarás el alma”. Se fundó entonces un organismo llamado “Comisión de Traductores Ecuménicos” o CTE como mejor se la conoció.

La CTE se reunió en una isla neutral de la Vieja Tierra. Se reunieron “en la convicción de la existencia de una Esencia Divina en el Universo”. Cada confesión que tuviera al menos un millón de seguidores estaba representada. Se declaró “estamos aquí para eliminar una de las grandes armas de las religiones en disputa: la pretensión de ser poseedores de la auténtica y única revelación”.

Pasaron siete largos y turbulentos años antes de que volviera a haber noticias desde la CTE. Mientras tanto en los planetas de origen de los religiosos se sucedían disturbios y revueltas al calor del descontento popular por la falta de definiciones. Cientos de millones de muertes en todo el universo conocido, si se cuentan solo los datos oficiales.

Finalmente en el séptimo año, aconteció un anuncio histórico. Lo que se venía preparando fue finalmente desvelado: la Biblia Católica Naranja; “he aquí como la humanidad puede adquirir conciencia sí como parte total de la creación de Dios”. Junto con este libro se presentó el Manual Litúrgico y Los Comentarios, dos trabajos de carácter complementario. Un trabajo de verdadero carácter ecuménico que sinceramente buscaba acabar con los antagonismos religiosos y a la vez traer a los hombres un nuevo comienzo en lo espiritual.

Seguidamente los delegados comenzaron a regresar a sus respectivas congregaciones y la Biblia Católica Naranja comenzó a imprimirse por miles de millones de ejemplares. Pero nuevas contrariedades: 18 de los delegados fueron linchados por sus congregaciones en el término de dos meses, 53 más se retractaron antes del primer año. Se catalogó a la obra de cómo producido por “la insolencia de la razón”, y que sus páginas “vomitaban llamadas a la lógica muy engañosas”.

Comenzaron a aparecer ediciones revisadas adaptadas a la intolerancia de las masas que contenían el simbolismo ya aceptado de fuerte carga psicológica los cuales no habían sido absorbidos correctamente.

Finalmente el grupo de delegados sobrevivientes que nunca se retractaron, 14 en total con el delegado presidente Toure Bomoko (Ulemma Zenzunni), de la CTE emitió una nueva declaración: se había cometido un error, no debieron haberse introducido nuevas incertidumbres a las creencias ya aceptadas, ni pretender reemplazar los símbolos conocidos. Cada día el hombre se enfrenta a la inestabilidad de las cosas humanas y la religión es un lugar de seguridad, opresivo, conformista y rígido. Esta declaración no consiguió ni mucho menos aplacar a los enemigos de la CTE que ya se levantaban por millones.

Se conoce que finalmente Bomoko se vio obligado a huir al exilio. Se dice que acabó sus días en Tulipe. Sus hipotéticas últimas palabras “las instituciones resisten” han sido proféticas. Noventa generaciones mas tarde la Biblia Católica Naranja se ha extendido por todo el universo conocido. Los 14 delegados son recordados popularmente como los “catorce sabios”.

La religión y la clase dominante

Agnóstica, es la palabra para designar a la clase dominante, es decir la nobleza, el imperio y la cofradía Espacial. La religión es solo una forma de espectáculo de para divertir y ocupar al pueblo manteniéndolo dócil. Siempre han creído que todos los fenómenos incluidos los llamados sobrenaturales puede reducirse a explicaciones mecánicas.

La Bene Gesserit

La orden femenina negaba ser una orden religiosa pero operaba dentro de un esquema casi impenetrable de simbolismo y misticismo ritual, y cuyo adiestramiento y simbolismo, organización y métodos de enseñanza internos eran casi por completamente religiosos. Es así como el género femenino históricamente relegado de las funciones sacerdotales en todas las religiones que dieron lugar al ecumenismo acabaron por tomar esas

atribuciones. Tanto es así que cualquier adepta de la orden puede desempeñar estas funciones y las de mayor rango son denominadas reverendas madres.

Fueron ellas quienes tuvieron la visión y la capacidad de asimilación necesaria como para saber primero que nadie en el universo que la obra de Bomoko y la CTE sería finalmente aceptada y asimilada por el resto de la humanidad tarde o temprano. De esa forma se adiestró a la Missionaria Protectora, una organización no oficial de la hermandad que viajó a cada rincón del universo e implantó leyendas y protomitos de carácter pseudo religioso. Generaciones después este trabajo permitiría que todo pueblo fuera susceptible del uso de la ingeniería religiosa como forma de protección (y manipulación) para cualquier adepta que lo requiriere. Así fue como la hermandad acabó por ocupar el lugar que alguna vez en el pasado remoto fue de exclusividad del género masculino.

Estereotipos

Esta sección presenta los estereotipos válidos para el escenario Duna.

Nombre completo	Nivel
Acólita Bene Gesserit	7
Danzarín rostro tleilaxu	7
Comerciante	5
Contrabandista	6
Fremen	7
Mentat	5
Mercenario	5
Planetólogo	6
Sardukar	7
Soldado casa Atreides	6
Soldado casa Harkonnen	5
Trabajador Pyon	5

Súbdito Atreides

Son los fieles servidores de la casa Atreides. Sirven al duque Atreides con devoción teniendo en el a su líder y protector. Se trata de militares altamente especializados especialmente en la guerra aérea y en el mar. Su planeta de procedencia es Cáladan, el mundo natal de todos los Atreides. Edad aproximada 30 años, con grado de oficial ya alcanzado y al de experiencia. Hijo de una de las tantas familias que ha servido a los Atreides desde hace generaciones, cuya fidelidad a la casa está fuera de cuestión, por excelentes razones. Valientes y arrojados, los Atreides cultivan fuertes lazos de amistad y lealtad entre sí. Un hombre herido siempre tendrá un compañero que lo socorra, y un moribundo tendrá a quien vele por él.

Halleck notó con un toque de orgullo que la mayor parte de sus hombres aún válidos permanecían en pie... para ellos no existían ni el cansancio ni el desfallecimiento. Las camillas estaban agrupadas a la izquierda, y cada herido tenía a su lado un compañero.

El adiestramiento de los Atreides: «¡Velaremos por nuestros hombres!» era aún un núcleo indestructible en ellos, observó Halleck.

Duna Cap. XXVIII

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	12				
Destreza (De)	14				
Constitución (Co)	12				
Inteligencia (In)	12				
Sabiduría (Sa)	12				
Carisma (Ca)	12				
2PDs/Nivel	PDs				28

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Armas de aturdimiento	3				
Armas de filo	4				
Armas de proyectiles	3				
Armas laser	2				
Atletismo	4				
Callejeo	2				
Empatía	2				
Esquivar	4				
Intimidar	2				
Liderazgo	2				
Luchar con escudos	6				
Paracaídas a suspensor	2				
Pelea	4				
Persepción	3				
Pilotar tóptero	4				
Pilotar vehículo arrak.	2				
Primeros auxilios	3				
Sigilo	2				
1PD/Nivel	PDs				52

Estereotipo	Nivel	PDs
	6	90
		90

Derivada	Valor
Defenza	
Bonus defenza	
Max. Bonus atq	
Acciones	
Puntos de vida	
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Lealtad	M	1
Resistencia al dolor	V	1
Extraplanetario	D	2
2PDs/Nivel	PDs	-2

Objeto	Cant.	Valor
Espada		1
Puñal		1
Aturdidor		1
Generador de escudo		1
2PDs/Nivel	PDs	8

Acólita Bene Gesserit

Las dotadas Bene Gesserit son una orden de mujeres dedicadas al servicio. Guardan los arcanos para la humanidad y educan a las hijas de la nobleza en las artes. También son sindicadas como brujas, poseedoras de innumerables recursos y portadoras de los secretos mas oscuros. Se las acusa de perseguir sus propios intereses más que el bien.

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	12				
Destreza (De)	14				
Constitución (Co)	14				
Inteligencia (In)	14				
Sabiduría (Sa)	16				
Carisma (Ca)	12				
2PDs/Nivel	PDs				44

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Actuar	1				
Agujas venenosas	1				
Armas de filo	1				
Armas de proyectiles	1				
Atletismo	1				
Combate prana-bindú	4				
Control hemocional	3				
Control metabólico	3				
Decir verdad	3				
Disfraz	2				
Empatía	4				
Implantar	3				
Ingeniería religiosa	4				
Intimidar	2				
Música	2				
Persepción	4				
Persuación	2				
Primeros auxilios	2				
Política	2				
Seducción	4				
Sigilo	1				
Suspensión vindú	3				
Trance vindú	4				
Voz	4				
1PD/Nivel	PDs				61

Estereotipo	Nivel	PDs
	7	105

105

Derivada	Valor
Defenza	
Bonus defenza	
Max. Bonus atq	
Acciones	
Puntos de vida	
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Lealtad	M	2
2PDs/Nivel	PDs	0

Objeto	Cant.	Valor
2PDs/Nivel	PDs	0

—Nosotras, las Bene Gesserit, tamizamos a la gente para descubrir a los humanos.

El levantó la mano derecha, intentando hallar el recuerdo de su dolor.

—¿Y eso es todo... el dolor?

—Te he observado en tu dolor, muchacho. El dolor es tan sólo el eje de la prueba. Tu madre te ha enseñado la forma en que observamos. He visto en ti los signos de esta enseñanza. Nuestra prueba consiste en provocar una crisis y observar. El tono de su voz confirmaba sus palabras. Paul dijo: —Es cierto.

Ella le miró. ¡Percibe la verdad! ¿Quizá sea el que estamos buscando? ¿Quizá sea realmente el que estamos buscando? Refrenó su excitación, recordándose a sí misma: La esperanza ofusca la observación.

—Sabes cuando la gente cree en lo que dice —indicó.

—Lo sé.

Los armónicos de su voz confirmaban su capacidad experimentada. Ella lo percibió y dijo:

—Quizá tú seas el Kwisatz Haderach. Siéntate, hermanito, aquí a mis pies. Duna Cap. I

Fremen

Los pobladores nativos del planeta desierto son extraordinarios guerreros forjados por la ferocidad del clima y las propias costumbres. Un guerrero Fremen no conoce la compasión y está presto a sacrificarse por la tribu, ha sido capaz de domar el desierto y sus peligros y convertirlos en sus aliados.

Un guerrero Fremen, o naib del desierto, es necesariamente nacido en Arrakis, puede tener entre 15 y 25 años. Porta un crys, o daga realizada a partir del diente de un gusano de arena, que es como su alma, nadie salvo sus compañeros de confianza.

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	14				
Destreza (De)	14				
Constitución (Co)	14	2	16		
Inteligencia (In)	12				
Sabiduría (Sa)	14				
Carisma (Ca)	10				
2PDs/Nivel	PDs				36

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Armas de filo	6				
Armas de proyectiles	6				
Atletismo	6				
Disciplina del agua	6				
Disdraz	4				
Empatía	1				
Esquivar	4				
Intimidar	2				
Montar gusano	4				
Pelea	4				
Persepción	4				
Primeros auxilios	3				
Rastrear	3				
Sigilo	4				
Supervivencia	8				
Trampas	2				
Trepar	2				
1PD/Nivel	PDs				69

Estereotipo	Nivel	PDs
	7	105

Derivada	Valor
Defenza	
Bonus defenza	
Max. Bonus atq	
Acciones	
Puntos de vida	
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Ojos de ivad	D	2
Marginal	D	2
Condicionamiento	D	2
Coagulación	V	1
Resist. Deshidra	V	1
2PDs/Nivel	PDs	-8

Objeto	Cant.	Valor
Destiltraje		1
Pistola maula		1
Kris		1
Capa jubba		1
2PDs/Nivel	PDs	8

—¡Quieto dónde estáis! —restalló Hawat. Luchó contra la dolorosa fatiga que se apoderaba de todos sus músculos—. Esa gente respeta a nuestros muertos. Sus costumbres son distintas de las nuestras, pero tienen el mismo significado.

—Van a extraerle a Arkie toda su agua —gruñó el hombre del láser.

—¿Tal vez tus hombres desean asistir a la ceremonia? —preguntó el Fremen.

No comprende el problema, pensó Hawat. La ingenuidad del Fremen era estremecedora.

—Están alterados por la muerte de un respetado camarada —dijo Hawat.

—Trataremos a vuestro camarada con el mismo respeto que si fuera uno de los nuestros —dijo el Fremen—. Este es el vínculo del agua. Conocemos los ritos. La carne de un hombre le pertenece; el agua pertenece a la tribu. Duna Cap.

XXIV

Todo aquel que haya nacido entre los Fremen es capaz de luchar y adentrarse en el desierto, sin importar su sexo o edad. Las costumbres y mentalidad Fremen han sido modeladas por el desierto. Toda su cultura está construida alrededor de la conservación de la humedad y la supervivencia en un ambiente muy hostil. Para un extranjero sin embargo las costumbres Fremen no son más que actos de barbarie y por eso se los ha condenado a la marginalidad.

Harkonnen

Servidores de la casa Harkonnen. Sirven al barón Harkonnen especialmente como guardia familiar y como oficiales. Por lo general la casa contrata mercenarios para sus campañas.

La edad de este estereotipo es aproximadamente de 30 años. Es oriundo del planeta Giedi Prima, mundo natal de la casa Harkonnen. Suele ser reclutado de entre la población como aspirante, dado que no existen lazos de lealtad entre la familia real y las familias de sus servidores.

Los Harkonnen fomentan deliberadamente ciertos vicios en forma controlada entre sus siervos para garantizar su lealtad, es común que los oficiales Harkonnen sean adictos a la Semuta. No existen camaradería ni lealtad entre los Harkonnen, la competencia por ascender en la jerarquía y obtener privilegios es fuerte y casi todo está permitido.

—En primer lugar —dijo—, déjame felicitarte, Nefud. Eres el nuevo capitán de mi guardia. Y espero que aprenderás la lección en la muerte de tu predecesor.

El Barón captó la consciencia de lo que representaba aquel ascenso para el hombre de su guardia: Nefud sabía que ya nunca más le faltaría semuta.

Duna Cap. XXI

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	12				
Destreza (De)	14				
Constitución (Co)	11				
Inteligencia (In)	14				
Sabiduría (Sa)	11				
Carisma (Ca)	12				
2PDs/Nivel				PDs	28

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Armas de filo	4				
Armas de proyectiles	4				
Armas laser	2				
Callejeo	2				
Cazador-buscador	3				
Empatía	5				
Luchar con escudos	4				
Pelea	1				
Persepción	3				
Persuación	3				
Pilotar tóptero	2				
Pilotar vehículo arrak.	2				
Política	3				
Primeros auxilios	2				
Supervivencia	1				
1PD/Nivel				PDs	41

Estereotipo	Nivel	PDs
	5	75
		75

Derivada	Valor
Defenza	
Bonus defenza	
Max. Bonus atq	
Acciones	
Puntos de vida	
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Adicción	D	1
Contacto	V	1
2PDs/Nivel		PDs
		0

Objeto	Cant.	Valor
Puñal		1
Uniforme		1
Generador E		1
2PDs/Nivel		PDs
		6

Mentat

Seres adiestrados para emular a las máquinas pensantes, los mentats desarrollan las capacidades de inteligencia humana al extremo. Educado desde niño en técnicas cognitivas supremas que le permiten explotar al máximo su mente, el mentat es una computadora humana, capaz de acopiar increíbles cantidades de información y realizar complejas cadenas de silogismos con ellas, realizar mentalmente complejísimo cálculos matemáticos y algoritmos. Todo esto puede ser realizado por un mentat, dejando de lado sentimientos y prejuicios.

Los mentats son adiestrados en IX y suelen ser costosos. Actúan como concejeros y especialistas; solo las grandes casas nobles pueden costearlos.

—Este no es un argumento abierto a tus especulaciones! — exclamó el Barón.

¿Es posible que ni siquiera él conozca las verdaderas motivaciones del Emperador?, se preguntó Hawat.

-Cualquier argumento está abierto a mis especulaciones si tiene alguna relación, aunque sea mínima, con el encargo que me habeis hecho —dijo Hawat- Soy un Mentat. No se le oculta ninguna información o dato a un mentat. Duna XXXIX

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	10				
Destreza (De)	10				
Constitución (Co)	10				
Inteligencia (In)	16				
Sabiduría (Sa)	14				
Carisma (Ca)	10				
2PDs/Nivel				PDs	20

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Agujas venenosas	5				
Armas de filo	2				
Armas de proyectiles	3				
Camino lógico	8				
Cazador-buscador	4				
Cultura fremen	4				
Ecología	4				
Empatía	4				
Enciclopedia	7				
Medicina	3				
Pelea	1				
Persepción	6				
Persuación	4				
Política	6				
Sigilo	5				
1PD/Nivel				PDs	66

Estereotipo	Nivel	PDs
	6	90
		90

Derivada	Valor
Defenza	
Bonus defenza	
Max. Bonus atq	
Acciones	
Puntos de vida	
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Servidumbre		2
2PDs/Nivel	PDs	-4

Objeto	Cant.	Valor
Puñal		1
Proyector de dardos		1
Agujas		1
Venenos		1
2PDs/Nivel	PDs	8

Mercenario

Los trabajadores de las armas, han existido en todas las épocas y todos los lugares, ofreciendo su lealtad y su sangre al mejor postor. En Duna hay muchas oportunidades de trabajo para un mercenario valiente y decidido; también son muchos los peligros: el clima, los Fremen, el desierto y sus gusanos, etc.

No hay restricciones en cuanto a la procedencia de un mercenario. Este suele tener entre 25 y 40 años. A los 45 espera estar retirado y con una buena cantidad de dinero ahorrada que le permita llevar una vida holgada. Pero la realidad es que muy pocos sobreviven en condiciones aceptables.

Los mercenarios en Arrakis suelen ser empleados por los Harkonnen como tropas y por los contrabandistas, para reforzar sus contingentes.

El Duque miró a Halleck.

—Gurney, deseo que tomes el mando de una delegación, una embajada si prefieres llamarla así, para contactar a esos románticos hombres de negocios. Diles que ignoraré sus operaciones durante tanto tiempo como me entreguen el diezmo ducal. Hawat ha calculado que los mercenarios que han debido contratar para poder seguir sus operaciones les cuestan cuatro veces esa suma. Duna Cap. XII

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	12				
Destreza (De)	14				
Constitución (Co)	11				
Inteligencia (In)	14				
Sabiduría (Sa)	11				
Carisma (Ca)	12				
2PDs/Nivel				PDs	28

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Armas de filo	4				
Armas de proyectiles	4				
Armas laser	2				
Atletismo	3				
Cazador-buscador	3				
Disfraz	3				
Esquivar	2				
Intimidar	3				
Luchar con escudos	4				
Pelea	3				
Persepción	3				
Pilotar tóptero	2				
Pilotar vehículo arrak.	2				
Primeros auxilios	2				
Sigilo	1				
Supervivencia	2				
1PD/Nivel				PDs	43

Estereotipo	Nivel	PDs
	5	75

75

Derivada	Valor
Defenza	
Bonus defenza	
Max. Bonus atq	
Acciones	
Puntos de vida	
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Alidado	V	1
Enemigo jurado	D	1
2PDs/Nivel		PDs
		0

Objeto	Cant.	Valor
Puñal		1
Generador E		1
2PDs/Nivel		PDs
		4

Contrabandista de especia

No toda la especia que se trafica en Arrakis es recolectada bajo las reglas del imperio, existen también colectores ‘independientes’. Este tráfico escapa al control imperial y por consiguiente es ilegal. El tráfico fuera de la ley deja muchos beneficios. Cazadores de fortuna de todos los rincones del universo conocido, fugitivos, guerreros caídos en desgracia acuden a trabajar entre los contrabandistas de la especia.

Hay mucho que ganar para quienes sean capaces de asumir los riesgos que implica traficar al margen de la ley y operar en un planeta con un clima feroz y traicionero. Los contrabandistas que operan al borde de la meseta central llegaron a prosperar mucho durante el tiempo en que el ciridar-feudo de Arrakis estuvo en manos de Harkonnen. Difícil es mantener lo obtenido al tener que mantener una paz tensa con los Fremen que defienden su territorio y la permanente necesidad de sobornar a los funcionarios del gobierno planetario para que permitan la operación, a la vez que la CHOAM y el Imperio poseen sus propios espías que vigilan sus movimientos.

—Tú y tus hombres sois bienvenidos a este refugio entre nosotros —dijo Tuek—. Hablas de gratitud. Muy bien; trabajad para pagar vuestra deuda. Siempre podremos encontrar un trabajo para un hombre de valor. Pero os destruiremos con nuestras propias manos si intentáis la menor acción abierta contra los Harkonnen.

—¡Pero ellos han matado a tu padre!

—Quizá. Y si es así, te daré la misma respuesta que daba mi padre a aquellos que actuaban sin pensar: «Pesada es la piedra y densa la arena; pero no son nada al lado de la furia de un idiota.»

Duna XXVII

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	12				
Destreza (De)	14				
Constitución (Co)	12				
Inteligencia (In)	12				
Sabiduría (Sa)	14				
Carisma (Ca)	12				
2PDs/Nivel	PDs				32

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Armas de proyectiles	4				
Armas de filo	3				
Persepción	5				
Cultura Fremen	3				
Callejeo	2				
Pilotar tóptero	5				
Primeros auxilios	2				
Pelea	2				
Reparaciones	2				
Rastrear	2				
Disciplina del agua	3				
Disfraz	2				
Persuasión	3				
Supervivencia	2				
Atletismo	3				
Luchar con escudos	2				
Trepar	1				
1PD/Nivel	PDs				46

Estereotipo	Nivel	PDs
	6	90

90

Derivada	Valor
Defenza	
Bonus defenza	
Max. Bonus atq	
Acciones	
Puntos de vida	
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Recursos	V	1
Contacto	V	1
2PDs/Nivel	PDs	4

Objeto	Cant.	Valor
Puñal		1
Generador E		1
Pistola maula		1
Destiltraje		1
2PDs/Nivel	PDs	8

Comerciante

Hombres de negocios, negociantes, proveedores de todo lo que se consume en Duna, a excepción de la especia. Todo pasa por sus manos, desde la vital agua hasta las piezas de repuesto de los tractores-factoría de especia, pasando por pertrechos, medicinas, alimentos, esclavos, objetos de lujo. Lo único que queda fuera de la órbita del comercio es la Melange, que es monopolio exclusivo del imperio y la CHOAM.

El comerciante es la clase de personaje que posee excelentes contactos y vías de acceso a la burocracia imperial y a la CHOAM. Si bien se maneja dentro de la órbita de lo que es legal, no todo lo que se comercia en Duna es legal, sus contactos no siempre son gentes de bien. Siempre es bueno tener como aliado a un comerciante, quien puede hacer posible lo que parece poco posible, y quien puede hacer que la puerta que estaba cerrada, se abra para nosotros.

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	10				
Destreza (De)	10				
Constitución (Co)	12				
Inteligencia (In)	12				
Sabiduría (Sa)	14				
Carisma (Ca)	14				
2PDs/Nivel				PDs	24

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Actuar	2				
Armas de filo	2				
Callejeo	4				
Cultura Fremen	3				
Empatía	5				
Intimidar	3				
Liderazgo	2				
Pelea	1				
Persepción	5				
Persuación	5				
Sigilo	1				
Política	2				
1PD/Nivel				PDs	35

Estereotipo	Nivel	PDs
	5	75
		75

Derivada	Valor
Defenza	
Bonus defenza	
Max. Bonus atq	
Acciones	
Puntos de vida	
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Alidado	V	1
Contacto	V	1
Deudor	V	1
Recursos	V	3
2PDs/Nivel		PDs
		12

Objeto	Cant.	Valor
Puñal		1
Generador E		1
2PDs/Nivel		PDs
		4

Sardukar Imperial

Los soldados fanáticos del emperador Padisha sobre los cuales descansa su autoridad. Reclutados entre los hombres mas rudos del universo conocido, los Sadukar no conocen el temor ni la derrota. El mas humilde de ellos vale en el campo de batalla por 4 guerreros de cualquier de las demás casas. Cualquier gobernante, aún de las grandes casas palidece ante la posibilidad de que una o dos legiones de Sardukar Imperiales desembarquen en su planeta.

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	14				
Destreza (De)	14				
Constitución (Co)	14	2	16		
Inteligencia (In)	12				
Sabiduría (Sa)	10				
Carisma (Ca)	12				
2PDs/Nivel	PDs				32

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Armas de filo	6				
Armas de proyectiles	6				
Armas de aturdimiento	5				
Armas laser	4				
Atletismo	6				
Disdraz	4				
Esquivar	4				
Intimidar	4				
Paracaídas a suspensor	4				
Pelea	4				
Persepción	4				
Pilotar tóptero	4				
Pilotar vehículo arrakeno	2				
Primeros auxilios	4				
Sigilo	4				
Trepar	2				
1PD/Nivel	PDs				63

Estereotipo	Nivel	PDs
	7	105

Derivada	Valor
Defenza	
Bonus defenza	
Max. Bonus atq	
Acciones	
Puntos de vida	
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Lealtad	M	2
Recursos	V	2
Extraplanetario	D	2
Ignorar dolor	V	1
2PDs/Nivel	PDs	2

Objeto	Cant.	Valor
Puñal		1
Escudo		1
2PDs/Nivel	PDs	4

- dijo Paul – Tenía que habértelo advertido. En el futuro, cuando registres a un Sardukar, recuerda esto. Y recuerda también que todos ellos llevan una o dos uñas de sus pies falsas, que pueden ser combinadas con otros elementos ocultos en su cuerpo para montar un efectivo radiotransmisor. Tienen uno o varios dientes falsos. Llevan espiras de hilo shiga ocultas entre sus cabellos... tan fino que es casi invisible, pero lo bastante fuerte como para estrangular un hombre e incluso cortar la cabeza en el proceso. Con los Sardukar, hay que examinarlos centímetro a centímetro, sondearlos con rayos X, cortarles el pelo y el vello del cuerpo. Y cuando hallas terminado, puedes estar seguro de que aún no habrás descubierto todo lo que llevan-

Duna XLIII

Danzarín rostro tleilaxu

La Bene Tleilax es una orden de religiosos llamados los Tleilaxu, capaces de manipular la carne y resucitar a los muertos con técnicas que ellos mismos denominan ‘el lenguaje de Dios’. Reputados como artistas, algunos tleilaxu dominan una técnica bindú que les permite modelar su propia carne.

Menos conocidas son sus habilidades para el espionaje y la intriga política, la Bene Tleilax también tiene como objetivo el poder.

Pese a la mortífera naturaleza de la conjura que ayudaba a llevar a cabo, los pensamientos de Cítale, el Danzarín Rostro tleilaxu, se inclinaron más y más hacia los remordimientos y a la compasión.

Lamentaré causar la muerte y la desgracia de Mua'Dib, se dijo a sí mismo.

Mesías de Duna II.

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	10				
Destreza (De)	10				
Constitución (Co)	14				
Inteligencia (In)	16				
Sabiduría (Sa)	14				
Carisma (Ca)	14				
2PDs/Nivel			PDs		36

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Actuar	4				
Agujas venenosas	4				
Armas de filo	2				
Armas de proyectiles	3				
Callejeo	3				
Mimetismo bindú	4				
Disfraz	4				
Empatía	3				
Implantar	4				
Medicina	4				
Musica	4				
Persepción	3				
Persuación	2				
Política	2				
Seducción	4				
Sigilo	3				
1PD/Nivel			PDs		53

Estereotipo	Nivel	PDs
	7	105
		105

Derivada	Valor
Defenza	
Bonus defenza	
Max. Bonus atq	
Acciones	
Puntos de vida	
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Lealtad	M	
Contacto	V	3
2PDs/Nivel	PDs	6

Objeto	Cant.	Valor
Agujas venenosas		1
Veneno tleilaxu		2
Proyector de dados		1
Puñal		1
2PDs/Nivel	PDs	10

Trabajador Pyon

Aquellos que arriesgan sus vidas en la peligrosa tarea de la extracción de Melange, y la gran mayoría de los habitantes no Fremen del Duna, son los trabajadores Pyon. Muy posiblemente este personaje resida en un pan o graben en el desierto, y trabaje en la extracción de especia, como tripulante de un tractor factoría. También es posible que trabaje en algún servicio relacionado con la extracción.

Debido a que está atado al feudo no puede moverse con libertad entre los poblados, suele estar asignado a un área de cual no puede ausentarse por tiempo prolongando. Sus hijos heredarán esta servidumbre y continuarán. Sus salarios son pobres y los trabajos que realizan para conseguirlos no se encuentran entre los más agradables. Podría señalárselos como una casta inferior.

—¿Nuestra especia, mi Señor?

—Nuestra especia. Pero la nave llevará también a algunos de los cazadores de especia del antiguo régimen. Han optado por irse tras el cambio de feudo, y el Árbitro del Cambio lo ha permitido. Son trabajadores valiosos, Gurney, cerca de ochocientos de ellos. Antes de que el trasbordador parta, tenemos que persuadir a algunos para que se enrolen con nosotros.

—¿Hasta qué punto debemos presionar la persuasión, Señor?

Duna XI

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	10				
Destreza (De)	12				
Constitución (Co)	12				
Inteligencia (In)	12				
Sabiduría (Sa)	14				
Carisma (Ca)	10				
2PDs/Nivel	PDs				20

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Armas de filo	1				
Armas de proyectiles	2				
Atletismo	4				
Disciplina del agua	4				
Supervivencia	4				
Primeros auxilios	2				
Trepar	2				
Persepción	4				
Pilotar topteto	4				
Reparaciones	4				
Rastrear	2				
Pilotar vehículo arrakeno	4				
Callejeo	2				
Explosivos	2				
Pelea	4				
1PD/Nivel	PDs				45

Estereotipo	Nivel	PDs
	5	75

75

Derivada	Valor
Defenza	
Bonus defenza	
Max. Bonus atq	
Acciones	
Puntos de vida	
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Servidumbre	D	1
Contacto	V	1
2PDs/Nivel	PDs	0

Objeto	Cant.	Valor
Destiltraje		1
Kit de reparaciones		1
Kit médico		1
Lentes de aceite		1
Compresor de arena		1
2PDs/Nivel	PDs	10

Planetólogo

Los ecólogos, o planetólogos según la antigua denominación, son científicos graduados en universidades del imperio, poseen el conocimiento necesario para comprender los procesos que gobiernan el ecosistema de un planeta entero, y en consecuencia también son capaces de alterarlo.

Todo Planetólogo se halla al servicio del imperio, aunque este cede también a estos hombres de ciencia en servicio al Landsraad y a sus casas nobles, así también a la cofradía espacial. Siempre un Planetólogo debe lealtad a algo o alguien.

Son los planetólogos los que más profundamente han llegado a conocer Arrakis y su pueblo los Fremen, tal es el caso de Liet Kynes, y su padre Pardot Kynes, ambos planetólogos al servicio de su majestad el emperador.

El efecto que causa Arrakis en la mente del recién llegado es usualmente el de una tierra estéril y absolutamente desolada. El extranjero piensa inmediatamente que allí nada puede crecer o sobrevivir al aire libre, que realmente es una tierra yerma que nunca ha conocido la fertilidad y nunca la conocerá. Para Pardot Kynes, el planeta no era más que una expresión de la energía, una máquina movida por un sol. Sólo necesitaba ser reestructurada de modo que respondiera a las necesidades de los seres humanos. Su mente fue atraída inmediatamente hacia la población humana que se movía libremente por la superficie del planeta, los Fremen. ¡Qué desafío! ¡Y qué herramienta representaban!

Duna Apéndice I

Característica	Valor	Esp	VT	BR	BA
Fuerza (Fu)	10				
Destreza (De)	10				
Constitución (Co)	12				
Inteligencia (In)	16				
Sabiduría (Sa)	14				
Carisma (Ca)	12				
2PDs/Nivel	PDs				28

Habilidad	Valor	Esp	Car	BR	Total
Armas de filo	2				
Armas de proyectiles	4				
Atletismo	2				
Cultura fremen	4				
Disciplina del agua	4				
Disfraz	2				
Ecología	6				
Medicina	4				
Persepción	4				
Pilotar topteto	4				
Pilotar vehículo arrakeno	2				
Política	2				
Rastrear	4				
Reparaciones	4				
Trampas	1				
Trepar	1				
1PD/Nivel	PDs				50

Estereotipo	Nivel	PDs
	6	90

90

Derivada	Valor
Defenza	
Bonus defenza	
Max. Bonus atq	
Acciones	
Puntos de vida	
CMM	
CMB	
Cap.Carga Ligera	
Cap.Carga Med	
Cap.Carga Pesada	

Historial	Tipo	Nivel
Lealtad	M	2
Contacto	V	1
2PDs/Nivel	PDs	2

Objeto	Cant.	Valor
Destiltraje		1
Pistola maula		1
Paracompás		1
Lentes de aceite		1
Kit médico		1
2PDs/Nivel	PDs	10

Reglas específicas

Medioambiente

Una de las características salientes del escenario de Duna JdR es la ferocidad del medioambiente del planeta Arrakis. Esta sección propone una mecánica para representar los efectos del medioambiente arrakeno sobre los personajes.

Se contemplan 5 peligros a los cuales el personaje se halla expuesto en los desiertos de Arrakis:

- Tormentas de Coreolis
- Calor y sol
- Gusanos de arena
- Abismos de polvo
- Tambores de arena

Tormentas de Coreolis

Tempestad de polvo con vientos de hasta 800 kilómetros la hora. Existe un 10% de probabilidades de que se produzca una tormenta en todo momento. El DJ deberá realizar una tirada de dados porcentuales cada hora para determinar la llegada o no de una nueva tormenta. Un test de maniobra de *Predecir Clima* puede ayudar a determinar si se aproxima una tempestad, su intensidad y cuanto tardará en arribar.

La tormenta tarda entre 15 a 45 minutos en arribar. Un personaje expuesto a la tormenta a campo abierto muere en 1d20 turnos si no es rescatado o bien la tormenta produce 1d6 puntos de daño por turno de exposición. Además el personaje es arrastrado por el viento chocándose contra los obstáculos que halle en su camino, en forma similar a como ocurriría si el personaje se fuera arrastrado por un furioso torrente de agua.

Todo el equipo que quede atrapado en la tormenta de arena puede darse por perdido, a excepción de los vehículos voladores, elevándose a una altura considerable sobre la tormenta para evitar la arena y los fuertes vientos. El resto del equipo es corroído en cuestión de minutos.

Los generadores de escudos de fuerza y los suspensores antigravedad expuestos a la corriente estática que genera una tormenta de Coreolis son averiados. Los materiales como plástiacero y metalglass son rápidamente corroídos por las tempestades, quedando inservibles al cabo de pocos meses. Solo la más dura roca de la corteza de Arrakis ofrece resistencia a la tormenta de Coreolis aunque es erosionada lentamente.

Deshidratación

Es de suma importancia tener presente el elemento mas precioso en Arrakis es el agua, fuente de toda vida. Cada día en Arrakis es una nueva lucha por conservar la propia humedad.

Uno de los mayores peligros a los que se expone un hombre en Arrakis es a la deshidratación. La deshidratación se produce cuando su cuerpo pierde demasiados fluidos en corto tiempo. El cuerpo humano necesita agua para llevar adelante sus funciones normales. Si su cuerpo pierde más fluidos que los que toma necesariamente va camino de la deshidratación. Si la pérdida de fluidos es severa, puede ser causa de muerte. En el caluroso y muy seco medioambiente de Duna la deshidratación llega cuando menos se lo espera y muy a menudo es demasiado tarde.

Una persona necesita beber 6 litros de agua diarios para conservar su equilibrio estando a la sombra y sin realizar ejercicio. Esto se soluciona con el uso del destiltraje.

Las pérdidas de líquido de hasta un 5% se consideran una deshidratación leve; hasta un 10% es moderada y al 15% ya es severa. La tabla siguiente detalla estos síntomas y modificadores a la actividad correspondientes.

Serveridad	Modificadores	Síntomas y efectos
Leve 1 a 2500 cm3	N/A	Boca seca; piel gomosa, no recupera la forma luego de un pellizco. Se recupera bebiendo.
Moderada 2500 a 5000 cm3	-5	Taquicardia, falta de lágrimas, baja presión. Se recupera bebiendo.
Severa 5000 cm3 o mas	-12. Test de fortaleza dif. 15 c/10 min	Mareos y desmayos. Delirio. No es posible beber, requiere deposición intravenosa.
Shock	-12 test de fortaleza dif. 18 c/10 min	Una vez que el personaje está en estado se shock debe resistir al paro cardíaco cada 10 minutos hasta que sea estabilizado.

Al llegar a un nivel de deshidratación severa el personaje comienza a hacer test de fortaleza de dificultad normal cada 10 minutos para no ingresar en estado de shock. En el caso de que el personaje se encuentra en estado de shock comenzará a hacer tests de fortaleza de dificultad 18 cada 10 minutos para no sufrir un paro cardíaco, el cual, cuando ocurra, será la cusa de su muerte.

Cada personaje cuenta con 9 niveles de deshidratación, que representan en forma genérica 1 litro de agua cada uno y está tipificado como leve, moderado o severo para que sea posible aplicar los efectos de la tabla arriba. Por cada litro de agua que el personaje pierde se avanza un nivel en la deshidratación.

Pérdidas de agua

La siguiente tabla ilustra las diferentes formas en que un personaje puede perder su agua

Factor	Pérdida	Periodicidad
Exposición al aire libre a la sombra sin destilraje	1 nivel	Cada 4 horas
Exposición al aire libre a la sombra con destilraje de origen Fremen	Nula	
Exposición al aire libre a la sombra con destilraje de origen no Fremen	1 nivel	Cada 8 horas
Exposición al aire libre al sol sin destilraje	4 niveles	Cada hora
Exposición al aire libre al sol con destilraje de origen Fremen	Nula	
Exposición al aire libre al sol con destilraje de origen no Fremen	1 nivel	Cada hora

Destiltrajes

Un destiltraje dañado es por completo inútil para lo que refiera a conservación del agua corporal, dado que cualquier orificio causado por cortes, raspones o fuego (disparos de láser) causa fugas y pérdidas de presión para el bombeo. No obstante la pérdida de eficacia es gradual.

Cada destiltraje cuenta con una cierta cantidad de puntos de vida, que representan el daño que pueden recibir antes de quedar por completo inutilizables. Un destiltraje de factura Fremen posee 10 PV, en tanto que un destiltraje común posee la mitad. Al perder la mitad de los PVs el destiltraje dobla su tasa de pérdida de agua; el destiltraje Fremen se comportará como un destiltraje común. Al perder todos los PVs el destiltraje ya no es capaz de reciclar agua y las pérdidas son idénticas a no tener destiltraje.

Tómese como daño al destiltraje cualquier daño recibido por el PJ con armas cortantes o láser. Los dardos no se toman en cuenta.

Además de los dicho cabe agregar que un destiltraje daña aún sirve como protección contra el sol y el calor.

Gusanos de arena

Los gigantescos reyes de los océanos de arena de Arrakis, que pueden medir cientos de metros de largo.

Cualquier movimiento de personas o maquinas en la arena atraerá a un gusano de arena en 5 + 1d20 minutos. El gusano siempre llegará indefectiblemente e intentará tragar lo que esté produciendo las vibraciones.

Un escudo de fuerza activo en la arena atraerá 1d6 gusanos en 3 + 1d6 minutos o en sus proximidades.

La habilidad *Caminar por la arena* del estereotipo Fremen permite evitar este tipo de problemas, superando un test de maniobra homónimo con dificultad 10 cada 30 minutos.

Detectar la proximidad de un gusano de arena es posible cuando el gusano aún se halla a menos de 20 minutos y mas de 10 minutos de distancia utilizando el test de maniobra de *Detectar Gusano* y saber de que dirección viene. A menos de 10 minutos, un test de percepción común permite oír al gusano aproximarse como un rozar de polvo alrededor.

Abismos de polvo

Grandes grietas o depresiones en el suelo rocoso del planeta que fueron llenándose de polvo durante años. Todo lo que pise en uno de estos abismos sea hombre o vehículo será tragado. La mejor forma de evitarlo es detectando las depresiones mediante un test maniobra de *Escrutar arena* dificultad 15.

Tambores de arena

Se trata de una extensión de arena que se halla comprimida por acción de la corriente estática producida por las tormentas y que se ha ido acumulando durante años. Cuando algo pisa uno de estos tambores se produce un gran estampido en la arena por acción de la descompresión inmediata de toda la masa. Si bien esto no tiene consecuencias directas para quien haya pisado el tambor de arena, toda maniobra de movimiento sigiloso falla de ahí en adelante por el resto de la escena. Un gusano de arena se presenta 10 + 1d10 minutos en el lugar.

La mejor forma de evitar los tambores de arena es intentando detectarlos mediante una maniobra de *escrutar arena* dificultad 15.

Calor

El calor del desierto de Arrakis es también un enemigo para el ser humano. Una de las funciones del destiltraje es servir de aislante para el calor. En este aspecto, todos los destiltrajes cuentan como protección ante el calor del día.

Un personaje que no cuente con esta protección en pleno desierto deberá realizar *test de salvación de fortaleza* cada hora contra el calor a dificultad normal.

En caso de fallar este test el PJ tendrá una penalización a la actividad de -3 que se acumulará con las ya existentes por fallos anteriores.

Tabla de encuentros

No se considera que los encuentros con los fenómenos detallados se hallen relacionados entre sí. La forma de determinar un encuentro es arrojando 1d20 con la frecuencia indicada y verificando los resultados positivos en los encuentros.

Fenómeno	Encuentro	Frecuencia
Tormenta de Coreolis	Resultado 1 y 2 (10%)	1 vez cada hora
Tambor de arena	Resultado 1 (5%)	1 vez cada media hora de marcha
Abismos de polvo	Resultado 1 (5%)	1 vez cada hora de marcha

Habilidades

Este apéndice presenta una lista de habilidades adicionales para la ambientación de Duna. Algunas habilidades reemplazan a otras originales de Mecánica Narrativa, según se especifique o no. Algunas habilidades de Mecánica Narrativa no tendrán aplicación para esta ambientación, a criterio del DJ.

Lista completa de habilidades

Nombre	Tipo	Car.	Requerimiento
Actuar*	Innata	Ca	
Agujas venenosas	Adiestramiento	De	
Agilidad manual*	Innata	De	
Armas de aturdimiento	Adiestramiento	De	
Armas de filo	Adiestramiento	Fu	
Armas láser*	Adiestramiento	De	
Armas de proyectiles*	Adiestramiento	De	
Atletismo*	Innata	Fu	
Camino lógico	Conocimiento	In	Méntat
Callejeo*	Innata	Sa	
Cazador buscador	Adiestramiento	De	
Combate prana-bindú	Conocimiento	De	Bene Gesserit
Control emocional	Adiestramiento	Sa	Bene Gesserit
Control metabólico	Conocimiento	Sa	Bene Gesserit
Cultura Fremen	Adiestramiento	In	
Decir verdad	Conocimiento	Sa	Bene Gesserit
Disciplina del agua	Adiestramiento	In	prohibido extraplanetarios
Disfraz	Innata	In	
Ecología	Conocimiento	In	
Empatía*	Innata	Sa	
Enciclopedia	Conocimiento	In	Méntat
Esquivar*	Innata	De	
Explosivos	Adiestramiento	In	
Implantar	Conocimiento	In	Tleilaxu

Ingeniería religiosa	Conocimiento	In	Bene Gesserit
Intimidar*	Innata	Ca	
Liderazgo*	Innata	Ca	
Luchar con escudos	Adiestramiento	De	
Medicina*	Co	In	
Mimetismo bindú	Adiestramiento	Ca	Tleilaxu
Montar gusano de arena	Adiestramiento	De	Fremen
Música*	Adiestramiento	Ca	
Paracaídas a suspensor	Adiestramiento	De	
Pelea*	Innata	Fu	
Percepción*	Innata	Sa	
Persuasión*	Innata	Ca	
Pilotar tóptero	Adiestramiento	De	
Pilotar vehículo arrakeno	Adiestramiento	De	prohibido extraplanetarios
Primeros auxilios*	Adiestramiento	De	
Política	Innato	In	
Rastrear*	Innata	Ca	
Reparaciones	Innata	De	
Seducción*	Innata	Ca	
Sigilo*	Innata	De	
Supervivencia arrakena	Adiestramiento	Sa	prohibido extraplanetarios
Suspensión Bindú	Adiestramiento	Sa	Bene Gesserit
Trance Bindú	Adiestramiento	Sa	Bene Gesserit
Trampas*	Adiestramiento	In	
Trepar*	Innata	De	
Voz	Adiestramiento	Sa	Bene Gesserit

Detalle

Agujas venenosas (In | De) : utilización de la agujas de veneno como armas, ocultamiento y ataque.

Armas de aturdimiento (Ad | De) : utilización de aturridores y tazers.

Armas láser (Ad | De) : empleada para operar armas de rayos láser, no incluye operar herramientas que utilizan láser.

Camino lógico (Co | In | Méntat) : da al méntat el poder de deducir lógicamente cual será la respuesta a un interrogante o situación de incertidumbre. Si hay varias respuestas posibles, dará la probabilidad de cada una. La eficacia de esta habilidad para producir respuestas básicas depende de la disponibilidad de información respecto al asunto sobre el cual se trata.

Cazador buscador (Ad | De) : permite operar un dispositivo ‘Cazador-Buscador’

Combate prana-bindú (Co | De | Bene Gesserit) : disciplina marcial de lucha sin armas (ver sección).

Control emocional (Ad | Sa | Bene Gesserit) : permite el autocontrol emocional de la iniciada Bene Gesserit, evitando exhibir cualquier brote emocional ante una situación determinada. Un test de maniobra exitoso utilizando esta habilidad inhibe a otros personajes de intentar el test de empatía para la situación.

Control metabólico (Co | Sa | Bene Gesserit) : previa autoinducción en un trance bindú, confiere la capacidad de controlar el metabolismo propio para alterar procesos o ciclos del organismo, como por ejemplo la reproducción o la digestión. También permite hallar y neutralizar sustancias como venenos.

Cultura Fremen (Ad | In) : confiere conocimientos sobre el pueblo Fremen y su cultura.

Decir Verdad (Co | Sa | Bene Gesserit) : previa autoinducción al trance bindú es posible detectar la mentira en una conversión o una confesión. También es posible obtener información básica sobre las emociones de la persona inspeccionada y sus motivaciones básicas.

Disciplina del agua (Ad | In) : permite conocer todo lo necesario sobre el agua, elemento crucial para supervivencia. Da la capacidad de utilizar el destiltraje, utilizar los dispositivos de recuperación, como obtener agua en el desierto, etc. Prohibido para personaje con opción de historial extraplanetario, nivel inicial.

Disfraz (In | In) : cambiar la apariencia para disimular la identidad, o modificarla en absoluto para pasar por otra persona. Mimetismo, camuflaje natural.

Ecología (Co | In) : el personaje conoce todo lo referente a los procesos físico-químicos y biológicos que gobiernan a un planeta. Esto le permite predecir el clima, prevenir peligros, encontrar agua y alimento, etc. Esta habilidad engloba a *Supervivencia arrakena*.

Enciclopedia (Co | In | Mentat) : capacidad para retener conocimiento sobre las más diversas ramas de saber, siempre que este conocimiento se halle documentado en algún dispositivo de información y pueda memorizarse. Virtualmente convierte la mente del méntat en una máquina de información.

Explosivos (Ad | In) : permite utilizar explosivos en tareas de ingeniería para demoliciones, quitar obstrucciones, etc. El personaje conoce los mecanismos de detonación a distancia y es capaz de calcular el efecto.

Implantar (Co | Ca | Tleilaxu) : implantar un condicionamiento o una palabra en el subconsciente de una personaje que lo impulsa a actuar de determinada forma. Este proceso lleva horas, días o meses, dependiendo del condicionamiento que se intente implantar. El sujeto debe hallarse dormido o en estado alfa.

Ingeniería religiosa (Co | In | Bene Gesserit) : ciencia aplicada a la espiritualidad que permite generar religiones acorde a un pueblo en particular. Es posible utilizar este conocimiento para conocer las creencias de una población y manipular a los individuos.

Luchar con escudos (Ad | De) : habilidad que se utiliza cuando un personaje enfrenta a otro que tiene un escudo de fuerza personal activado. El bonus de ataque del personaje nunca puede ser superior al total

de la habilidad Luchar con Escudos; representa la limitación de atacar a un contrincante protegido con un escudo.

Mimetismo bindú (Ad | Ca | Tleilaxu) : especialidad de la disciplina prana-bindú que permite a una persona modificar las facciones de su rostro, su hechura corporal modelando la musculatura, imitar una voz y adaptar los ademanes. Con esto posible adquirir la apariencia o duplicar a un individuo, sin importar su textura física, color de piel, raza, etc. Se requiere un estudio previo del sujeto a duplicar.

Montar gusano de arena (Ad | De | Fremen) : el personaje sabe todo lo necesario para atraer, atrapar y utilizar como montura a un gusano de arena de Arrakis.

Paracaídas a suspensor (Ad | De) : permite utilizar y maniobrar con un paracaídas a suspensor.

Pilotar tóptero (Ad | De) : permite pilotar tópteros.

Pilotar vehículo arrakeno (Ad | De) : permite conducir trikes, quads, orugas, etc. Prohibido para personaje con opción de historial extraplanetario, nivel inicial.

Política (In | In) : confiere conocimientos sobre las intrigas políticas entre las Grandes Casas nobles, el funcionamiento del concejo de Landsraad, las alianzas, las rivalidades, etc.

Reparaciones (Ad | De) : habilidad manual del personaje para la artesanía, mecánica y la construcción. Comprende todo aquello que requiera destreza manual y reparaciones.

Supervivencia arrakena (Ad | Sa) : el usuario sabe lo necesario para sobrevivir en el medio ambiente arrakeno. Esto incluye los peligros incluidos en la sección “medioambiente” del capítulo II. Permite detectar, prevenir y/o eludir dichos peligros. También incluye, a partir de nivel 5 pronosticar tormentas, caminar por la arena sin atraer gusanos, hallar abismos de arena, etc. Prohibido para personaje con opción de historial extraplanetario, nivel inicial.

Suspensión bindú (Ad | Sa | Bene Gesserit) : estado de catalepsia autoinducida que da la impresión de que la acólita está muerta, ya que no tiene pulso o respiración perceptible. Se requiere primeramente entrar en trance bindú. Para despertar de la suspensión bindú a una acólita se deben pronunciar a oído una palabras secretas que solo las adeptas con este adiestramiento conocen.

Trance bindú (Ad | Sa | Bene Gesserit) : similar a la meditación trascendental, coloca al personaje en un estado de retracción y da pie para el uso de otras habilidades especiales.

Voz (Ad | Sa | Bene Gesserit) : confiere la habilidad producir una acción involuntaria compulsiva en un personaje con la sola pronunciación de una palabra. La acción debe ser algo simple que tenga que ver con la función motora, por ejemplo soltar lo que se esté sosteniendo en una mano, aflojar la tensión muscular por un instante para perder la iniciativa, etc. La palabra que produzca el efecto deseado será adecuada para cada blanco en particular surgirá del estudio del mismo durante un espacio de tiempo no menor a 15 minutos. La misma habilidad se utiliza realizar el trabajo inverso, implantando en el subconsciente del blanco una palabra a elección que al ser pronunciada produzca un efecto en particular.

Tests de maniobra

Predecir clima (Supervivencia / MR In) : permite predecir que ocurrirá con las condiciones climáticas en las próximas horas.

Caminar por la arena (Supervivencia 5/ Mr De) : posibilita caminar por la arena sin atraer la atención de los gusanos

Autoinducir trance Bindu (Trance Bindu / Mr Sa) :

Detectar gusano (Supervivencia 5/ MR Sa) : permite detectar la llegada de un gusano de arena cuando está a más de 10 minutos de distancia y conocer la dirección desde la cual se aproxima.

Escrutar arena (Supervivencia 5/ Mr Sa) : permite hallar abismos de polvo, tambores de arena, trampas, especia en la arena.

Estudio de voz (Voz / MR Sa) : permite descubrir la

permite auto-inducirse al trance bindú en cualquier situación en la que se halle.

Implantar palabra (Voz o Implantar / MR Ca) : permite realizar el proceso de implantación de una palabra para obtener efectos idénticos al del estudio de voz, solo que en este caso, una vez implantada la palabra, no es necesario utilizar la Voz para pronunciar, cualquier personaje que la pronuncie claramente, aunque sea solo por accidente dispara el efecto implantado.

palabra adecuada para que un sujeto en particular realice una acción simple en forma compulsiva y automática al pronunciar.

Pronunciar palabra (Voz / Mr Ca) : previo estudio de voz se pronuncia la palabra elegida para obtener el efecto deseado.

Asimilar personalidad (Mimetismo bindú / In): permite estudiar a un sujeto para su posterior duplicación. Una imitación completa requiere varios días de estudio y se necesita disponer del sujeto para su observación. Imitar solo parcialmente puede requerir menos tiempo.

Duplicar (Mimetismo bindú / Co): una vez superado el test de asimilar personalidad, el personaje puede realizar la duplicación, lo cual implica amoldar su propio cuerpo con la información obtenida previamente. Una vez pasado este test, el PJ no requiere mas test para actuar. La duplicación es virtualmente indetectable, salvo para personaje con habilidad de Voz o Decir verdad.

Reglas de Combate

Armas láser

El láser produce daño por el tremendo calor que produce la luz concentrada, capaz de perforar carne, metal y hasta roca. Los cortadores de roca que se emplean en el desierto para construir refugios utilizan láser. Toda herida producida por el láser es al mismo tiempo cauterizada, si el personaje afectado consigue sobrevivir, no sangrará ni correrá riesgos de infección, se trata de un arma higiénica.

Las armas de láser utilizan celdas de energía, cada cual tiene una cantidad de disparos limitada. Los láser de gran potencia nunca son portátiles, ya que necesitan generadores para funcionar, solo pueden ser montados en vehículos de porte.

Armas de aturdimiento

Las armas de aturdimiento como el Aturdidor de Descarga Lenta o su versión de proyectiles, son armamento no letal que permite dominar a un personaje sin causarle daño, aplicando choques eléctricos de alto voltaje y corta duración. El daño se calcula rodando los dados correspondientes al arma, sumando la BR De del atacante. Si el resultado es superior al valor de la característica Constitución, el personaje atacado es aturdido.

$$\text{Daño del arma} + \text{MR De} \geq \text{valor Co}$$

La duración del aturdimiento depende de la diferencia entre el valor Co y el resultado. Una diferencia superior a 5 produce un desmayo

$$\text{Daño del arma} + \text{MR De} - \text{valor Co} \leq 5 \text{ aturdido } 1d6 + 10 \text{ turnos}$$

$$\text{Daño del arma} + \text{MR De} - \text{valor Co} > 5 \text{ Desmayado por el resto de la escena}$$

Combate con escudos de fuerza

El escenario de Duna tiene la particularidad de conceder gran importancia al uso de campos de fuerza en la estrategia militar. La presente sección desarrolla una serie de reglas para la utilización de este tipo de defensa en el combate.

El escudo de fuerza o campo de fuerza no funciona como un escudo de material metálico o madera como una rodela o un escudo torreón. Se trata de una fuerza magnética que genera un campo que repele todo objeto que intente atravesarlo a no ser que sea muy meticulosamente. Un espadachín debe ser muy diestro para lograr burlar el escudo de fuerza.

Cuando un personaje se halle trabado en combate con otro que posee escudo de fuerza deberá utilizar su habilidad de *combate con escudos* ya que su bonus de ataque queda acotado a dicha habilidad sumada a la MR por *destreza*.

$$\text{Bonus de ataque} \leq \text{combate con escudos} + \text{MR De}$$

Esto permite representar la dificultad de golpear a un combatiente que se protege con un escudo de fuerza si el atacante no ha sido adiestrado en esta disciplina.

Escudos de fuerza y armas de proyectiles

Por otra parte las armas de proyectiles no poseen ningún efecto sobre un personaje protegido con un escudo de fuerza, son desviados o rebotan y cae al suelo. Simplemente se considera un fallo automático.

Escudos y armas láser

Atacar un escudo de fuerza con un arma láser es una maniobra muy peligrosa. Se efectos impredecibles pero que siempre resultan en daños, muchas veces terribles. Por este motivo las armas láser solo se emplean cuando se tiene certeza de que el objetivo no está protegido con escudos de fuerza. En los días en que se sitúa esta ambientación ninguna fuerza militar regular del universo se expone a combatir sin escudos y todos los combatientes están entrenados en su uso.

Si un rayo láser toma contacto con un campo de fuerza se debe rodar 1d4 y comparar el número en la tabla que sigue

1d4	Efecto
1	El arma atacante estalla en una explosión termonuclear. El portador y todo lo que lo rodea a 1d10 mts a su alrededor se vaporiza y en el lugar queda un cráter humeante.
2	El generador de escudo del defensor estalla en una explosión termonuclear. El portador y todo lo que lo rodea a 1d10 mts a su alrededor se vaporiza y en el lugar queda un cráter humeante.
3	Ambos atacante y defensor son víctimas de una explosión termonuclear con epicentro en la mitad de la distancia que los separa. El radio de la explosión es igual a la distancia mas 1d10 metros. Todo lo que queda en ese radio se vaporiza y en su lugar queda un cráter humeante.
4	El ataque falla. El arma que disparó el rayo y el generador de escudo se descomponen y quedan inservibles. Los portadores no sufren daño.

Opciones de historial

Las siguientes opciones de historial son válidas para esta ambientación. Las opciones marcadas con * deben buscarse en el manual de Mecánica Narrativa.

Lista de marcas

Concepto	Descripción y efectos	Estereotipos
Lealtad	El personaje debe su lealtad a una organización, fraternidad o casa noble, lo cual le requiere respetar ciertas normas y le permite gozar de ciertas ventajas, a determinar por el DJ.	

Lista de virtudes

Concepto	Descripción y efectos	Estereotipos
Aliado	*	
Coagulación rápida	El personaje cierra rápido sus heridas sangrantes. Se anulan hasta punto 1 x nivel de hemorragia del total recibido	Fremen
Contacto	*	
Deudor	*	
Ignorar dolor	*	
Resistencia a la deshidratación	El personaje cuenta con un modificador positivo +1 x nivel a los test de fortaleza contra deshidratación	Fremen
Recursos	*	

Lista de defectos

Concepto	Descripción y efectos	Estereotipos
Acreeador	*	
Adicción	*	
Condicionamiento	El personaje ha sido sometido a un condicionamiento psicológico hacia un objeto grupo, persona o situación. Se requiere superar un test de autocontrol dificultad de 12 + 2 x nivel para dominar el propio condicionamiento.	
Enemigo jurado	*	
Extraplanetario	El PJ ha nacido en otro planeta y es un recién llegado (nivel 2) a Arrakis, ignora todo sobre el planeta o solo puede conocer de oídas	

Marginal

*

Ojos de ibad

Los ojos del personaje son color azul sobre azul, sin blanco, producto de la saturación de especia en sangre. Esto sucede al cabo de un tiempo de alimentarse de productos derivados de la especia. A la vez significa que el personaje está intoxicado y tiene adicción por este narcótico y necesita consumir una dosis diaria de la misma.

Servidumbre

*

Equipo

Armamento

La siguiente tabla contiene armas personales convencionales en el escenario de Duna

Nombre	Tipo	Daño	Cargas	Car/ Asl	Hab	Peso Kgs	Ocultar	Notas
Aguja	CaC	Iny ^{2[4]}	1	1	Agujas	-	Manga	Injectan sustancias en el blanco
Puñal	CaC ^{3[5]}	1d6+2	N/A	N/A	Filo	0.25	Chaqueta	Daga, cuchillo
Puñal de manga	CaC	1d6+1	N/A	N/A	Filo	0.1	Manga	Daga capaz de ocultarse en una manga de la vestimenta y mediante un mecanismo saltar a la palma de la mano a al comando del portador
Espada	CaC	2d6	N/A	N/A	Filo	2.0	Chaqueta	Sable, espadón, florete
Crys	CaC	2d6-1	N/A	N/A	Filo	1	Chaqueta	Arma sagrada Fremen, puñal curvo
Kindjal	CaC	1d6+1	N/A	N/A	Filo	1	Chaqueta	Puñal de ojo ancha efectivo contra escudos (+3).
Cazador-buscador	Pry	Iny	1	1	Czd- bsc	-	Bolsillo	Dispositivo a control remoto con un suspensor provisto con una aguja envenenada
Aturdidor de descarga lenta	Aturd. ^{4[6]}	3d6+6	N/A	N/A	Atur.	1	Chaqueta	Tazzer de contacto. Aturde durante 1d6 + 10 turno.
Aturdidor de proyectiles	Aturd.	2d6+4	N/A	N/A	Pry	1	Chaqueta	Lanza un Tazzer en forma de pinza. Aturde 1d6+10 turnos. Alcance 10 mts.
Pistola Maula	Pry	Iny	12	2	Pry	0.5	Chaqueta	Pistola de mano lanza dardos con aire comprimido. Alcance 10 mts.
Proyector de dardos	Agujas	Iny	4	1	Pry	0.25	Bolsillo	Cerbatana de aire comprimido lanza dardos. Alcance 3 mts.
Pistola láser	Laser ^{5[7]}	2d6+4	12	1	Laser	1.5	Chaqueta	Pistola laser, consume células de energía recargables.
Fusil láser	Laser	3d6+4	36	3	Laser	3	-	Fusil láser caga mas células de energía y posee un sistema de refrigeración.

Venenos^{6[8]}

Nombre	Efecto	Descripción
--------	--------	-------------

^{2[4]} Proyectil inyector sustancias al torrente sanguíneo del blanco. El daño es el correspondiente a la sustancia inyectada.

^{3[5]} CaC apócope de la expresión Cuerpo a Cuerpo.

^{4[6]} Daño no letal

^{5[7]} As de luz de alta intensidad que provoca daño por quema de tejidos

^{6[8]} Una dosis de veneno equivale a 8 gramos

Chaumas	1d6 minutos 35 Puntos de daño (tirada decalvación dif. 21) Muerte (tirada decalvación dif. 18)	Veneno utilizado en comidas. Tiene el aspecto de un condimento común y pasa desapercibido al paladar.
Musky	1d6 minutos 35 Puntos de daño (tirada decalvación dif. 21) Muerte (tirada decalvación dif. 18)	Veneno utilizado en bebidas. Líquido incoloro, inodoro e insípido que pasa desapercibido al paladar.
Gom Jaber	1d3 minutos 45 Puntos de daño (tirada decalvación dif. 21) Parálisis total	Veneno utilizado en agujas por su viscosidad y gran solubilidad en sangre. Apto para cargar dardos de pistola.

Defensa

Nombre	Tipo	Peso Kgs	Protección	Notas
Escudo de fuerza	Escudo	0.2	Defensa + 5	Generador de escudo personal
Malla metálica	Armadura	1.5	Daño – 2	Utilizada en espectáculos y rituales. Estorbo: penalización –3 al movimiento

Vehículos

Nombre	Descripción	Tripulación		Velocidad
		Normal	Sobre carga	
Astronave	Nave interestelar de gran porte, con capacidad para acarrear cargamentos y pasajeros, siempre propiedad de la cofradía espacial.	N/A	N/A	N/A
Cargo orbital	Nave de carga o transporte capaz de volar sobre la superficie del planeta y llegar hasta las órbitas cercanas. Poseen escasa capacidad de maniobra y raramente vienen equipadas con escudos, pero en contrapartida son capaces de llevar grandes cargas y pasajeros.	N/A	N/A	N/A
Tóptero	Aeronave de forma similar a una libélula con alas móviles e impulsadas a reacción. Algunas variantes esta aeronave poseen generador de escudo propio. Los tópteros empleados en Arrakis tienen adaptaciones filtrar el polvo.	4	5	250 Km/h
Oruga	Vehículo terrestre táctico apto para la arena, lento y pesado.	4	7	20 Km/h
Trike	Vehículo arrakeno de tres ruedas para las dunas, similar a un triciclo capaz de transportar a una persona. Veloz pero frágil.	1	2	80 Km/h
Quad	Vehículo arrakeno de cuatro ruedas para las dunas, similar a un boogie, capaz de transportar 2 personas, con una estructura más reforzada.	2	4	60 Km/h

Transporte aéreo	Aeronave de mediano porte capaz de acarrear cargas y personas sin salir de la atmósfera. Son de uso civil con lo cual no portan escudo, aunque las versiones militares de estos vehículos suelen poseerlos.	N/A	N/A	250 Km/h
Ala de acarreo	Aeronave de alas fijas de gran porte especializada en levantar en vilo y transportar maquinaria utilizada en la extracción de especia.	N/A	N/A	100 Km/h
Tractor-factoría de especia	Maquinaria móvil utilizada en la extracción de especia, con forma de escarabajo que se mueve sobre varias secciones de orugas independientes y cuenta con una gran trompa que se hunde en la arena para aspirar y filtrar la especia.	N/A	N/A	20 Km/h

Pertrechos

Nombre	Peso Kgs	Descripción
Paracaídas a suspensor	2.0	Dispositivo capaz de frenar y amortiguar la caída de un hombre. Se adosa a los glúteos y se utiliza en tácticas militares.
Paracompás	0.25	Brújula
Distrans	-	Dispositivo capaz de grabar y reproducir sonidos. Puede ser alojado o fijado a un ser animado.
Lentes de aceite	0.2	Larga vistas de largo alcance cuyas lentes son una fina película de aceite tendidas en sendos marcos de metal mediante electricidad estática.
Destiltraje	0.2	Vestimenta especial para el desierto que permite reciclar la transpiración y las secreciones del cuerpo evitando la mas mínima pérdida de agua.
Capa Jubba	0.2	Vestimenta para el desierto que protege del sol y facilita el camuflaje (+3 camuflaje)
Compresor de arena	2	Dispositivo que permite comprimir y contener arena formando diques o túneles, mediante el uso de electricidad estática.
Litrojon	0.3 / 1.3	Contenedor de agua, cilindro metálico de cierre hermético utilizado para transportar agua, cuya capacidad es de 1 litro. Vacío / Lleno
Detector de proximidad	0.2	Aparato capaz de detectar movimiento en un área. Usualmente va montado en vehículos por su tamaño y peso.
Enmascarador	0.2	Dispositivo que permite enmascarar el movimiento en un área evitando la detección de movimiento. Se instala en un lugar específico.
Fremochila		Kit de supervivencia Fremen para el desierto. Contiene una destiltilienda, paracompás, lentes de aceite, compresor de arena, martillador, garfios de monta, litrojons y reciones de alimentos no perecederos.
Snork de arena	0.1	Cánula que permite a una persona respirar mientras se halla totalmente enterrado en la arena.
Martillador	0.5	Dispositivo de origen Fremen, consistente en una cánula que se planta en la arena y provoca explosiones que permiten atraer a un gusano de arena.

Destiltilienda	4	Tienda de campaña que permite mantener la humedad y reciclarla permitiendo a los ocupantes descansar sin destiltraje.
----------------	---	---

De uso común

Nombre	Peso Kgs	Descripción
Suspensor	0.25	Dispositivo antigraedad capaz de mantener suspendido o amortiguar la caída de un objeto al que se fija.
Globo de luz	0.25	Globo de vidrio semi opaco con material fluorescente en su interior utilizado para iluminar ambientes.
Detector de venenos	0.2	Dispositivo capaz de detectar sustancias venenosas en un área. Existen versiones personales.
Libro-film	0.25	
Puerta estanca	-	Las puertas de las casas y edificios en Arrakis están diseñadas para evitar la pérdida de humedad. La puerta estanca es hermética, se abre o cierra girando una manivela y tiene forma circular. Existen versiones con mecanismos eléctricos y manuales.
Sellos plásticos	4	Paneles plásticos amoldables utilizados para sella entradas de cavernas en el desierto y evitando así la pérdida de humedad, de forma que los ocupantes puedan descansar sin destiltraje.
Extractor de humedad	20	Dispositivo capaz de recuperar la humedad de un objeto. Utilizado para deshidratar rehechos.
Trampa de viento	-	Dispositivo Fremen instalado en el desierto permite condensar la humedad del viento y precipitarla a un depósito.
Maleta de aluminio	2.25	Pequeña, capacidad 5 Kgs.
	5.75	Mediana, capacidad 10 Kgs.
	6.75	Grande, capacidad 15 Kgs.
Kit de reparaciones	10	Herramientas de uso común empleadas en reparaciones y construcción
Kit médico	2.25	Elementos para primeros auxilios, medicinas de uso difundido.
Equipamiento para alpinismo	5.5	Elementos necesarios para alpinismo
Cuerda	5.5	50 mts. de cuerda
Hilo Shiga	-	Hilado obtenido de una fibra vegetal, extraordinariamente resistente y delgado.

^{7[1]} Equivalentes a los siervos de la gleba durante el medioevo europeo de la vieja Tierra, son el estrato social mas bajo y pertenecen al ciridar-feudo. Cuando hay cambios de feudo suelen dárseles la posibilidad de abandonar el planeta en busca de un mejor horizonte.

^{8[2]} Ver sección 'Daño'

^{9[3]} Alcance efectivo

Crónica introductoria

Esta crónica permite introducir a los jugadores al universo de Duna.

Está diseñada para durar entre 2 y 3 sesiones por capítulo y no requiere experiencia previa.

Situación cronológica: un año antes del cambio de feudo que otorgó a la casa Atreides el dominio del planeta Duna.

Situación de los PJs: todos los PJs forman parte de un equipo de mercenarios al comienzo de la crónica. Tienen su base de operaciones en el sink Tronk.

Estereotipos: mercenario, soldado Harkonnen, contrabandista de especia.

Inicio

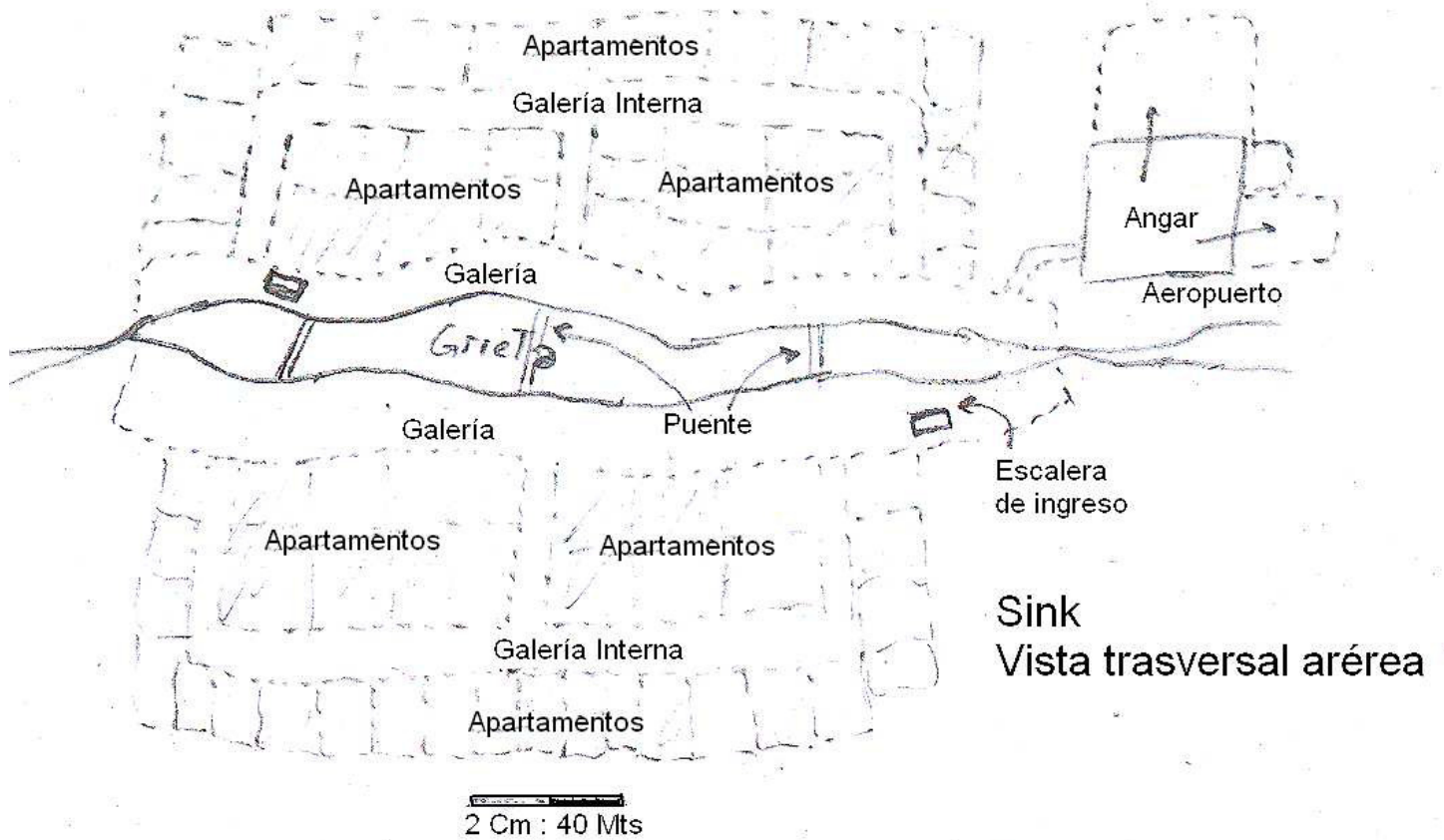
Los PJs reciben y aceptan una proposición de trabajo de un hombre quien se hace llamar Soroche. Es un oficial Harkonnen de incógnito que quiere realizar una investigación secreta, para evitar colaborar con otros oficiales. El trabajo consiste en oficiar como custodios; deben acompañarlo al desierto para que él realice unas labores de investigación sobre la misteriosa desaparición de un marcador de navegación entre el sink Tronk y la guarnición de Arrakeen.

Volarán desde Tronk en tópteros que el proporcionará hacia un destino no previamente designado, no harán preguntas ni revelarán lo que hayan visto a terceros ni comentarán a nadie sobre la expedición.



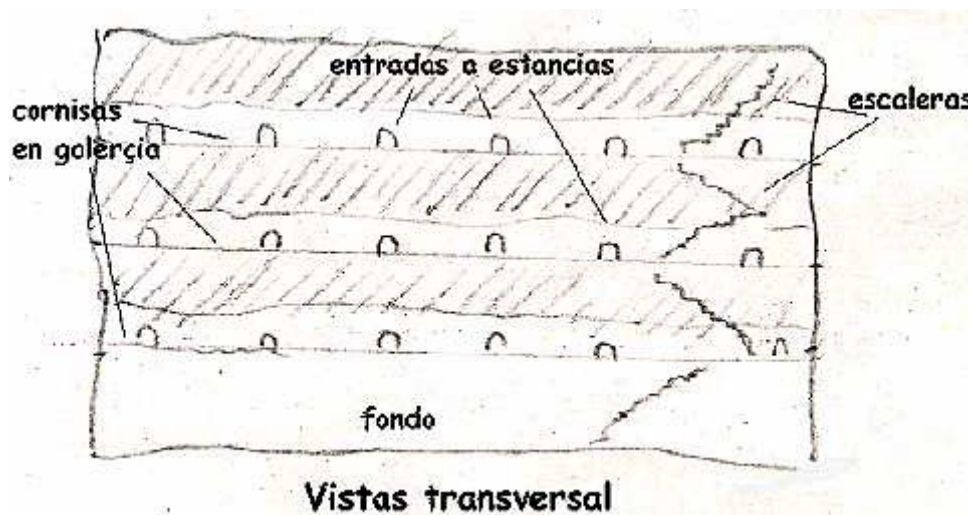
Sink Tronk

Tronk es un poblado pyon al borde la de depresión imperial. Se halla emplazado en un graben profundo en forma de grieta con una de 300 metros de largo, 20 de ancho y 80 de profundidad. Se horadaron las paredes de la grieta construyendo varios niveles hasta el fondo que suele estar cubierto de arena por la precipitación de las tormentas. Cada nivel es una amplia cornisa en forma de galería con entradas a estancias excavadas en la roca.



La única extensión a cielo abierto que posee el sink es el aeropuerto. En caso de tempestades los vehículos son colocados en hangares labrados en la roca.

El sink posee oficinas administrativas delegadas del gobierno planetaria en donde se encuentra una pequeña guarnición constituida por 4 oficiales Harkonnen, un técnico encargado de las comunicaciones y 2 encargados del espacio puerto. La ubicación de las oficinas es en el primer nivel, contiguo al acceso al aeropuerto.



Expedición al desierto

El tóptero volará y se posará en una gran roca o isla de roca de 50 metros de diámetro. Soroche verificará que el marcador de navegación no existe y que además, según sus propias aseveraciones, fue arrancado de su base cortado con un instrumento filoso y retirado, no es obra de una tormenta de Coreolis.

Seguidamente Soroche pide a los PJs que le ayuden a examinar la base de la isla de piedra, lo cual es notorio (test de inteligencia) no tiene relación aparente con el problema del marcador de navegación.

Detalles de narración: el o los tóptero que Soroche proporciona pertenecen a la flota Harkonnen, sus insignias fueron torpemente cubiertas con pintura negra, pero se trasluce lo que hay debajo. Los PJs pueden notar esto con una mirada rápida los tópteros. Soroche no permitirá el uso de transmisores de radio para que el grupo pueda comunicarse, exigirá silencio de radio.

Soroche también sobornó al controlador aéreo puerto del sink para evitar preguntas incómodas y acomodar los registros de partidas y retornos de forma que los tópteros utilizados pasen desapercibidos.

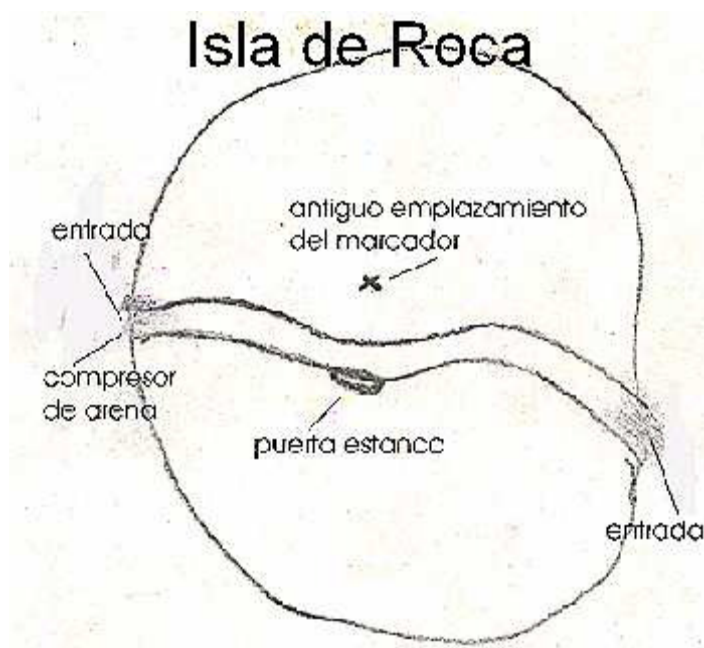
La isla de roca

La roca tiene debajo en su bajo base un túnel que la atraviesa de lado a lado a la altura de la arena. Uno de sus extremos está enterrado, el otro semioculto. Los PJs hallaran la entrada semioculta muy fácilmente. El túnel conduce a la entrada a una *estación botánica experimental* que se halla supuestamente cerrada como todas las demás, que son además propiedad del Imperio.

Un grupo de Fremen (uno por cada PJ) saliendo de la estación fueron tomados por sorpresa por los PJs cuando estaban saliendo de la estación con plantas verdes y solo tuvieron tiempo a cerrar la entrada y salir por la entrada enterrada en la arena con un haciendo un túnel utilizando un *compresor de arena*. Una vez fuera se reagrupan.

Sorpresa

Lo Fremen no pueden arriesgarse a ser vistos ni a que sus secretos sean descubiertos, así que cuando los visitantes hayan ingresado al túnel, rodearán la roca y entrarán por la entrada opuesta a la que utilizaron para escapar y le tomarán el agua de todos. Cuando esto ocurra Soroche se habrá quedado atrás del grupo mientras pide a los PJs que intenten abrir la compuerta que cierra la estación experimental, una compuerta estanca redonda con el sello del imperio. Él será el primero al que vean y reconozcan de inmediato como una de las bestias Harkonnen. Antes de que los PJs puedan reaccionar todos los Fremen habrán caído sobre él y los habrán matado con gran delectación, lo cual será notorio de inmediato para los PJs sugiriendo tal vez la verdadera identidad de Soroche. Es bien sabido el odio sanguinario que los Fremen profesan por sus opresores Harkonnen.



A continuación los PJs deberán intentar escapar, de ser posible mientras Soroche es ajusticiado por sus enemigos. Es importante hacerles notar que no tienen oportunidad de vencer de igual a igual a los Fremen en el desierto, se necesita al menos doblarlos en tropas para igualar fuerzas. También es sabido que los Fremen toman el agua de todo desconocido que hallen en el desierto, o al menos esos son los rumores. Estos datos son bien conocidos por los PJs, y el DJ deber darles la posibilidad de escapar. El tóptero (o los tópteros) que utilizaron para llegar están en donde los dejaron y sin un rasguño.

Retorno a sink Tronk

El o los pilotos de los tópteros deberán notar fácilmente que el combustible en las naves apenas alcanza para retornar al sink Tronk.

Al volver los PJs se encontrarán con el dilema de que hacer a continuación, ya que Soroche fue asesinado y tal vez alguien reclame por él, y en el caso de ser un agente Harkonnen esto puede ser muy difícil de explicar. El o los tópteros son de procedencia desconocida, aunque un ojo que sabe lo que busca podrá identificarlos sin mayor problema como parte de la flota Harkonnen con sus insignias cubierta groseramente con pintura.

No transcurrirán 24 horas antes de que los PJs comiencen a sentirse perseguidos. Los tópteros habrán sido reportados como robados y sea lo que sea que hagan con ellos, será posible rastrearlos, a menos que sean abandonados en el desierto y engullidos por un gusano. En el caso de ser vendidos ocurrirá lo mismo. Cuando sean identificados los sospechosos, los Harkonnen enviarán por ellos al lugar en donde se alojen o si han salido encontrarán el lugar registrado brutalmente.

Detalle de narración: el preferible que los PJs reciban como primera advertencia el hallar su morada registrada por los Harkonnen.

Los tópteros fueron reportados como robados por la autoridad local y son buscados intensamente. No faltará un testigo que haya visto a los PJs utilizar las naves que se buscan. En el mismo día las naves serán encontradas en el hangar y el controlador aéreo dirá que nunca salieron de ahí, sino que alguien les cubrió las insignias. Todos los indicios apuntarán a los PJs, serán los chivos expiatorios.

Por otro lado, los Fremen que se encontraron con los PJs en la estación experimental están conscientes de que se ha revelado sin querer información secreta sobre sus actividades ecológicas, los testigos deben ser eliminados. Seguirán el rastro de los vehículos en los que escapan los PJs y los rastrearán por los poblados hasta averiguar desde donde partieron. Pasarán menos de 24 horas antes de que los PJs reciban atentados contra sus vidas en las calles. Los Fremen insistirán tantas veces como sea necesario para encontrar y silenciar para siempre a los PJs.

El contacto

A pesar de que Soroche no hizo a nadie partícipe de su investigación entre sus compañeros, otro oficial Harkonnen llamado Gandulf vigilando sus movimientos. Luego de que los tópteros fueron reportados comenzó a investigar que ocurrió con Soroche y sobre todo a averiguar de fue a buscar en el desierto. Intentará contactar a los PJs y reunirse con ellos para obtener esa información. Gandulf se identificará como oficial Harkonnen. Sabiendo que los PJs están en problemas por el robo de los tópteros, del cual a estas alturas ya son acusados, ofrecerá ayuda para salir del problema. Si los PJs acceden a conducirlo al lugar en donde encontraron a los Fremen y fue asesinado Soroche, los contactará con un contrabandista de especia de la meseta central. Los contrabandistas siempre están necesitados de los servicios de mercenarios experimentados y no hacen preguntas incómodas.

Nueva Expedición

Los PJs no tendrán otro remedio de aceptar. Gandulf dará la impresión de ser más eficiente y decidido que Soroche y preparará con cuidado la expedición. Dado que él sabe que el lugar a visitar es una estación botánica experimental aparentemente habitada por Fremen, preparará los pertrechos necesarios: mochilas, fusiles láser, linternas, raciones de alimento, agua, mapas, instrumentos de navegación, camuflaje, comunicadores. Dado su rango y posición se lo permiten con oficial Harkonnen tomará dos tópteros oficialmente para una misión de reconocimiento, con suficiente combustible para cruzar el trayecto hasta Arrakeen. Y lo más importante, conseguirá una llave maestra o herramientas que permitan abrir la puerta estanca de la estación botánica en forma limpia sin dejar marcas. Mientras

consigue todas estas cosas, dejará a los PJs en un lugar que le parezca seguro para que no se metan en más problemas.

Partirán al día siguiente a primera hora. Esta vez el lugar estará deshabitado. Los Fremen harán desaparecer toda evidencia de sus actividades en la estación botánica.

Detalle de narración: los Fremen dejarán también una trampa en el interior de la estación por si alguien decide regresar; consiste es un cedazo que al ser tocado hará estallar una bomba colocada en el techo sobre la puerta estanca de entrada a la estación, en el lado de adentro. Como consecuencia toda la entrada de la estación se desmoronará, dejando a los PJs atrapados dentro. La trampa puede ser detectada (test de percepción dif. 15) en el caso de que los PJs declaren su interés en revisar el lugar primero. La bomba puede ser vista si se investiga el lugar y se lo ilumina adecuadamente.

Detalle de narración: una tormenta de Coreolis se avecina desde el oeste. Puede ser detectada ya al momento del aterrizaje por los PJs. Llegarán en una hora + 1d20 minutos. Si el tóptero se encuentra estacionado sobre la roca para ese entonces, será barrido por la tormenta y destruido.

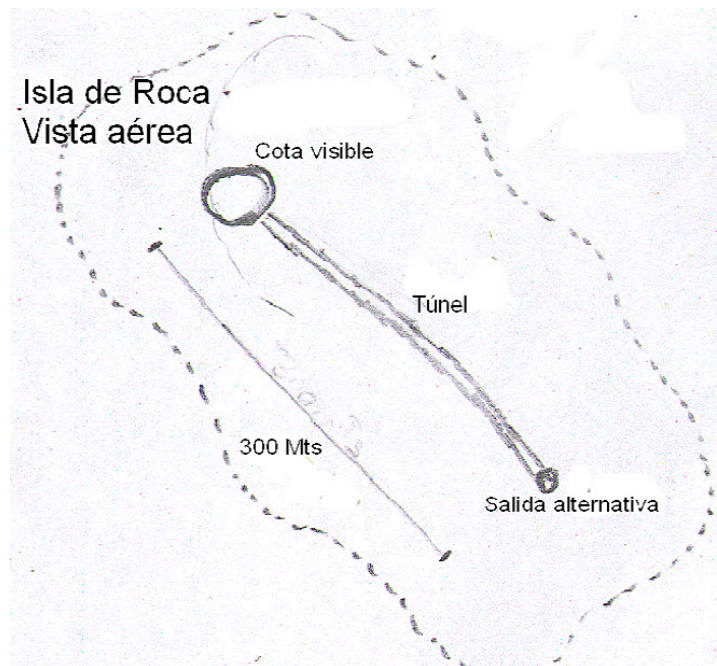
Dentro de la estación no habrá nada más que maquinarias e instrumental de laboratorio, aunque hay energía eléctrica. Nada de interés que denote actividades anormales, aunque algunos objetos parecen haber sido usados hace poco tiempo. Téngase presente que ese de tipo de instalación está oficialmente clausurado por el imperio hace bastante tiempo. Una hoja verde caída en el suelo, de alguna de las plantas que los Fremen retiraron del lugar podrá llamar la atención de los PJs. La hoja no fue vista por los Fremen. Si es hallada, Gandulf la reclamará para sí, es sin duda un gran hallazgo, ya que no crecen plantas y menos verdes en Arrakis y constituye una prueba de que ciertas actividades extrañas están siendo realizadas fuera de la vista del gobierno planetario.

Salida

Si la trampa fue activada y el túnel se desmoronó, existe una vía de escape. La estación cuenta con una salida trasera oculta tras un panel de instrumentos. La misma lleva a un túnel que termina 300 metros al sur. Entre esa salida y la entrada a la estación se extiende una isla de roca de mayor tamaño en forma de oblea, de 400 metros de ancho y 100 de largo, aunque recientemente fue sepultada de arena en su mayor parte. Solo sobresale la isla de roca donde los PJs aterrizaron con los tópteros. Para salir a la superficie los PJs deberán abrirse camino a través de una capa de arena de dos metros de espesor. Ayudará mucho un compresor de arena en esta situación.

Una vez fuera deberán correr hacia el tóptero, si es que aún no llegó la tormenta. Esta carrera atraerá a un gusano de arena. Dado que debajo de la arena hay un lecho de piedra, el monstruo no podrá realizar su maniobra de deglución desde abajo, aunque igualmente podrá arrastrarse por la arena y la roca tragando todo a su paso. Es posible sin embargo eludirlo con un poco de rapidez.

Una vez en el tóptero, podrán escapar de lugar, no sin antes realizar las maniobras de vuelo de rigor para eludir la tormenta. Dada la dirección desde donde viene será necesario tomar la ruta de Arrakeen, lo cual es ventajoso para los PJs.



Traición

Antes de llegar a Arrakeen Gandulf hará descender a los PJs tópteros en algún lugar aledaño con la excusa de ocultar el armamento antes de entrar en el espacio puerto para evitar problemas. Cuando haya conseguido que los PJs entreguen los fusiles láser tomará uno e intentará asesinar a los PJs. Esto obedece a una necesidad de acabar con todos los testigos de la operación y evitar que se filtren los valiosos datos obtenidos.

El DJ se valdrá de los medios que estén a su alcance para concretar la traición. Incluso se debe considerar que Gandulf cuente con ayuda extra, consistente en mercenarios u oficiales de su confianza esperando en el lugar del aterrizaje para darle apoyo al momento de reducir o combatir contra los PJs. El objetivo será que los PJs no salgan con vida del lugar.

Los PJs que consigan sobrevivir deberán renegociar con Gandulf, si es que este continúa con vida, como contactarán a los contrabandistas.

Arrakeen

Una vez en Arrakeen, Gandulf conducirá a los PJs ante Tuek. Es uno de los más importantes jefes de los contrabandistas que operan en la meseta central. Conoce a Gandulf por sus negocios y éste sabe que Tuek está reclutando gente para trabajar en su negocio. Los mercenarios son siempre necesarios cuando los negocios son ilegales. Tuek ofrecerá trabajo y protección a los PJs, principalmente porque los alejará de los lugares en donde pueden ser hallados.

En el caso de que Gandulf haya sido muerto por los PJs, estos deberán encontrar la forma de contactar por su cuenta los contrabandistas.