

CAERDROIA

El Protectorado

Tiempos Interesantes 1



CAERDROIA

TIEMPOS INTERESANTES I EL PROTECTORADO

CRÉDITOS

Autor: Fernando Segismundo Alonso Garzón (Viajero Salvaje)

Diseño de maquetación: José Francisco Riera Díaz

Ilustraciones Interiores: Las ilustraciones no usadas anteriormente el autor es BizzSS

Material withis this product is reproduced with persission from Pinnacle Entertainment Groups from Savage Worlds Core Rules Deluxe Edition and Sciencie Fiction Companion availables at www.peginc.com

This games references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Groups. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as the quality, viability, or suitability for purpose of this product



VIAJERO SALVAJE

ESTRUCTURA DEL PROTECTORADO

Estructura planetaria civil

Representante del Protectorado	3
Comandante Planetario	3
Mediador	3

Instalaciones planetarias civiles

Residencia del Representante del Protectorado	4
Oficinas de Reclutamiento	4
Academia Local	4
Centros de Entrenamiento	4
Espaciopuerto del Protectorado	4

Estructura Militar

El Capitán General	5
Princeps	5
El Ejército y la Armada	7
Uniformidad	7
Las Fuerzas Omega	9
Las Legiones Sigma	9
Los Legados	13
Las Estaciones de Combate	13
Las Academias del Protectorado	14
Estadísticas (arquetipos y naves)	15

RELATO: Cadete del Protectorado	20
--	----

NUEVAS REGLAS

Nuevas Ventajas	23
Rangos, ascensos y condecoraciones	24

Estructura del Protectorado

El Protectorado tiene una estructura que, vista desde fuera, puede parecer más compleja de lo que es en realidad. Esto se debe a que tiene una estructura dual, parte civil y parte militar.

ESTRUCTURA PLANETARIA CIVIL

Dado que el Protectorado no interfiere con la política interna de los planetas que son miembros (salvo en los militarizados), sino que ejerce funciones de protección y control del espacio circundante, su papel en la superficie de estos planetas es poco relevante. En cada planeta miembro (salvo en los militarizados) existen las siguientes figuras:

REPRESENTANTE DEL PROTECTORADO

Se trata, casi siempre, de alguien con alto rango militar que, por el motivo que sea, ya no está capacitado para seguir ejerciendo labores activas de combate y que ha demostrado tener capacidad como negociador.

Ejerce las labores de intermediario entre la estructura militar del Protectorado y el legítimo gobierno del planeta. Tiene asiento fijo en el Senado Planetario, con voz pero sin voto.

COMANDANTE PLANETARIO

Ya que, tal y como se explicó en el manual básico de Caerdroia, los planetas miembros del Protectorado le ceden a este el control de su espacio y la protección del

mismo, es lógico que exista una fuerza de defensa planetaria. Esta fuerza de defensa se compone de:

- La Flota Planetaria: Su deber es la defensa del espacio del planeta, así como de hacer cumplir las leyes de tránsito, tanto las del Protectorado como aquellas particulares del planeta.
- Los Cuerpos de Intervención Planetaria: Fuerzas terrestres del Protectorado destinadas a la protección del planeta y su legítimo gobierno. Tienen asignada una zona del planeta, que comparten con la Academia Local y el Centro de Entrenamiento Local, y de la que sólo pueden salir en caso de ataque de fuerzas externas o de petición formal por parte del Senado Planetario.

MEDIADOR

En los, cada vez más escasos, supuestos en los que la idiosincrasia de un planeta con el Protectorado hagan que las propuestas del Comandante Planetario y el Representante del Protectorado sean incompatibles, se hace presente la figura del Mediador, quien debe tomar una decisión sobre el caso escuchadas las dos partes.

Estrictamente hablando, no existe un mediador por cada planeta miembro, sino que hay cuatro por cada sector espacial que se desplazan según las necesidades que aparezcan.

INSTALACIONES EN PLANETAS CIVILES

RESIDENCIA DEL REPRESENTANTE DEL PROTECTORADO

Cumple las funciones de una embajada tradicional. Suele estar situada en la capital del planeta. Cuenta con una presencia armada mínima destinada a la protección de la residencia y a labores de escolta del Representante del Protectorado.

OFICINAS DE RECLUTAMIENTO

Cada planeta miembro debe permitir, como parte del acuerdo de ingreso, la instalación de al menos una oficina de reclutamiento. Por lo general, dado que el ingreso en las fuerzas del Protectorado permite realizar estudios de forma “gratuita”, en todos los planetas suele haber más de una oficina de reclutamiento. En aquellos que sólo permiten una, esta es una oficina móvil, situada en una nave que se desplaza por las distintas zonas del planeta a medida que se acumulan las solicitudes.

ACADEMIA LOCAL

No es obligatorio permitir esta instalación, pero todos los planetas miembros acaban, con el tiempo, permitiendo su construcción debido a las ventajas de empleo y educación que conlleva.

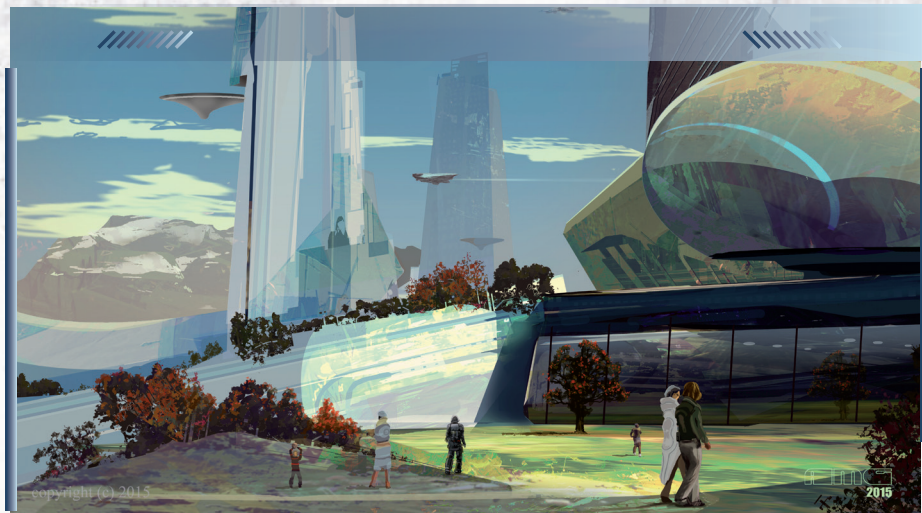
CENTRO DE ENTRENAMIENTO LOCAL

Con esta instalación ocurre lo mismo que con la Academia Local. Esta instalación, además, es la base de los Cuerpos de Intervención Planetaria. En los planetas donde no se permite la construcción de este centro los cuerpos de intervención están desplegados en naves de transporte en órbita en torno al planeta.

ESPACIOPUERTO DEL PROTECTORADO

El gobierno de cada planeta debe permitir la construcción de, al menos, un espacio puerto del Protectorado. Dado que tanto las naves particulares como los conglomerados comerciales prefieren utilizar los espaciopuertos del Protectorado por su seguridad y condiciones, casi todas las ciudades importantes de los planetas acaban dando permiso de construcción al Protectorado para evitar pérdidas económicas causadas por la mengua de transacciones comerciales directas frente a las ciudades en las que sí se ha dado el permiso.





ESTRUCTURA MILITAR

EL CAPITÁN GENERAL

Es la autoridad máxima del Protectorado. Marca la política militar de toda la estructura.

Su mandato es de seis años de duración, renovable por otros seis. Los candidatos a Capitán General son propuestos por los Senados Planetarios de los planetas miembros del Protectorado, a razón de un candidato por Senado. Los planetas militarizados también proponen un candidato cada uno.

Una vez presentados los candidatos, los Princesps Sigma escogen una terna entre los candidatos propuestos. Después, esa terna es sometida a una elección en la que tienen derecho a voto todos los soldados Sigma con el rango de Prefecto, o superior, y todos los representantes de entidades políticas que representen a más de dos planetas.

Es una situación que determina, de forma clara, la orientación de la elección de Capitán General. Sin embargo no es

la primera vez que la terna escogida por los Princesps no contiene ningún militar de alto rango del Protectorado, como es el caso de Henry Fung –actual Capitán General– que fue propuesto por el Senado del planeta Ninlil (Sector Lahar) y que tiene una experiencia militar muy reducida.

PRINCEPS

Los Princesps son los altos mandos militares de las fuerzas del Protectorado. Cada uno de los diez Princesps tiene el mando directo sobre 60 Legiones Sigma, de una de las cuales es, a su vez, Prefecto. El rango de Princesps se obtiene por méritos militares. Cuando un Princesps cae en combate su sucesor es escogido, por los Princesps restantes, de entre los Legados Sigma en activo.

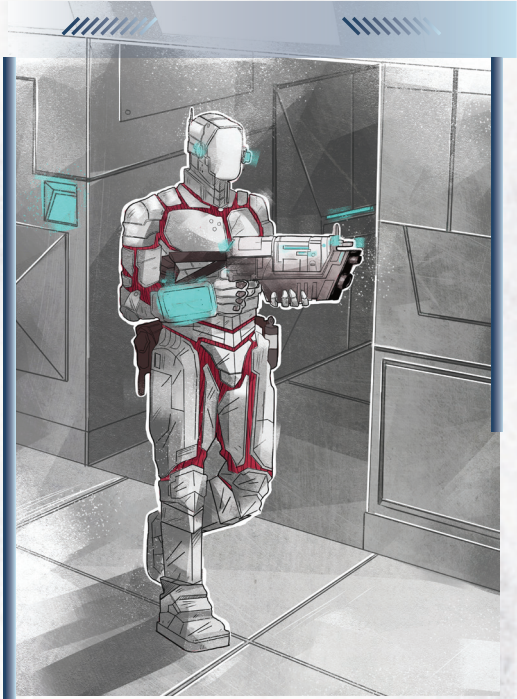
Cualquier mando del ejército o la armada regular del Protectorado debe ceder el mando de sus fuerzas a un Princesps si este se encuentra presente y lo solicita.

A continuación se listan los Princesps que hay a lo largo de la campaña Tiempos Interesantes. Como se puede ver, en los años

de la campaña caen en combate cuatro de ellos, tenlo en cuenta cuando des información de trasfondo durante la campaña.

A partir de esta graduación hay que subdividir la estructura militar en las cuatro organizaciones fundamentales: Ejército, Armada, Legiones Sigma y Fuerzas Omega.

781	782	783
Antía Reivelo	Antía Reivelo	Antía Reivelo
Eladio McLean	Eladio McLean	Eladio McLean
Ginebra Amaia	Ginebra Amaia	Ginebra Amaia
John Aldersan	John Aldersan	John Aldersan
Manina Budnya	Manina Budnya	Manina Budnya
Miranda Cho	Vlad Simeone	Vlad Simeone
Sparta Lamont	Sparta Lamont	Sparta Lamont
Sven Cocho	Erna Alcom	Erna Alcom
Terrel Glailok	Terrel Glailok	Terrel Glailok
Yoko Saditu	Albert Seaman	Daryn Pryddud



EL EJÉRCITO Y LA ARMADA

Se considera ejército a las tropas regulares del Protectorado, compuestas por los licenciados en las Academias que se encuentran realizando su período de servicio obligatorio y por aquellos que se han reenganchado después de haberlo cumplido.

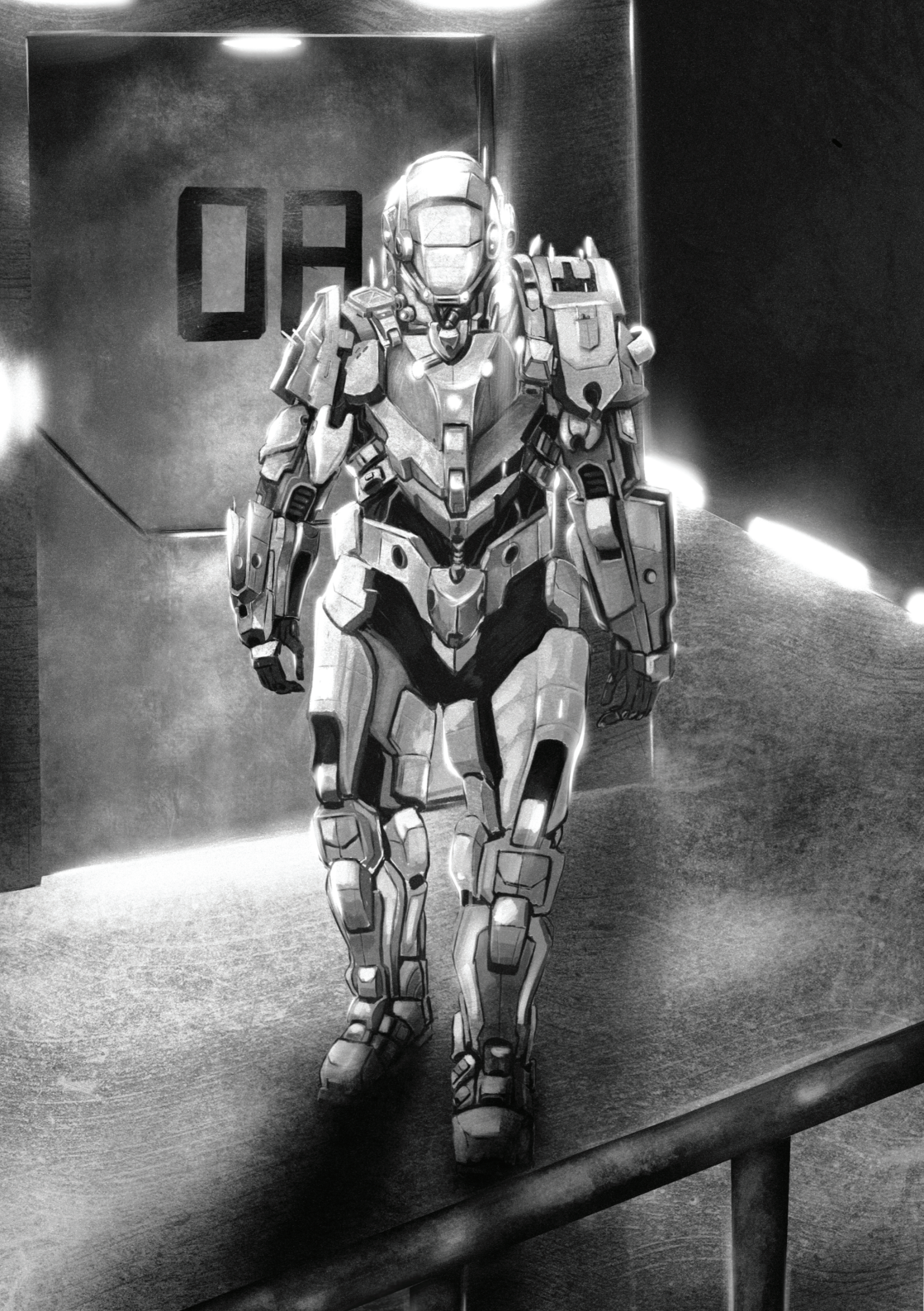
La Armada son las flotas asignadas a los planetas miembros del Protectorado y al transporte de tropas.

Cuando quieras crear una flota de la Armada del Protectorado, usa los modelos estandarizados que vienen en la Guía de Género: Ciencia Ficción y, si quieres, personalízalos (o crea tus propias naves). Las flotas de la Armada no tienen una estructura fija, y sus composición depende de la importancia del planeta –o la misión– al que estén asignadas.

El Protectorado paga una media de 900 créditos mensuales al soldado/marinero raso, con incrementos según rango y destino. Este sueldo es muy bajo, teniendo en cuenta que el sueldo medio de un trabajador civil es de unos 1750 créditos mensuales (aproximadamente 3000 para los muy cualificados y cerca de 6000 para los especialistas escasos y muy solicitados); pero teniendo en cuenta que el miembro del ejército no tiene gastos de vivienda y manutención, el sueldo puede considerarse “aceptable” si no se tienen obligaciones familiares. Lo que hace un gran número de gente, es alistarse en las tropas del Protectorado para formarse en un determinado campo y, después de eso, finalizado su aprendizaje (si tiene suerte de no haber caído en combate), licenciarse y poder trabajar como especialista en la vida civil. Ejemplo: Un piloto de nave intrasistema tiene un sueldo de unos 2500 créditos, pero uno con formación de pilotaje en el Protectorado puede llegar a cobrar entre 5000 y 6200 créditos.

Uniformidad de la tropa regular del Protectorado

- Armadura de combate: Formada por placas de protección bajo las cuales el soldado lleva un traje antibalístico y térmico. La protección de la cabeza es un casco integral, poco voluminoso, sin aberturas y que se conecta a las placas de los hombros. No es un traje de vacío, pero sí permite pasar unos minutos en condiciones de vacío sin sufrir problemas. El color de las placas es blanco y el traje antibalístico de color carmesí. Las placas de armadura de las Legiones Sigma y de las Fuerzas Omega son de color negro, lo mismo que el traje antibalístico.
- Uniforme de faena/vuelo: Mono de trabajo carmesí con cuello mao. El borde exterior del cuello es blanco, así como los puños del mono. Botas negras
- Uniforme formal: Pantalones carmesí, como los del mono de trabajo, con las trabillas para el cinturón de color blanco (el cinturón es negro). Chaqueta (guerrera) lisa carmesí con cremallera frontal oculta (sólo se distingue una línea) que llega hasta la cintura. La chaqueta tiene el cuello mao de color blanco enmarcado en rojo. Las insignias van en rojo en el cuello. Botas negras.



- Uniforme de gala: Pantalón negro de pinzas con una raya gris en el lateral desde la rodilla hasta el pie. La guerrera es como la del uniforme formal, pero de color blanco y el cuello mao enmarcado en rojo. Las insignias en el cuello, en color rojo. Zapatos negros
- Insignia de tropa regular: Tres círculos concéntricos con una letra alfa en el centro.

LAS FUERZAS OMEGA



También conocidas como Operaciones Negras, las Fuerzas Omega no son, estrictamente hablando, un cuerpo militar en sí mismo, si no que están formadas casi en su totalidad por individuos escogidos que están integrados en otras ramas del ejército (incluidas las Legiones Sigma). En cada nave, por pequeña que esta sea, y en cada regimiento, hay al menos un miembro de las Fuerzas Omega. La condición de Omega de esa persona no es revelada a nadie, ni siquiera a los mandos de esas unidades.

Los Omega no realizan funciones de inteligencia, espionaje o control sobre el resto de integrantes de sus unidades; sus tareas, cuando se les requieren, tienen más que ver con el subterfugio.

Existen dos excepciones a la condición de Omega integrado en otras unidades:

Naves Omega

En ocasiones, ya sea porque se ha ido reclutando a los miembros uno a uno o porque se ha reclutado a todos a la vez, la tripulación de una nave –generalmente de muy pequeño tamaño– está compuesta por miembros de la Fuerza Omega. En estos casos la nave pasa a considerarse “de asignación libre” a la que cualquier mando con rango para ello (sea de la Fuerza Omega o no) puede asignar misiones.

Existen, por supuesto, naves de asignación libre cuya tripulación no son Omegas. Esto tiene la ventaja de que, además de dar flexibilidad táctica, permite esconder cuales de estas naves pertenecen a las Fuerzas Omega.

Unidades Omega

Estas unidades pueden coincidir con los integrantes de la tripulación de una nave de asignación libre, pero también puede tratarse de unidades terrestres. Las unidades Omega son los cuerpos de élite de operaciones especiales del Protectorado. Cuando un integrante de las Fuerzas Omega ha demostrado una especial capacidad, o bien cuando su tapadera comienza a verse comprometida es trasladado a un campo de entrenamiento situado en Emboca (sector Lahar) donde se pulen sus habilidades de combate e infiltración.

Desde Emboca las Unidades Omega pueden ser desplegadas a todo el espacio humano para lo que se las necesite: rescate de rehenes, sabotaje industrial... Mientras tanto su hoja pública de servicio es modificada periódicamente para reflejar servicios en naves y unidades ficticias para que no se observe nada anormal.

Insignia de las fuerzas Omega: Una letra omega dentro de un círculo.

Sólo existen cuatro mandos Omega en activo que muestren claramente su filiación, en el resto de ocasiones en que existen holograbaciones de tropas omega (rescates de rehenes, salvamentos...) sus rostros están cubiertos con un casco integral. Un miembro de las Fuerzas Omega es libre de lucir la insignia Omega cuando se retira del ejército como si de una condecoración militar se tratase.

Los mandos conocidos de las Fuerzas Omega son:

- Comandante Francois Araujo.
- Comandante Tina Mercali.
- Comandante Megan Aertes.
- Comandante Rafael Blantes.

LAS LEGIONES SIGMA



Una estructura como el Protectorado no podría mantenerse solamente gracias a tropas regulares de las cuales una parte simplemente cumple un período mínimo para después abandonar el ejército. Por eso, aunque las funciones de guarnición, patrulla y otras rutinarias son llevadas a cabo por las tropas regulares, el verdadero núcleo del ejército del Protectorado son las Legiones Sigma.

Los Sigma son soldados que guardan una lealtad inamovible hacia el Protectorado. Muchos de ellos son lo que se denomina “Hijos del Protectorado”, niños y niñas sin familia que, durante la guerra, fueron

acogidos por la estructura de las Confederaciones primero, y por el Protectorado después. Con la idea en sus mentes de ser el corazón y el alma del Protectorado, con especialistas en todas las ramas del conocimiento civil y militar, los soldados Sigma son una fuerza de choque temida en todo el espacio humano.

Los soldados Sigma, salvo casos de emergencia, no realizan tareas calificadas como rutinarias en los planetas. Por poner un ejemplo claro, no custodiarán un espaciopuerto salvo que el éste sea el del Protectorado, y aún así sólo serán ciertas zonas que, probablemente, no sean accesibles al público. Es casi imposible ver tropas Sigma patrullando las calles; si eso llegase a ocurrir sería indicativo de que algo extremadamente grave ha ocurrido. Como Director de Juego podrás ver que en todo Tiempos Interesantes, aunque por las peculiaridades de la campaña aparecen los Sigma de vez en cuando, apenas se muestran casos de flotas y tropas Sigma en combate, sólo hay un momento en el que tropas Sigma descienden a un planeta (en el escenario Rescate en Nueva Drómina) y la situación en la que ocurre puede darte una clara idea de lo excepcional del uso de tropas Sigma de forma convencional. Cuando hagas tus propias partidas y veas la necesidad de introducir tropas del Protectorado ten este factor en cuenta.

Existen 600 legiones con 6000 soldados cada una (los soldados son también mecánicos, médicos, ingenieros, pilotos...). Una legión Sigma está estructurada de forma similar a las legiones de la antigua Roma. El número de 600 legiones es fijo. Cuando hay bajas en las legiones, se escoge entre los candidatos que haya pendientes de ingreso (en términos de juego, el jugador debe tener la ventaja “Expediente Sigma”) para cubrir las bajas.

LEGIONES SIGMA - ESTRUCTURA

Título	Previsión	Mando sobre	Existentes
Princeps	1 cada 60 legiones	60 legiones	10
Legado	1 cada 6 legiones	6 legiones	100
Prefecto	1 por legión	Legión	600
Centurión Primus Pilus	1 por legión	1º Centuria	600
Centurión Primus Ordinis II	1 por legión	2º Centuria	600
Centurión Primus Ordinis III	1 por legión	3º Centuria	600
Centurión Primus Ordinis IV	1 por legión	4º Centuria	600
Centurión Primus Ordinis V	1 por legión	5º Centuria	600
Centurión Primus Ordinis VI	1 por legión	6º Centuria	600
Optio	60 por legión	Centuria	36000
Decurión	600 por legión	9 soldados	360000

La Primera Centuria de cada Legión es la de Asalto Pesado, cuyos soldados van equipados con Armaduras Mecanizadas Pesadas. La Segunda y Tercera Centurias tienen Armaduras Mecanizadas de cualquier tipo según se necesite para la batalla (excluyendo las pesadas).

Al ser las unidades fundamentales del Protectorado, tienen que estar distribuidas por todo el territorio. La distribución base (puede haber variaciones temporales por emergencias, guerras...) es la siguiente:

- Una legión de Sector: En cada sector en el que el Protectorado tenga planetas habrá una legión asignada. Suele trasladarse de planeta en planeta con frecuencia quincenal.
- Una legión estacionada en cada mundo capital de sector: Esta legión, que también tiene una flota Sigma asignada, suele rotar anualmente su posición con la de Sector y la de patrulla, de modo que las tres legiones ro-

tan por los tres puestos para no “acomodarse”.

- Una legión de patrulla por sector: Esta flota está en constante movimiento por el espacio interplanetario, parando sólo para repostar. Esta es la flota (de las tres) que incluye el Destructor Sigma.
- Una legión de respuesta rápida en cada sector: Estas legiones cambian, anualmente, de sector de destino.
- Seis legiones, con sus flotas, en cada base de salto.
- Seis legiones, con sus flotas, en cada estación de combate.
- Treinta y seis legiones, en grupos de 6, patrullando la frontera del Espacio Corporativo. Cada grupo de flota de seis legiones incluye dos Destrucciones Sigma.
- Una legión en cada planeta cedido al Protectorado por una



potencia ajena, antes de que ese planeta esté totalmente integrado.

- Planeta Anaán: Treinta legiones.
- Planetas Aquila, Tigris, Panthera, Mundo de Mireia, Nueva Galicia e Irina VI: Seis legiones en cada uno.
- Planeta Caerdroia: Setenta y dos legiones.
- Operaciones especiales: Veintidós legiones.
- Destino reservado – Se catalogan como “Sueño Criogénico”: Cien legiones.



De modo que, de forma esquemática, las 600 Legiones Sigma estarían distribuidas de la siguiente manera.

LESIONES SIGMA - DISTRIBUCIÓN			
Bases de Salto		Planetas	
Asclepio	6	Anaan	30
Prometeo	6	Capitales de sector (1x)	60
Hermes	6	Cedidos al Protectorado (1x)	16
Estaciones de Combate		Aquila	6
Ajax	6	Tigris	6
Aquiles	6	Panthera	6
Hector	6	Mundo de Mireia	6
Odiseo	6	Nueva Galicia	6
Agamenón	6	Irina VI	6
En Sectores		Caerdroia	72
Legión de sector (1x)	60	Flotas Patrulla (6x)	36
Patrulla (1x)	60	Otros	
Respuesta Rápida (1x)	60	Sueño Criogénico	100
		Operaciones Especiales	22

La flota de una Legión Sigma está compuesta de las siguientes naves:

- Nave de Escolta Sigma x3
- Transporte de tropas Sigma x5
- Nave de descenso Sigma x15 (3 en cada transporte de tropas. Cada una transporta 400 legionarios)
- Transporte de naves Sigma x5
- Caza espacial Sigma x40 (8 en cada transporte de naves)
- Caza aeroespacial Sigma x40 (8 en cada transporte de naves)

A mayores, por cada tres legiones Sigma presentes en un Sector o que estén realizando un desplazamiento conjunto, hay asignada la presencia de un Destructor Sigma.

LEGADOS SIGMA

Los Legados son la principal infraestructura de mando de las Legiones. Para los Príncipes es imposible mantener un control operativo completo sobre sesenta legiones, de modo que los Legados –al tener control sobre seis– son el nexo de unión entre los Príncipes y los Prefectos.

Dado su papel cohesionador en las Legiones y que tienen que poder ver tanto el lado de la gran estrategia como el de las necesidades más mundanas de cada Legión, desarrollan un papel fundamental en la estructura del Protectorado. Entre sus funciones están:

- Votan en la elección de Capitán General.
- Propuesta de candidatos y votación para el puesto de Príncipes.
- Propuesta de candidatos y votación para el puesto de Prefecto.
- Comandar las estaciones de batalla
- Comandar los destructores Sigma

LAS ESTACIONES DE COMBATE

Las estaciones de combate son las mayores estructuras militares que conoce la humanidad. Pese a su gran tamaño, su potencia de combate no es todo lo elevada que podría ser (es casi equivalente a la de un destructor sigma) .Lo que marca la diferencia es la capacidad de Salto DAS, que permite trasladar la estación grandes distancias, al instante, de ser necesario.

Una estación de combate está siempre bajo el mando de un Legado Sigma que lleva consigo las seis legiones bajo su mando. Como consecuencia, acompañando a cada estación de combate hay seis flotas sigma y dos destructores sigma.

Sin embargo, la función principal de las estaciones no es el contacto directo, sino servir de centro de mando, comunicaciones y coordinación cuando se realizan grandes movimientos de flotas o cuando existen grandes flotas acuarteladas en un sector en conflicto.

Estos son los Legados al mando de las estaciones de combate al comienzo de la campaña Tiempos Interesantes:

- ECo1 Ajax: Vlad Simeone. También prefecto de la XXII Legión.
- ECo2 Aquiles: Erna Alcorn. También prefecto de la VI Legión.
- ECo3 Héctor: Alaric Svoleski. También prefecto de la XLIV Legión.
- ECo4 Odiseo: Mizuki Shiraiwa. También prefecto de la XIV Legión.
- ECo5 Agamenón: Arnaud Lamont. También prefecto de la XXI Legión.

LAS ACADEMIAS DEL PROTECTORADO

Aunque mucha gente asimila las Academias a centros de entrenamiento, eso está muy lejos de la realidad. Las Academias son centros de enseñanza especializados (vuelo, tácticas, Psi, ingeniería, biología...) y son los CDE (Centros De Entrenamiento) los que sí están dedicados íntegramente a la instrucción de combate.

Es cierto que, de los años que un cadete pasa en las Academias, un importante porcentaje del tiempo lo pasará en los CDE, pero después del primer año este tiempo se puede ver drásticamente reducido según la especialidad por la que el cadete haya optado.

INGRESO EN LAS ACADEMIAS

El ingreso se produce después de pasar, consecutivamente:

1. El reconocimiento medico (físico y psíquico) en uno de los centros de reclutamiento.
2. Un primer curso de formación en la Academia Local del planeta en el que estaba el centro de reclutamiento.

El segundo paso puede soslayarse si el futuro cadete cuenta ya con suficiente formación académica previa y/o tiene un potencial Psi considerable.

Una vez superado el trámite de la Academia Local (lo cual consigue cerca del 85% de los candidatos), los cadetes son destinados a las Academias.

LOCALIZACIÓN

Las Academias se encuentran en cuatro de los planetas militarizados del Protectorado: Anaán, Irina VI, Blashtok III y el Mundo de Mireia.

La decisión de situar las Academias en esos planetas responde, por un lado, a criterios operativos y de protección de las instalaciones y, por otro, a criterios de especialización según las aptitudes de los distintos candidatos. Aunque en cualquiera de los planetas es posible recibir cualquier tipo de instrucción, si es cierto que:

- En Anaán se encuentran las mejores instalaciones para entrenamiento de vuelo y de ingeniería.
- La mejor Escuela de Estrategia se encuentra en Irina VI.
- El mayor porcentaje de soldados Sigma se ha entrenado en Blashtok III.
- El Mundo de Mireia prepara, en sus instalaciones, a los mejores científicos del Protectorado.

EL PLAN DE ESTUDIOS

El plan de estudios varía según el cadete, pero tiene una duración mínima de dos años y máxima de ocho.

El plan de dos años es el que siguen los cadetes, sin capacidades Psi, que no aspiran a más que convertirse en soldados "de a pie". En este plan de entrenamiento se incluye la formación académica básica junto a otros conocimientos que un soldado pueda necesitar (un poco de tácticas, un poco de reparación de armamento, nociones de pilotaje y conducción, etc). La formación adicional es consensuada entre el cadete y su tutor.

Otras especialidades (medicina, xenobiología, escuela de tácticas, ingeniería...) requieren un mayor tiempo de formación. No existe una duración máxima prefijada, ya que depende de lo rápido que el cadete vaya superando las materias, sin embargo si existe una duración mínima: dos años a mayores de la formación básica.

Si el cadete presenta capacidades Psi, latentes o desarrolladas, el período de formación se extiende en uno o dos años según la cantidad de entrenamiento Psi que requiera el cadete.

Así pues, cuanto más capaz demuestra ser un cadete, más se le exige, ya que los distintos módulos de formación pueden ser simultáneos a otros que ya está recibiendo.

TIEMPO DE SERVICIO MÍNIMO

Una vez que un cadete se gradúa en las Academias, comienza a contabilizar el tiempo de servicio obligatorio que le debe al Protectorado por la formación recibida. Ese tiempo se calcula a razón de 1,5 años por cada año de formación, lo que crea una horquilla de tiempo de entre tres y doce años. Tres para los soldados y doce para los capacitados Psi que, además, hayan podido recibir alguna formación académica relevante. La media de servicio obligatorio está, actualmente, en 5,23 años.

ESTADÍSTICAS

A continuación se incluyen distintas estadísticas que pueden usarse como personajes no jugadores o como plantilla personalizable a la hora de crear personajes jugadores.

SOLDADO DEL PROTECTORADO

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 11 (6).

Habilidades: Conducir d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Sigilo d6.

Desventajas: --.

Ventajas: --.

Equipo: Cuchillo molecular, granada de fragmentación (x2), rifle láser, pistola láser armadura de combate.

Ω OFICIAL DEL PROTECTORADO

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 11 (6).

Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d4.

Desventajas: Leal.

Ventajas: Mando, Fervor

Equipo: Rifle láser, pistola láser, espada corta molecular, armadura de combate.

Ω SOLDADO SIGMA

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 12 (6).

Habilidades: Pilotar d6, Pelear d10, Intimida d4, Conocimiento (Tácticas) d4, Tecnología (Equipos) d6, Conocimiento (Xenos) d4, Conocimiento (otro a elegir) d6, Notar d6, Conducir d4, Disparar d10, Sigilo d4, Supervivencia d6

Desventajas: Juramento (mayor): Protectorado.

Ventajas: Trasfondo Psiónico (10 puntos), disparo mortal, Expediente Sigma

Equipo: Armadura de combate, rifle láser, pistola blaster, espada corta molecular, granada de fragmentación x2, granada aturdidora x2.

Ω OFICIAL SIGMA

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 12 (6).

Habilidades: Pilotar d8, Pelear d10, Intimidar d6, Conocimiento (Tácticas) d8, Tecnología (Equipos) d6, Conomimientio (Xenos) d6, Conocimiento (otro a elegir) d8, Notar d6, Conducir d6, Disparar d10, Sigilo d6, Supervivencia d8

Desventajas: Juramento (mayor): Protectorado.

Ventajas: Trasfondo Psiónico (10 puntos), rápido, disparo mortal, ataque repentino, Expediente Sigma, Mando, Líder de hombres.

Equipo: Armadura de combate, rifle láser, pistola blaster, espada corta molecular, granada de fragmentación x2, granada aturdidora x2.



CAZA ATMOSFÉRICO SIGMA

Nave pequeña: Tamaño 6, Ac/Vm 65/850, Trepada +3, Dureza 26(11), Tripulación 1, Precio: 8.465.000 Cr. Energía: 25. Espacios sin usar: 0.

Notas: Armadura (x3), atmosférica, bodega de bombas, escudos, inteligencia artificial, ordenador de puntería, velocidad superior (x3).

Armas:

- 2x Laser pesado doble.
- 4x Bomba grande.

CAZA ESPACIAL SIGMA

Nave pequeña: Tamaño 6, Ac/Vm 50/700, Trepada +3, Dureza 32 (17), Tripulación 1, Precio: 6.190.000 Cr. Energía: 25. Espacios sin usar: 0.

Notas: Armadura (x6), sensores (galáctico), escudos, inteligencia artificial, lanzamisiles, ordenador de puntería.

Armas:

- 2x Laser pesado.
- 12x misil ligero.

TRANSPORTE DE NAVES SIGMA

Nave gargantuesca: Tamaño 24, Ac/Vm 20/150, Trepada -2, Dureza 67 (25), Tripulación 1.200, Precio: 1.033.051.000 Cr. Energía: 2000. Espacios sin usar: 0.

Notas: Armadura (x6), bodega de bombas, sensores (galáctico), escudos, reactor Cherenkov, inteligencia artificial, lanzamisiles, ordenador de puntería, superestructura (x4) (portanaves), tripulación reducida (x3), velocidad reducida (x1).

Armas:

- 2x Laser superpesado.
- Láser Pesado.
- 8 misiles pesados.

NAVE DE ESCOLTA SIGMA

Nave gigantesca: Tamaño 20, Ac/Vm 30/300, Trepada -1, Dureza 70 (31), Tripulación 600, Precio: 214.870.000 Cr. Energía: 1.000. Espacios sin usar: 0.

Notas: Armadura (x10), blindaje inclinado, CAM, sensores (galáctico), escudos, reactor Cherenkov, inteligencia artificial, lanzamisiles, ordenador de puntería, protección electromagnética, tripulación reducida (x2)

Armas:

- Acelerador de masas C-10
- 2x acelerador de masas C-6
- Láser superpesado
- 3x Láser Pesado
- 8 misiles pesados
- 12 misiles ligeros

NAVE DE DESCENSO SIGMA

Nave enorme: Tamaño 16, Ac/Vm 35/400, Trepada 0, Dureza 77 (42), Tripulación 60, Precio: 63.746.000 Cr. Energía: 500. Espacios sin usar: 0.

Notas: Armadura (x16), atmosférica, blindaje inclinado, CAM, sensores (planetaria) escudos, garaje/hangar, inteligencia artificial, protección electromagnética, superestructura (militar, pasajeros), tripulación reducida (x4)

Armas:

- 2x Láser Medio

TRANSPORTE DE TROPAS SIGMA

Nave monstruosa: Tamaño 28, Ac/Vm 20/150, Trepada -3, Dureza 82 (37), Tripulación 1600, Precio: 5,042,630,000 Cr. Energía: 2000. Espacios sin usar: 0.

Notas: Armadura (x11), blindaje inclinado, CAM, sensores (galático), escudos, reactor Cherenkov, inteligencia artificial, lanzamisiles (x3), ordenador de puntería, protección electromagnética, superestructura (hangar)(x3), superestructura (pasajeros, militar) (x2), tripulación reducida (x4)

Armas:

- Láser superpesado
- 4x Láser pesado
- Láser medio
- Láser ligero doble
- 8 misiles pesados
- 12 misiles ligeros

DESTRUCTOR SIGMA

Nave colosal: Tamaño 32, Ac/Vm 25/250, Trepada -4, Dureza 134 (84), Tripulación 8000, Precio: 10.068.092.000 Cr. Energía: 2000. Espacios sin usar: 0.

Notas: Armadura (x32), blindaje inclinado, CAM, sensores (galático), sensores (planetario), escudos, reactor Cherenkov, inteligencia artificial, lanzamisiles (x8), ordenador de puntería, protección electromagnética, superestructura (entrenamiento), tripulación reducida (x3), velocidad superior.

Armas:

- 2x acelerador de masas C-14 doble
- Megaláser doble
- 4x Láser superpesado doble
- 3x Láser medio doble
- 24 misiles pesados
- 36 misiles ligeros

ESTACIÓN DE COMBATE

Nave fabulosa: Tamaño 40, Ac/Vm 20/200, Trepada -5, Dureza 160 (105), Tripulación 10000, Precio: 30.078.640.000 Cr. Energía: 3000. Espacios sin usar: 0.

Notas: Armadura (x40), blindaje inclinado, CAM, sensores (galáctico), sensores (planetario), depósito de combustible, escudos, garaje/hangar, reactor Cherenkov, impulsor DAS, inteligencia artificial, lanzamisiles (x10), protección electromagnética, rayo tractor, superestructura (hangar, con cuatro cazas espaciales sigma), tripulación reducida (x4)

Armas:

- 2x acelerador de masas C-10 doble
- Megaláser doble
- 3x Láser superpesado doble
- 2x Láser pesado doble
- 5x Láser medio doble
- 48 misiles pesados
- 72 misiles ligeros

CADETE DEL PROTECTORADO

Tres años y seis días después de que entrase en la oficina de reclutamiento, un día antes de su graduación en las Academias, la pantalla del Dimu de Daryn Pryddud se iluminó mostrando un mensaje que la convocaba a una reunión con su tutor. Supuso que se trataba de la última reunión, aquella en la que se le asignaría destino. Las Academias del Protectorado eran muy pragmáticas, de modo que las ceremonias de graduación como las que se veían en las proyecciones holográficas de la época de la Vieja Tierra, con soldados en formación escuchando largos discursos, eran algo que no ocurría.

Cuando llegó al despacho, su tutor le pidió que le entregase su dispositivo de muñeca y le dio, a cambio, otro distinto, de calidad militar, el cual, después de identificar su código de ADN a través de la piel, comenzó a señalar un lugar y hora.

- ¿Qué esperas Pryddud? –su tutor ni siquiera había levantado la vista de los papeles para decírselo, pero Daryn creyó intuir una leve sonrisa.

El lugar marcado estaba a 1.4 kilómetros y la asignación era dentro de ocho minutos. Daryn salió al trote del despacho. Tenía tiempo de sobra, le sobrarían un par de minutos para llegar y...

... y de repente todos los ocupantes del recinto de las Academias parecían haberse puesto a correr. Corrían por los pasillos, por las escaleras (todos los elevadores tenían las luces rojas de avería conectadas), por las zonas comunes... todo el mundo estaba corriendo. Mientras bajaba por las escaleras Daryn observó con más atención. No todo el mundo se apresuraba, sólo los que vestían el mono rojo y gris de los alumnos que estaban en su último año eran los que corrían por donde, unos minutos antes, todo era tranquilidad. Una cosa tenía que reconocerle al Protectorado, la sincronización había sido perfecta.

Aceleró la marcha. No poder usar los elevadores la retrasaba y tenía que compensar el tiempo. La ruta marcada por el dispositivo la llevó a internarse en el bosque sur, donde pudo ver a más gente corriendo en la misma dirección que ella. Dos minutos después de entrar en el bosque, treinta y seis segundos antes del momento establecido, Daryn estaba sentada en una de las sillas que encontró preparadas en una plataforma en medio del bosque que parecía haber sido construida ayer mismo. Dividió visualmente el círculo de sillas a la mitad, nuevamente a la mitad y las contó. Veinticinco. De modo que, sin contar las dos sillas del centro de la plataforma, había un total de cien sillas, las cuales no tardaron en llenarse. Cien dispositivos marcaron la señal de final de tiempo simultáneamente. Cien

manos apagaron la señal simultáneamente. Al poco, dos figuras aparecieron en el claro del bosque y subieron a la plataforma. Daryn no necesitó mirar su dispositivo para saber quiénes eran. Se puso en pie y saludó, mano derecha al hombro izquierdo, a los oficiales que acababan de llegar. Otras noventa y nueve personas lo hicieron al mismo tiempo.

Daryn miró al cielo, donde se podía ver flotando, casi completamente desvaída a causa de la altura, la Desafío de la Anomalía, la corbeta pesada que comandaba la Capitana Simeone, quien, en estos momentos, los miraba acompañada del Comandante Araujo, uno de los cuatro únicos oficiales de las Fuerzas Omega, las tropas de Operaciones Negras, que mostraban su rostro abiertamente. La Capitana Simeone comenzó a hablar:

- Han corrido ustedes hasta aquí, y no hacía cualquiera de los otros lugares hacia los que hoy, el día de su verdadera graduación, podían haber llegado, porque yo lo he solicitado así. Pedí, que de todos los graduados de este año, las Academias me dejaran escoger cien para mi nave, los cien que yo creyese mejores. Dentro de veintiséis horas, ustedes, esas cien personas, subirán a los transportes que les llevarán a mi nave –señaló hacia la nave visible en el cielo-, donde cumplirán el tiempo de servicio que le deban al Protectorado por la formación que, hasta ayer, han recibido. Aprueben el día de hoy, porque dentro de dos meses estarán ustedes en el Sector Gladio, ayudando a los mundos que quieren liberarse de la tiranía de los Señores de la Guerra.

Tras mirarlos con expresión seria, dio por terminado su discurso y se sentó.

- Es cierto –dijo el Comandante Araujo- Estáis aquí porque sois los mejores de vuestras academias en esta promoción. Pero antes de que hinchéis el pecho de orgullo voy a hablaros de estadísticas:

La estadística nos dice que, si no hubiese bajas entre de los licenciados hoy, cuarenta y nueve mil cincuenta y tres, o sea, cuatro de vosotros, pasarán a trabajar en fuerzas mercenarias. Doscientos sesenta y nueve mil setecientos noventa, veintidós de vosotros, tomará la opción de permanecer al servicio del Protectorado. De esos veintidós, uno tendrá un treinta y dos por ciento de posibilidades de ser reclutado para las Fuerzas Omega y otro de vosotros tendrá un sesenta y seis por ciento de posibilidades de capacitarse para las Legiones Sigma, y uno, sólo uno de vosotros tendrá una posibilidad entre veinte de ingresar en ambos cuerpos a la vez.

¿Creéis que podéis estar orgullosos de vosotros mismos? Mirad a vuestro alrededor, a la gente que está aquí. Durante el tiempo que dure vuestra asignación aprenderéis sus nombres y muchas más cosas sobre ellos, porque una nave, por grande que sea, sigue siendo un mundo muy reducido, y esa estadística -que con vosotros se va a quedar corta visto donde vais a servir- nos dice que dieciséis de vosotros moriréis en acto de servi-

cio. De estas caras que estáis mirando ahora, los fríos números nos dicen que dieciséis de ellas serán proyectadas en una holopantalla mientras los gaiteros tocan el Adiós al Soldado. Eso supone, como quien dice, dos de cada diez de vosotros. Pensadlo bien cuando mañana, mientras subís a la Desafío creáis que sois especiales.

Si todo fuese de color de rosa, setenta y uno de vosotros, ochocientos setenta mil seiscientos ochenta y cinco de los graduados, volveríais a la vida civil donde podríais aprovechar los conocimientos adquiridos gracias al Protectorado. Es estupendo. Al Protectorado no le importa. Ni lo más mínimo. Primero porque ya habríais servido el tiempo pactado, y segundo, porque el Protectorado prefiere que haya personal bien formado, atendiendo a sus cometidos en la vida civil, que gente mal formada. Porque eso es el Protectorado. No sus instalaciones, ni sus naves, ni siquiera las personas que lo forman... el Protectorado es una idea, la idea de que unos cuantos son capaces de proteger a muchos de la barbarie, de que el universo va a ser un sitio mejor y más seguro gracias a que esos pocos velan por ello y de que esos pocos pueden actuar incluso en el más mínimo aspecto de la vida comunitaria.

Os he hablado sobre el peligro de muerte que corréis. Es cierto, la muerte es un amigo omnipresente para los que conformamos las fuerzas del Protectorado, pero también es cierto que cada soldado es valioso para el Protectorado y si está en sus manos procurará que no caigáis... después de todo –sonrió– ha invertido mucho tiempo y dinero en vosotros. De modo que, en vuestro caso, os ha dejado en las capaces manos de la capitana Simeone, uno de los capitanes más condecorados de la Armada. Ella os cuidará y pondrá todo su empeño en hacer todo lo posible para que no se cumplan esas estadísticas.

Descansad hoy, hablad con vuestros familiares y poneos a beber, dormir, fornicar, meditar o lo que sea que queráis hacer antes de comenzar vuestro período de servicio.

Simeone se levantó y tomó de nuevo el control de la conversación:

- Ahora, en este mismo instante, habéis dejado de ser cadetes para convertiros en parte de la tripulación de la Desafío de la Anomalía, en soldados del Protectorado. Espero muchas cosas de mi tripulación y una de ellas es la puntualidad. Mañana a las 08:00 los transportes de embarque estarán en el muelle cuatro esperando por vosotros. A las 08:00. Sin excusas. Podéis retiraros.

Noventa y nueve personas comenzaron a trotar de nuevo hacia los edificios de las Academias. La número cien, Daryn Pryddud, regresó disfrutando de un paseo por el bosque.

MATERIAL OPCIONAL

NUEVAS REGLAS

NUEVAS VENTAJAS

¡Por el Protectorado!

Liderazgo

Requisitos: Veterano, Mando, Espíritu d6

Un personaje que utilice esta ventaja es capaz de inspirar a un grupo de combatientes (la mayor parte deben ser personal del Protectorado) en una escena de combate.

Los personajes que se vean afectados por el uso de esta habilidad (incluido el líder) podrán ignorar un penalizador de -1 que tengan en sus tiradas de combate cuerpo a cuerpo o de disparo que sean causadas por heridas o fatiga.

¡Terra Victrix!

Profesional

Requisitos: Veterano, As, Pilotar d10, Espíritu d8

Esta ventaja permite a un piloto (sólo a él, no a la tripulación), que estrellé voluntariamente su nave contra una nave enemiga, intentar evadir la muerte en el impacto. Representa tanto la habilidad para fijar un rumbo como el conocimiento interno de las naves que le permite abandonarla en el último momento.

Para estrellar la nave y salir vivo (que no ileso) el jugador deberá superar una tirada de Pilotar con un penalizador de -4 y una tirada de Agilidad con un penalizador

de -2. En caso de superar ambas tiradas se realizará otra de 1d6 para obtener uno los siguientes resultados:

- 1: Ileso
- 2: Una herida
- 3 : Dos heridas
- 4 : Tres heridas
- 5: Tres heridas + 1 tirada en la tabla de heridas críticas
- 6: Tres heridas + 2 tiradas en la tabla de heridas críticas.



RANGOS ASCENSOS Y CONDECORACIONES

Rangos			
NIVEL	Ejército	Armada	Legiones Sigma
TROPA			
1-1	Soldado	Marinero	
1-2	Cabo	Cabo	
2-1	Cabo Primero	Cabo Primero	
2-2	Cabo Mayor	Cabo Mayor	
SUBOFICIALES			
3-1	Sargento	Sargento	
3-2	Sargento Primero	Sargento Primero	
4-1	Brigada	Brigada	
4-2	Subteniente	Subteniente	
OFICIALES			
4-3	Alférez	Alférez de Fragata	
5	Teniente	Alférez de Navío	Soldado
6	Capitán	Teniente de Navío	Decurión
7	Comandante	Capitán de Corbeta	Optio
8	Teniente Coronel	Capitán de Fragata	Centurión
9	Coronel	Capitán de Navío	Primis Ordinis
OFICIALES GENERALES			
10	General de Brigada	Contraalmirante	Primus Pilus
11	General de División	Vicealmirante	Prefecto
12	Teniente General	Almirante	Legado
13	General del Ejército	Almirante General	Princeps
14	Capitán General		

Independientemente de su rango, el oficial al mando de una nave siempre recibirá el tratamiento de “Capitán”. Para evitar errores de tratamiento, cualquier Capitán del ejército a bordo de una nave recibirá el tratamiento de “Subcomandante” y cualquier tipo de Capitan de la Armada recibirá el tratamiento de “Comodoro”

En una estructura militar como la del Protectorado los rangos son importantes, y muchas veces determinan lo que la organización cree que eres capaz de hacer.

Por lo tanto, también pueden ser - al menos potencialmente- importantes para tus jugadores a lo largo de la campaña. En la página anterior se detallan los grados militares de las tres principales ramas del Protectorado.

Como podrás ver, en la columna de la izquierda se muestran unos códigos numéricos, ese código se usa en el Protectorado para determinar la prevalencia de rangos cuando existen distintas ramas implicadas en una situación y, al mismo tiempo, evita el que todo el mundo tenga que conocer la estructura de las otras ramas militares, ya que el número de nivel de rango lo hace irrelevante.

ASCENSOS

Los ascensos no siempre son justos, a veces alguien lo merece y no es promocionado, y sin embargo otros, con menos méritos pero mejores contactos son los que ascienden. Otras veces hay un número limitado de puestos y no todos los que lo merecen. Para representar esto, cada vez que un personaje jugador tenga una posibilidad de ascenso deberá realizar una tirada para determinar si consigue promocionar o no.

Aunque todo ascenso es -en teoría- posible, existen ciertas limitaciones:

- Excepto para los integrantes de las Legiones Sigma no es posible alcanzar el rango de nivel 7 si no posee la ventaja Escuela de Oficiales
- Cualquier soldado que se integre en una Legión Sigma alcanza automáticamente el rango de nivel 5, aunque el que tuviese anteriormente fuese menor. Lo mismo ocurre con cual-

quier soldado que se integre en las Fuerzas Omega.

¿Cuándo puede el jugador realizar la Tirada de Ascenso para determinar si su personaje asciende?

- Cuando así se indique en la partida
- Cuando sea propuesto por el resto de los jugadores de la mesa: Aquí no puede haber discordancias, la opinión del resto de los jugadores tiene que ser unánime. Sólo se podrá ascender por este medio una vez por rango de experiencia (para dejarlo claro, lo mismo que la norma de los avances en el nivel de dado)
- Gastando tres benis al final de la sesión: Aunque el jugador disponga de más benis sólo podrá hacer un intento de ascenso al final de una sesión. Sólo se podrá ascender por este medio una vez por rango de experiencia
- Cuando el director de juego lo decida: Es tu mesa, si crees que los actos de un personaje serían merecedores de poder optar a un ascenso... deja que haga la tirada.

Tirada de Ascenso

Se realiza lanzando 1d20 y aplicando los modificadores apropiados. Si el resultado final, después de aplicar los modificadores es de 19-20 el personaje habrá obtenido un ascenso (recuerda las limitaciones de ascenso establecidas al comienzo de este capítulo).

Como puedes ver, se utiliza el carisma del proponente como modificador, este modificador no existe en la edición Adventure. Si no sabes el carisma del proponente puedes determinarlo al azar entre 1 y 3.

Modificadores tirada de Ascenso

Mod.	Situación
+X	Por rango del personaje por encima de Novato.
+X	Modificadores de condecoraciones desde último ascenso
+1	Herido en combate en la misión
+X	Rango del proponente por encima de 4
-1	Misión de rutina
+1	Misión difícil
+2	Misión suicida
+X	Carisma del proponente
-1	Soldado Sigma

CONDECORACIONES

Lo mismo que sucede con los ascensos sucede también con las condecoraciones, que no siempre los actos merecedores son recompensados mientras que otros más nimios reciben reconocimiento.

¿Cuándo puede el jugador realizar la Tirada de Condecoración para determinar si su personaje la obtiene?

- Cuando así se indique en la partida
- Cuando sea propuesto por el resto de los jugadores de la mesa: Aquí no puede haber discordancias, la opinión del resto de los jugadores tiene que ser unánime. Sólo se podrá recibir una condecoración por este medio una vez por rango de experiencia.
- Gastando dos benis al final de la sesión: Aunque el jugador disponga de más benis sólo podrá hacer un intento de ascenso al final de una sesión. Sólo se podrá recibir una condecoración por este medio una vez por rango de experiencia.
- Cuando el director de juego lo decida: Es tu mesa, si crees que los actos de un personaje serían merecedores de poder optar a un ascenso... deja que haga la tirada.

Los modificadores de heridas se aplicarán únicamente si dicha herida deja algún tipo de secuelas o acaba la sesión de juego herido, no cuentan las heridas que se hayan recibido y curado inmediatamente.

Tirada de Condecoración

Se realiza lanzando 1d8 y aplicando los modificadores apropiados. Si el resultado final, después de aplicar los modificadores es de 7-8 el personaje habrá obtenido una condecoración.

De obtenerla se realizará una tirada de 1d20 en la siguiente tabla para determinar que condecoración ha obtenido. A esa tirada se aplicarán los mismos modificadores que se utilizaron en la anterior (la de 1d8).

En la tabla de condecoraciones no se incluye la condecoración de “Héroe del Protectorado”, ya que es un título que se otorga muy escasas veces y tras la votación favorable de todos los Príncipes y la aprobación del Senado General.

Modificadores a la tirada de condecoración	
Mod.	Situación
+1	No está posesión de ningún tipo de condecoración
-1	Tiene rango militar entre 1 y 2
+1	Herido en combate en la misión
+2	Herido múltiple en combate en la misión
+1	Anterior condecoración en el mismo rango militar
+X	Rango militar del proponente por encima de 4
+1	Por cada rango de experiencia por encima de Novato del personaje
+X	Carisma del proponente
+1	Soldado Sigma
-2	Misión de las Fuerzas Omega

Condecoraciones		
Tirada	Condecoración	Mod. Prom.
1-12	Medalla al Mérito	1
13-16	Cruz al Valor	1
17-19	Estrella Katrik	2
20-21	Pentalfa Solar	2
22-23	Nova de Plata	3
24-26	Nova de Oro	4
27-30	Cruz del Protector	5
31+	Caballero del Protectorado	6

CAERDROIA

JUGADOR

NOMBRE

CONCEPTO

CITA

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

AGILIDAD

Caballar

Conducir

Disparar

Lanzar

Nadar

Navegar

Pelear

Pilotar

Sigilo

ASTUCIA

Apostar

Callejear

Conocimiento ()

Conocimiento (Anómalo)

Conocimiento (Fácticas)

Conocimiento (Xenos)

Habilidades negras

Ingeniería

Investigar

Leyes

Notar

Provocar

Psiónica

Rastrear

Reparar

Sanar

Supervivencia

Tecnología (Diseño)

Tecnología (Equipos)

ESPIRITU

Intimidar

Persuadir

FUERZA

Trepar

VIGOR

DESVENTAJAS

VENTAJAS

NOVATO

5

10

15

EXPERIMENTADO

25

30

35

VETERANO

45

50

55

HEROICO

65

70

75

LEGENDARIO

90

100

110

HERIDAS PERMANENTES



CARISMA



PASO



PARADA



DUREZA



RAZÓN



FATIGA INC HERIDAS

HISTORIAL

RETRATO

PODERES

PODER	COSTE	DISTANCIA	DAÑO/EFFECTOS	DURACIÓN

EQUIPO

NOTAS

DINERO	PESO TOTAL	LÍMITE DE PESO	PENALIZACIÓN
--------	------------	----------------	--------------

COMBATE

ARMA	DISTANCIA	CDP	DAÑO	PA	PESO	NOTAS
ARMA	DISTANCIA	CDP	DAÑO	PA	PESO	NOTAS
ARMA	DISTANCIA	CDP	DAÑO	PA	PESO	NOTAS
ARMA	DISTANCIA	CDP	DAÑO	PA	PESO	NOTAS
ARMA	DISTANCIA	CDP	DAÑO	PA	PESO	NOTAS
ARMADURA	PROTECCIÓN	PESO	COSTE	NOTAS		
ARMADURA	PROTECCIÓN	PESO	COSTE	NOTAS		
ARMADURA	PROTECCIÓN	PESO	COSTE	NOTAS		
ESCUDO	PROTECCIÓN	PESO	COSTE	NOTAS		

