

KIT DE INICIACIÓN

Por Jorge Coto Bautista «Tiberio»

**SAVAGE
EXO**



Este documento es un kit introductorio a **Exo:2933**. Es importante tener en cuenta que ni el texto ni la maqueta son definitivos.

Exo:3456 es un juego desarrollado en 1999 por Juan Carlos Herreros Lucas, Raúl López Díaz-Ufano, Fernando Ruiz-Tapiador Gutiérrez, Hugo Wilfredo Serrano Ruiz y Javier Sevilla Villafañe para **Ediciones Sombra**.

Exo:3464 es un juego desarrollado en 2008 por Juan Carlos Herreros Lucas para **Ediciones Sombra**.

Exo:2933 es una ambientación basada en los dos anteriores, desarrollada en 2018 por Jorge Coto Bautista «Tiberio» para **HT Publishers** y utilizando el sistema *Savage Worlds*.

Savage Worlds es un sistema desarrollado en 2003 por Shane Lacy Hensley con la colaboración de Clint y Jodi Black, Matthew Cutter, John goff, Joel Kinstle, Piotr Korys, Jordan Peacock y Simon Lucas para **Pinnacle Entertainment Group**.

La elaboración de este documento se ha realizado basándose en el material propiedad de **Ediciones Sombra** y de **Pinnacle Entertainment Group** con su autorización y sin que eso suponga menoscabo alguno a sus respectivos *copyrights*.

En este documento hemos utilizado, con permiso de sus autores, ilustraciones de los siguientes artistas:

Some artwork copyright John Buckley, used with permission.

Jeff Brown

Weyns Peter

Maciej Zagorski

Jeshields

Javier Ruiz Gonzalez

Some artwork copyright John Buckley, used with permission.

Tan Ho Sim

¡Esperamos que lo disfrutéis!

Jorge Coto Bautista «Tiberio»

ÍNDICE

Introducción	4
La galaxia de Exo	7
La segunda guerra verriana	9
Los grupos exo	9
Creación de personajes	11
Especies	13
Habilidades	21
Jugadores de Exo 3464 en Exo 2933	22
Desventajas	23
Ventajas	25
Interludio: ¿Qué estabas haciendo cuando estalló la guerra?	27
Escuadrones	28
Equipo civil	31
Armas	33
Protecciones y armaduras	36
Reglas de ambientación	37
Cubrir la zona	37
Control de munición	37
Disparar en el interior de las naves	38
Combate espacial	39
Viajes interestelares	42
Psiónica	45
Rama Psiónica	47
Ciudadano refepero	50
La vida en la R.F.P.	51
Principales mundos	56
Operación Tierra Quemada 15	57



INTRODUCCIÓN

Este texto es una introducción gratuita a *Exo: 2933*. Con este libro y el manual básico de *Savage Worlds* tienes lo suficiente como para empezar a jugar en la fantástica ambientación de *Ediciones Sombra*.

¿Qué es Exo?

Exo es un juego de rol escrito por Juan Carlos Herreros Lucas, Raúl López Díaz-Ufano, Fernando Ruiz Tapiador-Gutiérrez, Hugo Wilfredo Serrano Ruiz y Javier Sevilla Villafañe. Fue publicado por Ediciones Sombra en el año 2000. Tiene una segunda edición, titulada *Exo 3464*, escrita por Juan Carlos Herreros Lucas y publicada por Ediciones Sombra en el año 2008.

¿Qué ofrece Exo?

Exo nos traslada a una lejana galaxia dominada por poderosos imperios con filosofías y motivaciones muy diferentes. Infinidad de razas condenadas a enfrentarse o a entenderse. La ambientación destaca por su enorme profundidad, con, literalmente, miles de páginas de aventuras, razas, planetas, corporaciones... incluso información deportiva, repartidas a lo largo y ancho de la web de *Ediciones Sombra* (www.edsombra.com), donde puede accederse a su mayor parte de forma gratuita. Los ocho brazos de la galaxia de *Exo* están poblados por criaturas

tan extrañas como los ognis, formados por nubes de gas alcohólico, o tan poderosas y misteriosas como los NheTi:Narä con una tecnología incomprensible. Existen decenas de especies esparcidas por miles de mundos, donde podrás encontrar infinidad de aventuras, peligros y emociones.

Si ya conoces *Exo*, este libro te ayudará a utilizar el sistema de *Savage Worlds* en tus partidas. En caso contrario, no te preocupes, *Exo: 2933* está diseñado con jugadores como tú en mente, quienes no conocen el magnífico mundo de *Exo*.

El momento

Este libro está ambientado más de quinientos años antes de *Exo: 3464*. Lo cierto es que la época actual de *Exo* es apasionante, con la R.F.P., los sheller y sus aliados, disputando con los iroiendi y sus marionetas cuál será futuro de la galaxia. En *HT Publishers*, sin embargo, hemos optado por elegir otra época distinta –e igual de emocionante–, con el objetivo de que nuestros suplementos no interfieran con los de Ediciones Sombra. Nos referimos, ni más ni menos que al conflicto más importante que se ha desarrollado hasta ahora en la historia (conocida) de la galaxia de *Exo*, la Segunda Guerra Verriana. A estas alturas de la

ambientación, el conflicto se denomina simplemente como «la guerra».

Una de las virtudes más celebradas del *Exo* de Ediciones Sombra es que su universo evoluciona año tras año. Cuando salió el juego, la Comunidad Verriana era una entidad muy poderosa, el Imperio Oeon todavía no había saltado por los aires y los iroiendi no habían desvelado sus cartas. ¡Incluso existía una colonia diplomática donde todos los imperios galácticos discutían sus intereses! Se llamaba Adastrat. Ahora mismo, no existe nada de todo esto y la galaxia sigue evolucionando a una velocidad vertiginosa, gracias a la revista gratuita www.desdeelsotano.com.

Exo: 2933 no va a tener una evolución tan rica y detallada, sería algo demasiado ambicioso para nosotros y, al fin y al cabo, la historia de *Exo* ya está definida en sus rasgos generales y no la vamos a cambiar. Este libro va a cubrir el primer siglo de la Segunda Guerra Verriana, especialmente los primeros años. En este periodo ambos imperios se tantearon, lanzaron sus mejores fuerzas al combate, ensayaron las tácticas que creían infalibles... y descubrieron que sus enemigos tenían otras.

Evidentemente, no hay nada en este libro que te impida jugar a *Exo* en cualquier otra época con sistema *Savage Worlds*, si es lo que tú prefieres.

El enfoque

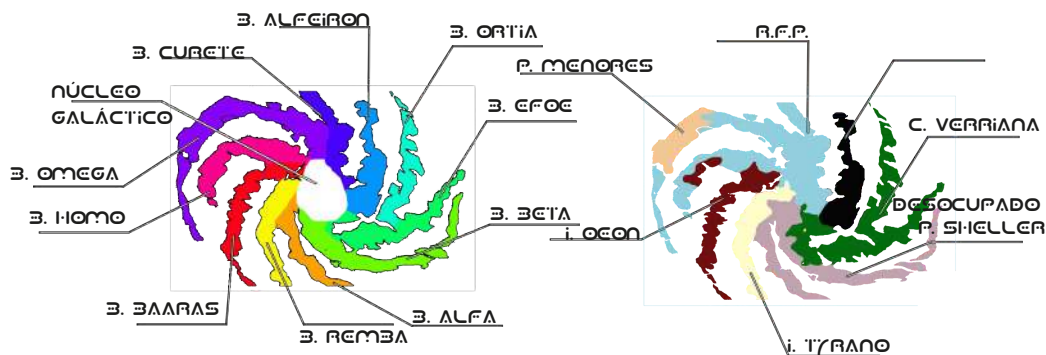
A diferencia de lo habitual en *Exo: 3464*, este juego tiene un enfoque claramente centrado en el punto de vista de la R.F.P., el estado más parecido a nuestra sociedad. Esto no impide, desde luego, utilizar este libro para centrarte en cualquier otro lugar de la riquísima galaxia de *Exo*. En el futuro, es posible que dediquemos mayor atención a las otras potencias y a otros puntos de vista diferentes.

Savage Worlds

Savage Worlds es un sistema diseñado para ser rápido, frenético y divertido. Las partidas de *Exo: 2933* deberían jugarse con esta misma premisa. *Savage Worlds* es, digamos, el sistema que probablemente habrían utilizado los diseñadores de tu serie de TV de ciencia-ficción preferida. Y eso es lo que debes tener en la cabeza cuando diseñes tus partidas. En este juego, el realismo es menos importante que la emoción. Para jugar a este juego es necesario tener el manual básico de *Savage Worlds*. Pero si no lo tienes, puedes aprovechar gran parte del juego con el sistema de reglas gratuito de nuestra página web. También es recomendable, aunque no imprescindible, la *Guía de Género: Ciencia-ficción*.





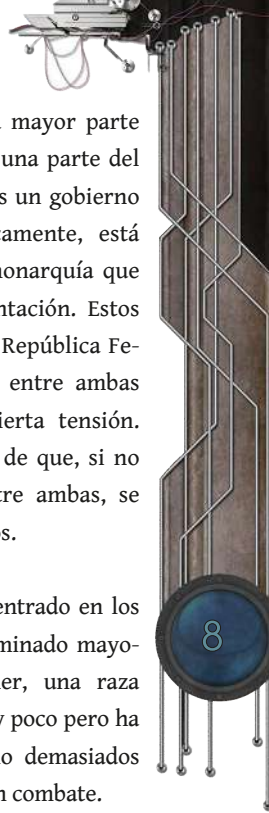


LA GALAXIA DE EXO

La galaxia de Exo se caracteriza por tener diez brazos. Es una galaxia relativamente pequeña, a pesar de lo cual tiene miles de millones de estrellas. De todo este inmenso número de estrellas, en realidad solo se ha explorado en profundidad una de cada doscientas mil estrellas. De ellas, solo una de cada mil tiene planetas dignos de mención y de estos, solo una de cada cien ha sido colonizada o reclamada por alguna potencia. Por lo tanto, la galaxia de Exo, en realidad, es un lugar inmenso y prácticamente vacío. Entre estos vacíos resulta fácil que se cueLEN grupos piratas o incluso flotas enteras. Se dice que una nave podría recorrer la galaxia entera sin entrar en contacto con ninguna otra nave en todo su trayecto... y que muchos grupos de contrabandistas son especialistas en ello.

En el sentido de las agujas del reloj, los brazos de la galaxia de Exo son: Omega, Curete, Alfeirón, Ortia, Efoe, Beta, Alfa,

Remba, Baaras y Homo. También existen los llamados vacíos, inmensas extensiones sin prácticamente ninguna estrella ni mundo conocido. Los más importantes de ellos son los que separan los distintos brazos galácticos, que son los siguientes: Vacío de Vettera (entre Omega y Curete), Vacío Innominado (entre Curete y Alfeirón), Vacío de la Oscuridad (entre Alfeirón y Ortia), Vacío de la Desolación (entre Ortia y Efoe), Vacío de la Muerte (entre Efoe y Beta), Vacío de la Separación (entre Beta y Alfa), Vacío del Horror (entre Alfa y Remba), Vacío del Adiós (entre Remba y Baaras), Vacío de la Desaparición (entre Baaras y Homo) y Vacío Interior (entre Homo y Omega). Estos lugares han sido reclamados por distintas potencias galácticas que tratan de asegurar su autoridad sobre sus extensos dominios. Muchas veces con poco éxito, ya que están repletos de mundos que mantienen su independencia o una relación puramente simbólica con la potencia dominante.



La República Federal de Planetas es una inmensa federación de mundos que se extiende por los brazos Homo, Omega y Curete. Es una potencia mayoritariamente humana, si bien tiene importantes minorías de otras especies. La República funciona más como una alianza que como un estado centralizado, teniendo cada mundo sus propias leyes y costumbres. Tanto es así que no existe un ejército de la República, sino que las fuerzas militares terrestres están formadas por la suma de todos los ejércitos planetarios, con los consiguientes problemas de coordinación que podrás imaginar. Existe, sin embargo, una armada espacial unificada y dividida en dos flotas, bajo el control directo del gobierno de la República.

La Comunidad Verriana extiende su poder a lo largo de los brazos Ortia y Efoe. Los verrianos son una raza extraplanetaria que pasa toda su vida en sus naves espaciales, «pastoreando» civilizaciones. Su idea sobre el control de los planetas se reduce a exigir a los habitantes de otras especies un cierto tributo y, mientras sus exigencias sean satisfechas, lo cierto es que les importa muy poco la forma de vida o de gobierno que tengan sus habitantes. Hay lugares donde les adoran como dioses y en otros solo se mantienen fieles bajo una férrea y cruel dictadura sostenida por las armas verrianas, a los verrianos ambos casos les parecen igual de válidos.

El Imperio Oeon domina la mayor parte del brazo Baaras, así como una parte del brazo Homo. Su gobierno es un gobierno revolucionario que, irónicamente, está dirigido por una antigua monarquía que realiza labores de representación. Estos mundos pertenecieron a la República Federal de Planetas y existe entre ambas potencias humanas una cierta tensión. Existe la idea generalizada de que, si no ha estallado la guerra entre ambas, se debe al miedo a los verrianos.

El Pueblo Sheller está concentrado en los brazos Alfa y Beta. Está dominado mayoritariamente por los sheller, una raza sauria de la cual se sabe muy poco pero ha podido descubrirse, hace no demasiados años, su enorme ferocidad en combate.

El Imperio Tyrano está centrado en el brazo Remba. Los tyranos son criaturas humanoides con fama de tener un gran poder psiónico y una sociedad pacifista que realiza grandes esfuerzos por alejarse de los problemas de otras potencias.

Existen además una serie de potencias menores, la mayoría de ellas concentradas en el brazo Omega. Y también existe todo un brazo, el Alferión, que resulta todavía desconocido por la humanidad pues nunca ha regresado ninguna de las distintas expediciones allí enviadas. Se sospecha, con buenos motivos, de los verrianos.

La segunda guerra verriana

En 2933, la peor pesadilla de los habitantes de la República Federal de Planetas se hace realidad. Una serie de naves verrianas, sin previa declaración de guerra, se infiltran en el espacio de la R.F.P. y comienzan a realizar una serie de ataques, aparentemente aleatorios, pero muy destructivos. La paz entre ambos imperios había durado casi un siglo pero, en el fondo, a nadie le sorprende que finalice. Cuando la noticia llega a los billones de hogares de la R.F.P., sus ciudadanos reciben la noticia con una mezcla de preocupación y de resignación. El momento que tanto se temía ha llegado. Solo queda desear que la Segunda Guerra Verriana sea más breve y menos destructiva que la anterior.

La República, una potencia mayoritariamente humana, ganó la Guerra Verriana (que más tarde los historiadores denominarán Primera Guerra Verriana), pero solo tras grandes sacrificios. Para empezar, la guerra provocó la secesión de gran parte de la propia R.F.P., en donde se

produjo una revolución nacionalista que acabó con la fundación del Imperio Oeon. Los políticos de la República han prometido, en infinidad de ocasiones, que esta vez están mucho mejor preparados para la guerra. Para empezar, aunque los distintos ejércitos de superficie siguen dependiendo de cada uno de los planetas, no es así con la flota. Durante los primeros años del anterior conflicto, la República perdió un tiempo precioso coordinando las distintas flotas planetarias que formaban su descentralizado ejército. Esta vez, el alto mando cuenta con dos poderosas flotas que dependen directamente del gobierno federal. El plan de la 1ª Flota consiste en permanecer en el interior de la R.F.P., protegiendo las rutas comerciales y asegurándose de que no surgen nuevos intentos secesionistas. La 2ª Flota está lista para invadir el espacio de la Comunidad Verriana y llevar la guerra directamente al corazón del enemigo. Es a esta flota a la que se ha decidido asignar los grupos exo.

Los grupos exo

Si bien en el 3464 serán cuerpos militares de élite, empezaron siendo un tipo de unidad científica creada por la Universidad de Vettera para explorar nuevos mundos. Durante la Guerra Verriana empezaron a integrarse militares en su organización, realizando operaciones tras las líneas ene-

migas que, si bien no fueron muy numerosas, sí tuvieron una gran importancia militar. Desde entonces, los grupos exo han sido reorganizados y hoy están bajo el mando de la DivPEL (División de Patrullas de Exploración Lejana). Es una solución de compromiso que no satisface a nadie, en



donde todas las decisiones importantes quedan bajo la responsabilidad de un comité formado en su mitad por miembros de la Universidad de Vettera y la otra mitad por oficiales de la 2ª Flota.

A día de hoy, aproximadamente la mitad de los miembros de estos grupos exo son militares (a las órdenes de la comandancia de la 2ª Flota) y la otra mitad civiles (a sueldo de la Universidad de Vettera). Tanto civiles como militares reciben un entrenamiento militar y una educación científica. No en vano, formar parte de los grupos exo es algo solo al alcance de muy pocos, pues estas unidades se consideran un cuerpo de élite de gran prestigio.

La normativa indica que los grupos exo deben estar formados por cinco miembros, pero la realidad militar impone que muchos de ellos superen o queden por debajo de esta cifra. Generalmente, se prefiere mantener la coherencia de un grupo exo misión tras misión, cambiando muy poco sus miembros para así crear un espíritu de cuerpo y un compañerismo que será de gran valor cuando se encuentren aislados tras las líneas enemigas. De hecho, el sentimiento de pertenencia a un determinado grupo exo, en especial entre los más veteranos, suele ser más importante que el hecho de pertenecer al mismo

como militar o civil. No hay nada como pasar un año agazapado en un asteroide repleto de verrianos para crear sentimientos de hermandad.

Más allá de los grupos exo

Podría parecer que la ambientación está diseñada para jugar solo con miembros de los grupos exo. Sin duda, ahí es donde hemos centrado la mayor parte de nuestro esfuerzo, pero esta ambientación es suficientemente rica como para soportar otro tipo de campañas muy distintas, desde militares (no necesariamente exo) hasta mercaderes, contrabandistas o incluso piratas. El mismo tono puede variar incluso aunque se juegue exclusivamente con grupos exo, ya que a estos comandos no solo se les envía a combatir al enemigo, sino que también realizan operaciones de exploración, diplomáticas o, incluso, espionaje. Todo esto sin olvidar el miedo que tiene la República a una nueva secesión como la que se produjo en la Primera Guerra Verriana y su interés en investigar, controlar e incluso reprimir cualquier posible movimiento insurgente. ¿No te parece interesante una campaña desde el otro punto de vista, el de los rebeldes? No te ciegues con el título de este juego, tienes toda una galaxia a tu disposición.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Para crear un personaje de *Exo: 2933* lo primero que necesitas es una hoja de personaje apropiada. En nuestra página web tienes una para descargarte, lista para ser utilizada. También necesitas un ejemplar de *Savage Worlds* o de las reglas gratuitas, que también te puedes descargar en la página web.

Paso uno: Arquetipo

Consulta Arquetipos. Antes de la guerra, tu personaje tenía una vida y una profesión. Es probable que, fuera lo que fuera lo que hiciera, la guerra le marque profundamente a partir de ahora.

Paso dos: Especie

El siguiente paso a la hora de crear tu personaje es escoger su especie. En *Exo 2933* tienes varias a tu disposición; encontrarás más en futuros suplementos y en otros lugares. Por otra parte, la galaxia de *Exo* es inmensa y oculta numerosos secretos, si tu director y tú estáis de acuerdo podéis introducir especies de otras ambientaciones o diseñar una nueva desde cero. Las reglas de creación de razas del manual básico o las de la Guía de género: Ciencia ficción pueden resultarte muy útiles para ello. Constrúyelas como razas de +2 puntos.

Paso tres: Rasgos

Es el momento de ponerle números a tu personaje para determinar aquello que se le da bien y aquello en lo que será mejor que pida ayuda.

El personaje tiene cinco atributos: Agilidad, Astucia, Espíritu, Fuerza y Vigor, cada uno de ellos comienza en d4 y dispones de cinco puntos para mejorarlos hasta un máximo de d12.

También dispones de quince puntos para comprar habilidades. Recuerda que cada aumento de un dado (incluyendo el d4 inicial) cuesta uno hasta el nivel de su atributo y dos a partir de ahí. En esta ambientación se añade una nueva habilidad (Go) y se utiliza Psiónica como habilidad arcana. Además, cuentas con todas las habilidades del manual básico salvo Cabalgar; si un personaje se ve en la tesitura de subirse encima de algún animal domesticado con la esperanza de no caerse e incluso pretende utilizarlo como método de transporte, deberá hacer una tirada de Conocimiento (Animal).

Por último, no te olvides de actualizar los valores derivados: Carisma tendrá un valor de cero a no ser que alguna ventaja o desventaja lo modifique; Paso será igual a 6 a no ser que su especie o alguna ventaja o desventaja digan lo contrario; Parada



será igual a dos más la mitad del dado de Pelear, algunas ventajas, desventajas y equipo pueden modificarlo; Dureza es igual a dos más la mitad del dado de Vigor, las ventajas, desventajas y la especie podrían alterarlo.

Paso cuatro: Ventajas y desventajas

Lo que hace realmente único a un personaje no son sus rasgos, sino sus ventajas y desventajas. No hay personaje carismático que no tenga alguna fortaleza y alguna debilidad interesante. Recuerda que tienes derecho a seleccionar un máximo de una desventaja mayor y dos desventajas menores. No tienes porqué elegir las tres si no quieres.

La desventaja mayor te proporciona dos puntos y las desventajas menores te proporcionan un punto cada una. Por dos puntos puedes aumentar uno de tus atributos, mejorar en un dado una habilidad que esté por encima de su atributo o adquirir una ventaja. Por un punto puedes aumentar un dado a una habilidad cualquiera sin que supere el dado del atributo (incluso aunque no tengas todavía el d4 en ella), ¡ojo que cuando ganes experien-

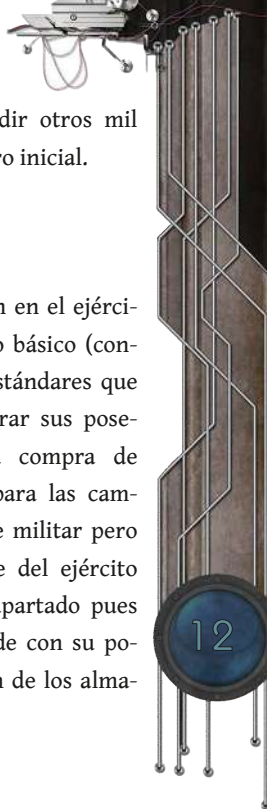
cia ya no será así!, o añadir otros mil (1.000) estándares a tu dinero inicial.

Paso cinco: Equipo

Los personajes que no estén en el ejército, empiezan con su equipo básico (consulta Arquetipos) y 1.000 estándares que pueden utilizar para comprar sus posesiones (PAGINA XXX). La compra de equipo es algo necesario para las campañas que no sean de corte militar pero si los héroes forman parte del ejército pueden olvidarse de este apartado pues recibirán un material acorde con su posición, misión y la situación de los almacenes del ejército.

Paso seis: Trasfondo

Ahora que ya tienes tu personaje párate un poco a pensar sobre él. ¿Cuáles son sus sueños? ¿Tiene familia? ¿Qué es lo que más odia? ¿Tiene alguna muletilla que le guste repetir al hablar? Intenta darle al personaje una identidad y una personalidad que sirva para recordar este personaje durante años y años; no siempre lo conseguirás pero ¿por qué no intentarlo?



ESPECIES

Humanos

Aunque la R.F.P. está poblada mayoritariamente por humanos, lo cierto es que también es el hogar de infinidad de especies alienígenas. Tantas que poca gente es capaz de listarlas todas. En las siguientes páginas encontrarás solo las más habituales. Si en vuestro grupo de juego tenéis ganas, os animamos a que utilizéis el capítulo de creación de razas de la *Guía de Género: Ciencia-ficción* o del básico de *Savage Worlds* para crear vuestras propias razas minoritarias y usarlas en vuestras partidas.

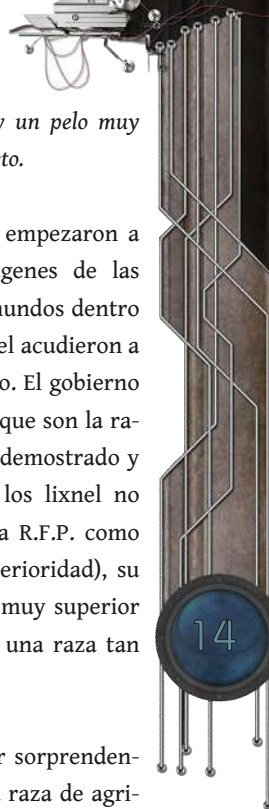
En esta guía incluimos un puñado de las especies que puedes encontrar en *Exo: 2933*.

Apodos: Piele blandas, monos lampiños.

Aspecto: *Los humanos son humanoides de sangre caliente, tienen una altura media de 1,80 m y un peso de unos 80 kg; presentan una ligera dimorfía sexual (las hembras tienden a ser más pequeñas).*

Nadie sabe cual es el planeta de origen de la humanidad, aunque todos los indicios apuntan a que este debería encontrarse en el extremo de uno de los brazos de la galaxia. En todo caso, la humanidad es hoy en día la especie más extendida por toda la galaxia y todos los imperios tie-





nen su población de humanos que es más o menos minoritaria. Incluso en la Comunidad Verriana viven muchos humanos al servicio de (la R.F.P. afirma que «esclavizados por») los verrianos. Hubo un tiempo en el que la R.F.P. era la República de Vettera y se definía como un estado humano. Hace tiempo que dejó ser así, pero para muchos humanos debería seguir siéndolo. Muchos humanos se sienten discriminados y atacados por todas esas razas “alienígenas”, afirmando que se llevan todas las ayudas y los trabajos. Las demás especies de la R.F.P. suelen acusarles de acumular la mayor parte de los trabajos y puestos de prestigio (y no les falta una cierta razón). En realidad, los humanos lo ven como algo natural, es lo que han vivido desde pequeños, y, de hecho, mostrarán su extrañeza al encontrar máquinas, ropa o incluso alimentos no diseñados específicamente para ellos. Cuando alguien ha sido criado como un privilegiado, es muy difícil que se vea así mismo como tal.

Los humanos utilizan las reglas habituales de creación de personajes, incluyendo su ventaja inicial gratuita.

Lixnel

Apodo: Gatos, lince.

Aspecto: *Humanoides mamíferos con rostro felino. Prácticamente no tienen dimorfismo sexual siendo habitual confundir a los machos con las hembras. Tienen garras retráctiles,*

colmillos, cola (no prensil) y un pelo muy suave que les cubre por completo.

Cuando los holonoticiarios empezaron a mostrar las primeras imágenes de las naves verrianas atacando mundos dentro de la R.F.P. millones de lixnel acudieron a los centros de reclutamiento. El gobierno dice orgulloso de los lixnel que son la raza que más patriotismo ha demostrado y por ello (aunque en 2933 los lixnel no están tan extendidos por la R.F.P. como llegarán a estarlo con posterioridad), su presencia en la Armada es muy superior a lo que cabría esperar de una raza tan pequeña en número.

En principio podría parecer sorprendente tanta agresividad en una raza de agricultores y ganaderos que es conocida en toda la galaxia por su pacifismo, pero los lixnel padecen una especie de odio racial, alimentado por generaciones de relatos transmitidos de padres a hijos, contra toda la raza verriana. Los lixnel fueron creados por los verrianos para ser sus esclavos (buscaban tropas de choque para la superficie de los planetas) y eso es algo que no se olvida con facilidad.

Los lixnel son, por lo general, gente tranquila y amable; no es fácil sacarles de sus casillas. Y de hecho, incluso sus puntos de vista más pasionales parecen tener una cierta base racional. Generalmente muestran una lealtad incondicional hacia la R.F.P. pero esta se debe a que la República

les salvó de la esclavitud. En lo que refiere a su odio hacia los verrianos, quizás se deba principalmente a la fría reflexión de que esa raza podría volver a esclavizarlos.

Ágiles: Los lixnel comienzan con d6 en Agilidad.

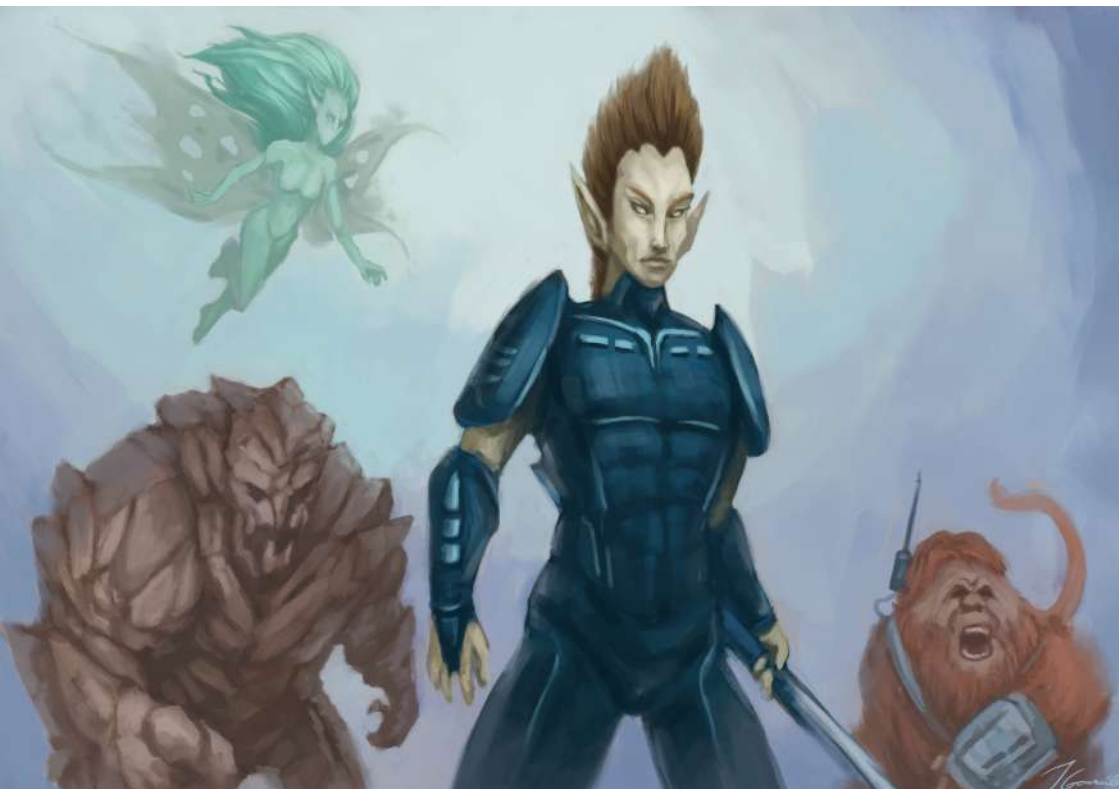
Garras: Sus garras causan FUE+d4 de daño. Un lixnel nunca se considera desarmado a efectos de combate.

Odio a los verrianos: Un lixnel sufre una penalización de -4 a su Carisma cuando trate con verrianos (y este, a su vez, lo tiene cuando trate con lixnel). A un lixnel le resultará imposible entablar una negociación con un verriano. De hecho, soportar que sus compañeros lo hagan delante suyo es toda una prueba de fuerza de voluntad para el lixnel, quien probablemente se deba morder las

zarpas para contener su ira.

Olfato fino: Su olfato tiene una sensibilidad que le hace competir con algunos de los aparatos más sofisticados de la R.F.P. Los lixnel ganan +2 a sus tiradas de Notar y Rastrear siempre que el olfato esté implicado de alguna manera.

Pacifista: Todos los lixnel tienen la desventaja Pacifista (menor) por defecto, lo cual quiere decir que evitarán todo tipo de combate siempre que puedan hacerlo y nunca permitirán la ejecución de prisioneros u otras víctimas indefensas. Esta desventaja no se aplica a los verrianos. Un personaje lixnel puede, si quiere, eliminar esta desventaja gastando en ello un avance, pero deberá dar una buena explicación dramática sobre el cambio de vista de su personaje.



Olieros

Apodos: Lagartos, salamandrinós.

Aspecto: *Son enormes reptiles que caminan sobre sus dos patas traseras, gracias al equilibrio de su enorme cola. Pueden llegar a medir hasta tres metros de longitud, de los cuales fácilmente uno se debe a su cola. Su cabeza tiene forma triangular y muestra un cráneo particularmente resistente. Todo su cuerpo está cubierto de un suave vello oscuro que tiene el tacto del terciopelo.*

Procedentes del planeta Jotilsa, hoy es posible encontrarlos en gran parte de la R.F.P. Los olieros se han ganado una merecida fama de ser criaturas violentas, por lo que los distintos gobiernos han tratado siempre de canalizar su agresividad introduciéndoles en las fuerzas policiales o militares. Su mundo es un lugar caótico donde la guerra es algo permanente y la dictadura militar la organización política más extendida. De hecho, los olieros entienden bien el concepto de la fuerza del estado, pero les cuesta mucho comprender esos conceptos humanos sobre la democracia o los derechos civiles. Que todo esto no te lleve a engaño, sin embargo, los olieros son bastante inteligentes y ante las extrañas ideas políticas de otras razas suelen reaccionar con cinismo y buen humor. Una de las cosas más sorprendentes de esta especie es, de hecho, un sentido del humor muy negro que muchos consideran

una extraña forma de sadismo.

Curiosamente, los olieros no suelen ser sádicos, no disfrutan con el hecho de provocar dolor, sino al derrotar a un enemigo. Implacables en el combate, suelen ser magnánimos en la victoria y tienen un retorcido sentido de la empatía que, por ejemplo, les permite admirar y aplaudir el valor y habilidad del enemigo. Sienten un profundo respeto por los verrianos y, por ello mismo, muchos están deseando medir sus fuerzas con ellos en un combate cuerpo a cuerpo.

Anfibio: Puede contener la respiración durante quince minutos, comienza con d6 en Nadar y tiene Paso completo nadando (en vez de la mitad, como es normal).

Garras: Sus garras causan FUE+d6 de daño. Un oliero nunca se considera desarmado a efectos de combate.

Leal: Es posible que el oliero no sea un héroe, pero sí entregará su vida por la de sus amigos. El personaje jamás dejará tirado a uno de los suyos si hay alguna forma de evitarlo.

Lento: Su Paso racial andando (pero no nadando) se reduce a 4 y usa 1d4 como dado de carrera.

Sangre fría: Tienen un +4 a todas sus tiradas para resistir a ambientes demasiado calientes, sufren un -4 a las mismas tiradas en ambientes fríos.

Tamaño +1: Su gran tamaño aumenta en un punto su Dureza base.

Tyranos

Apodos: Huevudos.

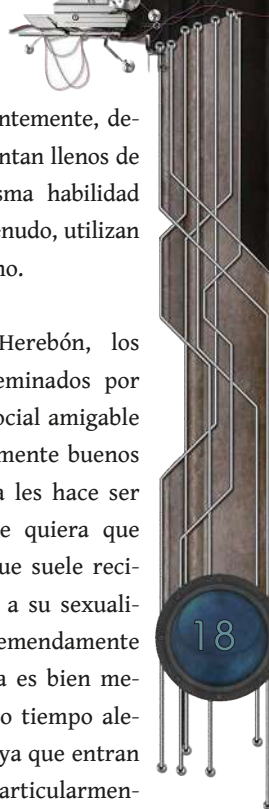
Aspecto: *Humanoides muy semejantes a los humanos, tienen cuatro dedos en las manos y carecen de pelo en la cabeza.*

Los tyranos son un misterio biológico. El enorme parecido que tienen con los humanos hace creer que debe existir algún ancestro común y, de hecho, se han encontrado similitudes muy curiosas entre el ADN de ambas especies. Sin embargo, no existe ninguna posible relación entre ambas especies, pues evolucionaron a demasiada distancia una de la otra.

Además de haber desarrollado su propio estado (que es una de las potencias de la

galaxia), existe una gran cantidad de tyranos en otras naciones, como Oeon o nuestra R.F.P. De hecho, los tyranos son una de las minorías más activas en la República en la lucha por sus derechos. Los tyranos tienen fama de poseer grandes capacidades psiónicas y a los humanos que predominan en la R.F.P. no les agrada la idea de tener vecinos capaces de leer sus mentes. Sin embargo, la labor de sus grupos de presión han permitido que los tyranos poco a poco vayan conquistando más derechos. Las leyes discriminatorias contra los tyranos, que todavía existen en muchos mundos de la R.F.P., lentamente están siendo abolidas y las obras de ficción, en donde era habitual retratarles como seres taimados y traicioneros, empiezan a dar otra visión de este pueblo.





Afinidad psiónica: Los tyranos disfrutan de una afinidad innata hacia los poderes psiónicos. No todos los tyranos tienen poderes psiónicos, pero aquellos que sí los tienen comienzan con d6 en Psiónica y 5 PP extra de forma gratuita.

Debilidad al subespacio: Los tyranos sufren un a penalización de -2 a todas sus tiradas de locura subespacial.

Racismo: Debido a las leyendas y prejuicios sobre su raza, cada vez que un tyrano trata con un humano de la R.F.P. sufre una penalización de -2 a su Carisma.

Sen: Todos los tyranos con poderes psiónicos participan de una especie de conciencia psiónica colectiva. Los tyranos sienten la cercanía de otros tyranos siempre que estos estén conscientes. El alcance de tal sentimiento depende del número de tyranos y de su poder psiónico, los colectivos formados por cientos de miles o millones de tyranos pueden detectarse a años luz de distancia. Esta capacidad puede utilizarse a modo de brújula, ayudando a un tyrano a orientarse si conoce los lugares donde hay tyranos cerca.

Úkaros

Apodos: Monos, micos.

Aspecto: Son mamíferos con una cola prensil (capaz de soportar su peso). Miden en torno a 1,50 m y pesan sobre 75 kg. Presentan poca dimorfía sexual. Todos ellos están cubiertos de una pelambrera densa cuyas tonalidades van del marrón al

naranja y que muda constantemente, dejando los lugares que frecuentan llenos de pelos. Manejan con la misma habilidad manos que pies y, muy a menudo, utilizan su cola como una quinta mano.

Originarios del planeta Herebón, los úkaros se encuentran diseminados por toda la R.F.P. Su carácter social amigable y el hecho de que son realmente buenos en el manejo de tecnología les hace ser muy apreciados allá donde quiera que viajen. Las únicas quejas que suele recibirse sobre ellos es debido a su sexualidad. Los úkaros son tremendamente promiscuos y su mala fama es bien merecida cuando llevan mucho tiempo alejados de una pareja sexual, ya que entran en un celo que les vuelve particularmente pesados y que puede resultar desagradable para sus acompañantes (da igual la raza o sexo a la que pertenezcan). Tienen también fama de ser algo quejicas y poco resistentes al dolor.

Ágiles: Los úkaros comienzan con d6 en Agilidad. Además, pueden utilizar sus pies para empuñar armas como si fueran manos, aunque en este caso reducen su Paso a la mitad. Esto no les permite realizar acciones adicionales de forma gratuita, solo emplear herramientas con más extremidades.

Armadura: Los ukaros tienen una piel gruesa que les proporciona dos puntos de Armadura.

Celo: Todos los meses, los úkaros han de

superar una tirada de Espíritu o pasarán 1d4 días obsesionados por mantener relaciones sexuales, con quien sea, y a todas horas (una penalización de -2 a su Carisma). Si ese mes han tenido relaciones sexuales ganan +4 a esta tirada.

Habilidad técnica: Los úkaros comienzan con d6 en Reparar.

Organismo delicado: Los úkaros tardan el doble de tiempo en curarse de forma natural y cualquier tirada de curación natural o Sanar sufre un modificador adicional de -2.

Veddios

Apodos: Gárgola.

Aspecto: *Humanoides de sangre caliente cubiertos por un vello negro y grueso. Tienen orejas puntiagudas, dientes afilados, rostro achatado y garras. Lo que más destaca de ellos, sin embargo, son sus grandes alas, similares a las de los murciélagos.*

Los veddios proceden del planeta Extrema. Hasta el año 1542 tuvieron un estado propio, que se enfrentó en una larga guerra a la R.F.P. Las heridas que dejó este conflicto están lejos de haber cicatrizado y muchos veddios ven con odio a la R.F.P. Tradicionalmente, la sociedad veddia se ha dividido en clanes; muchos



veddios siguen manteniendo su lealtad al clan de sus antepasados incluso lejos de su planeta original. Son unas criaturas agresivas pero nobles, con un fuerte sentido de la lealtad y del compañerismo.

Durante la guerra, la R.F.P. trata de desviar la agresividad veddia hacia los verrianos, pero muchos de sus líderes lo ven de otro modo y, cuando la guerra entre en sus peores momentos, quizás intenten expulsar de Extrema a los invasores.

Depredador: Los poderosos sentidos veddios les permiten comenzar el juego con d6 en Notar y Pelear.

Racismo: La sociedad refepera ve a los veddios con gran hostilidad, incluso si estos han vivido fuera de Extrema toda su vida. La primera vez que un veddio y un refepero, sobre todo humanos, se encuentren, ambos sufren una penalización de -4 a su Carisma. Con paciencia, duro trabajo y buen hacer, puede llegar a reducirse o incluso eliminarse esta penalización entre individuos específicos.

Vuelo: Sus alas les permiten planear con Trepada -1 a tanta velocidad como su Paso terrestre. Cada dos pasos que avancen horizontalmente, descenderán un paso verticalmente.

HABILIDADES

Todas las habilidades del libro básico de Savage Worlds están disponibles en esta ambientación con la única excepción de Cabalgar, que es sustituida por Conocimiento (Animal). Que haya tan pocas habilidades puede resultar chocante a aquellos que estén acostumbrados a Exo 3464, un juego con muchas más, y es que son dos conjuntos de reglas con un sabor muy distinto. Exo 3464 desciende al detalle, mientras que Savage Worlds pretende ir al tóxico. Si se supone que tu personaje es un experto técnico, no necesita infinidad de habilidades para mostrar cuántas cosas distintas sabe reparar.

Naturalmente, al final todo esto es una cuestión de gustos. Aunque te sientas más cómodo con las habilidades de Exo 3464 te invitamos a que utilices las de Savage Worlds para jugar en el año 2933 ya que todo el sistema está pensado en torno su cantidad. Si aun así te apetece más seguir utilizando una lista de habilidades superior, consulta la regla de ambientación Especialización de habilidades en el manual básico de Savage Worlds.

Forzar Cerraduras

En esta ambientación, la mayor parte de las cerraduras son electrónicas y, por lo tanto, esta habilidad refiere a la forma de saltarse este tipo de ingenios. Por lo demás, funciona de la manera habitual.

Gravedad Cero (Agilidad)

La habilidad llamada G0 funciona de una manera un tanto particular. Para empezar, es una habilidad extraña; no hay muchos personajes en la R.F.P. que hayan estado suficiente tiempo en gravedad cero como para haber podido mejorar su habilidad, así que los personajes que tengan una buena puntuación (por encima de d4) deberán justificar el motivo. Tal vez hayan sido pilotos comerciales, o quizás hayan practicado el Pel-Les en la Universidad... pero de alguna manera debe explicarse porqué son hábiles en un entorno donde todo el mundo se siente torpe. Lógicamente, solo se utiliza esta habilidad en entornos de microgravedad. Tiene dos efectos: Primero, allí donde normalmente harías cualquier tirada de Agilidad para resolver una acción, como a la hora de realizar un truco o una maniobra acrobática, en un entorno de gravedad cero siempre usas G0 en lugar de Agilidad. Y aegundo, a la hora de usar las habilidades de combate (Lanzar, Disparar, Pelear), así como Forzar Cerraduras y Sigilo, debes tirar el valor más bajo entre dicho rasgo y G0, incluso aunque se de el caso (extraño en humanos, pero frecuente en verrianos) de que la puntuación en G0 sea mayor que la de la habilidad en cuestión.

Jugadores de Exo 3464 en Exo 2933

Si estás muy acostumbrado a las habilidades de Exo 3464 a la hora de dirigir y no sabes muy bien qué tiradas pedir en Exo 2933, no sufras, adaptarlas es muy fácil. Puedes seguir la siguiente guía:

ACADÉMICAS

Conocimientos académicos -> Tiradas de Conocimientos Generales.

Conocimientos Científicos -> Conocimiento (Ciencia o una especialidad)

Conocimientos Técnicos -> Conocimiento (Oficio/Ordenadores o una especialidad)

Conocimientos Militares -> Conocimiento (Tácticas o una especialidad)

Medicina -> Sanar

ATLÉTICAS

Correr -> Agilidad

Escalar -> Trepar

G0 -> G0

Lanzar -> Lanzar

Nadar -> Nadar

Saltar -> Fuerza

Sigilo -> Sigilo

SENSORIALES

Buscar Datos -> Investigar

Camuflaje -> Sigilo

Disfraz -> Astucia o Persuadir

Escondarse -> Sigilo

Evaluar -> Callejear

Falsificación -> Investigar o Reparar

Observación -> Notar

Ocultar -> Sigilo

Orientación -> Supervivencia

Robar -> Tirada enfrentada de Sigilo contra Notar

OFENSIVAS

Armas Arrojadizas -> Lanzar

Armas Blancas -> Pelear

Armas Contundentes -> Pelear

Armas de Apoyo -> Disparar

Pelea -> Pelear

Pistola -> Disparar

Rifle -> Disparar

SOCIALES

Artes escénicas -> Conocimientos Generales.

Callejeo -> Callejear

Dialéctica -> Persuadir

Interrogación -> Persuadir o Intimidar

Mando -> Intimidar

Protocolo -> Conocimientos Generales

Seducción -> Persuadir

TÉCNICAS

Cerraduras -> Forzar Cerraduras

Conducir (todas) -> Conducir

Demoliciones -> Conocimiento (Demoliciones)

Operador de armamento -> Disparar

Operador Impulsores y Sistemas auxiliares -> Pilotar o Conducir

Operador Sensores -> Conocimiento (Electrónica)

Pilotar -> Pilotar

Primeros Auxilios -> Sanar

Técnico -> Reparar

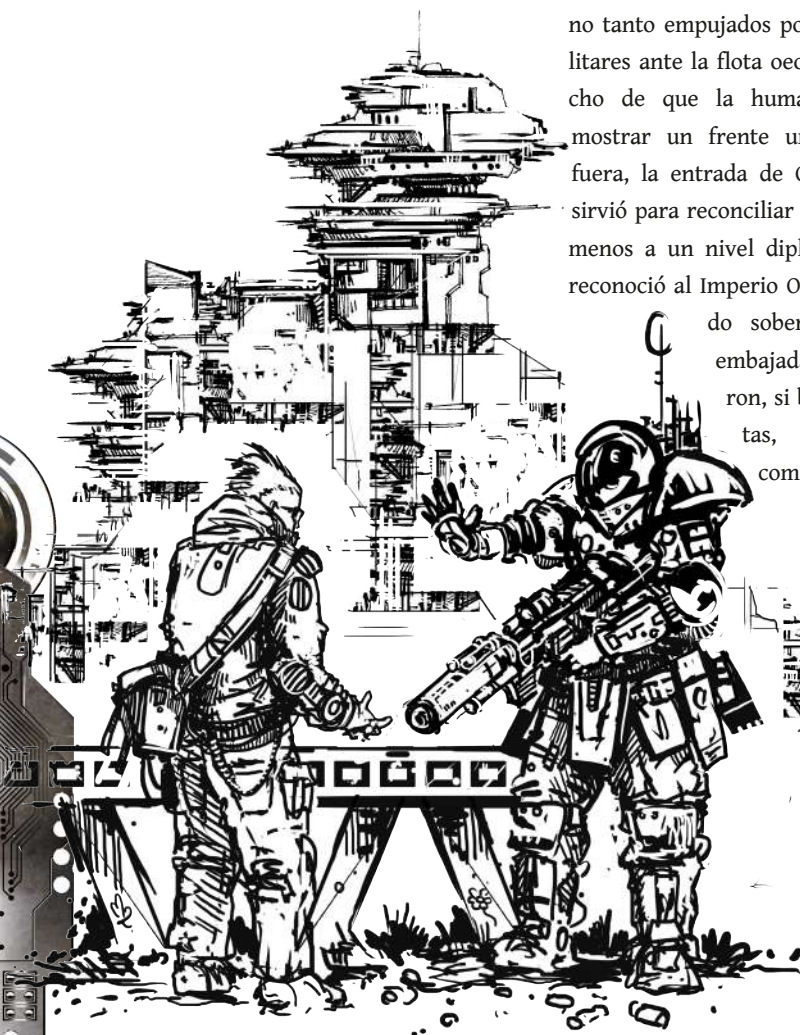
DESVENTAJAS

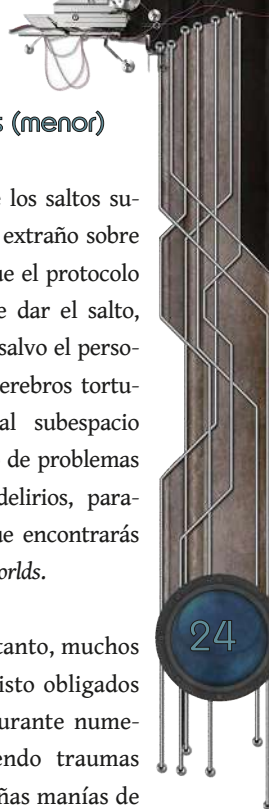
A la hora de buscar desventajas para un personaje, puedes utilizar todas las que incluye el manual básico de Savage Worlds salvo Analfabeto (es sustituida por Primitivo). Si tienes la Guía de Género: Ciencia ficción puede ser divertido incluir también las desventajas Mareo Espacial, Mareo Gravitacional y Nativo de un Planeta con Baja Gravedad.

Agente de Oeon (menor)

La anterior Guerra Verriana terminó cuando las naves del Imperio Oeon apoyaron (desde Oeon dicen «salvaron») a la maltrecha flota republicana. La entrada en la guerra de Oeon fue decisiva para que los verrianos aceptaran firmar el Armisticio de Oulon. Algunos historiadores consideran que los verrianos aceptaron la paz no tanto empujados por sus derrotas militares ante la flota oeoniana como el hecho de que la humanidad volviera a mostrar un frente unido. Fuera como fuera, la entrada de Oeon en la guerra sirvió para reconciliar ambas naciones, al menos a un nivel diplomático. La R.F.P. reconoció al Imperio Oeon como un estado soberano, se abrieron embajadas y se reanudaron, si bien con cuantagotas, los intercambios comerciales.

Pero este idilio duró poco. Las élites de Oeon están convencidas de que es solo cuestión de tiempo que la R.F.P. trate de anexionarlos de nuevo. Las élites





de la R.F.P., por su parte, están convencidas de que Oeon aspira a expandirse e incluso a conquistar toda la R.F.P. por medio de un ejército de agentes infiltrados que buscan desestabilizar su orden interno y provocar revoluciones. Irónicamente, ambos están equivocados, pero la paranoia ha extendido sus raíces a ambos lados de la frontera y se ha generado toda una leyenda, firmemente apoyada por las grandes obras de ficción, sobre los «agentes» enemigos. En Oeon se utiliza esta paranoia para criminalizar y perseguir a personas que simplemente buscan introducir mejoras en el régimen. En cambio, en la R.F.P... Bueno, en cierta manera sucede lo mismo.

Un personaje que haya tenido un pasado de luchador, quizás buscando avances democráticos o mejoras en las condiciones de los trabajadores de la R.F.P. puede haber sido acusado injustamente de ser un agente de Oeon y esa mácula le perseguirá allá donde vaya. Tendrá problemas para conseguir un ascenso, la policía revisará con lupa todo lo que haga, y mucha gente mostrará hostilidad hacia él por mucho que niegue tener ningún vínculo con Oeon.

Al fin y al cabo, en el caso de que realmente sea un agente de Oeon, también lo va a negar.

Rarezas Subespaciales (menor)

Es sabido desde antiguo que los saltos subespaciales tienen un efecto extraño sobre las mentes. Es la causa de que el protocolo habitual insista en, antes de dar el salto, dormir a toda la tripulación salvo el personal más esencial. Aquellos cerebros torturados por la exposición al subespacio pueden desarrollar todo tipo de problemas mentales que deriven en delirios, paranoias y otras desventajas que encontrarás en el libro básico de *Savage Worlds*.

Sin embargo, y sin llegar a tanto, muchos de los pilotos que se han visto obligados a permanecer despiertos durante numerosos saltos acaban sufriendo traumas que se reflejan como pequeñas manías de tipo obsesivo-compulsivo. Por ejemplo, extraños rituales como el de girar un anillo cada vez que se dice algo importante, rascarse constantemente, guiñar cada vez que se miente, ser demasiado escrupuloso con la limpieza o, simplemente, el de repetir alguna palabra varias veces. Estas rarezas, como suelen denominarse entre las tripulaciones, no significan un problema realmente grave. Pero sí provocan una penalización permanente de -1 al Carisma por lo molestas que resultan para los demás.

VENTAJAS

Los personajes de *Exo: 2933* pueden utilizar todas las ventajas que aparecen en el manual básico de *Savage Worlds*, con los siguientes ajustes y excepciones.

Campeón, Drenar el Alma, Guerrero Sagrado/Impío, Inventor, Mago

No es posible adquirir estas ventajas en *Exo: 2933*.

¡Rock'n'Roll!

Esta ventaja solo reduce a la mitad los modificadores por retroceso en gravedad cero. En el resto de entornos de gravedad estándar, funciona con normalidad.

Ambidextro y Con un par

Cuando se tienen las manos o apéndices apropiados (por ejemplo, yemerios y úkaros), es posible adquirir estas ventajas más de una vez para realizar más acciones por turno de lo normal. Cada vez que se selec-

cione, anula dos puntos de penalización, en vez de negarla por completo.

Lingüista

Aunque no hay nada malo en la ventaja, recomendamos no usarla en esta ambientación, ya que gracias a los emtrades, las lenguas no son un problema importante.

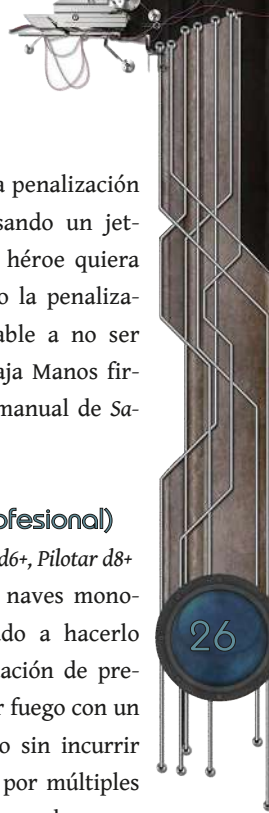
Resistencia Arcana y Resistencia Arcana Mejorada

Son sustituidas por Resistencia Psiónica y Resistencia Psiónica Mejorada respectivamente. Más allá de su cambio de nombre, son idénticas a las del libro básico.

Trasfondo Arcano

En esta ambientación solo utilizamos el Trasfondo Arcano (Psiónica) que, por lo demás, es idéntico a como se describe en el manual básico con una única excepción, muy importante: la habilidad Psiónica pasa a depender de Espíritu en vez de Astucia.





Nuevas ventajas

Te animamos a introducir en tus partidas de *Exo: 2933* las siguientes ventajas.

Aclimatado a Mundos con Atmósfera Pesada/Tenue (Trasfondo)

Requisitos: *Novato, Vigor d6+*

El personaje ha crecido o ha pasado mucho tiempo de su vida en un entorno con una atmósfera respirable pero poco o demasiado densa. Debido a ello, no sufre las penalizaciones habituales de este tipo de entornos. Tampoco sufre ninguna penalización al ser sometido a una atmósfera normal ya que, al ser la gravedad estándar en las naves de la R.F.P., se ha acostumbrado ella durante su entrenamiento.

Es posible seleccionar esta ventaja dos veces, aplicándose a un tipo de atmósfera distinta en cada ocasión.

Afinidad con Rama Psiónica (poder)

Requisitos: *Veterano, TA (Psiónica), Espiritu d8+, Vigor d8+, Psiónica d6+*

Los poderes de la rama seleccionadas te cuestan un PP menos (hasta un mínimo de uno).

Es posible seleccionar esta ventaja múltiples veces, aplicándose a una rama psiónica distinta cada vez.

Experto Cohetero (Profesional)

Requisitos: *Novato, Disparar d6+, Pilotar d8+*

El héroe es un experto en el uso de jet-packs. Lo usa de forma inconsciente con

tal habilidad que no sufre la penalización habitual por maniobrar usando un jet-pack. En el caso de que el héroe quiera abrir fuego, sigue sufriendo la penalización por plataforma inestable a no ser que posea también la ventaja *Manos firmes* que se describe en el manual de *Savage Worlds*.

Piloto de Combate (Profesional)

Requisitos: *Novato, Disparar d6+, Pilotar d8+*

Estás acostumbrado a usar naves mono-plazas, donde estás obligado a hacerlo todo tu mismo en una situación de presión y combate. Puedes abrir fuego con un sistema de armas por turno sin incurrir en la penalización habitual por múltiples acciones mientras pilotas o conduces un vehículo terrestre, aéreo o espacial.

Sangre Fría (combate)

Requisitos: *Experimentado, Agilidad d8+, Rápido o Temple*

El héroe es capaz de pensar con claridad incluso en los momentos más peligrosos. Esto le permite interrumpir cualquier acción sin necesidad de vencer ninguna tirada enfrentada. Sigue necesitando tener una mejor carta que su rival y haber reservado la acción.

INTERLUDIO: ¿QUÉ ESTABAS HACIENDO CUANDO ESTALLÓ LA GUERRA?

El inicio de la guerra, como no podría ser de otra manera, llenó de preocupación a todos los habitantes de la República. Durante las siguientes décadas, este será un tema recurrente de conversación. Todo el mundo en la R.F.P. recordará muy bien cómo se enteró de que había empezado la guerra y de qué estaba haciendo en ese momento. Por ello, invitamos a los Directores de Juego a empezar sus campañas de Exo 2933 de un modo muy especial, con un interludio basado en el comienzo de la guerra. Las reglas de interludio se emplean de la manera habitual, sacándose una carta por jugador e invitando a cada uno a contar una historia de tragedia (tréboles), amor (corazones), deseo (diamantes) o de victoria (picas).

Hay jugadores a los que no les gustan estos procedimientos; resérvalos para el final y déjales claro que tampoco tienen porque inventar una gran historia. Solo es una manera de conseguir que todos los jugadores se familiaricen con los personajes de los demás incluso antes de empezar la partida y, ¿por qué no decirlo?, una forma estupenda de proporcionar al DJ nuevos ganchos de aventuras. ¡Y lo más importante de todo! Proporcionarán al Director de Juego una buena pista sobre qué tipo de historias quieren jugar los jugadores.



ESCUADRONES

La guerra ha empezado, los verrianos quieren capturarte, matarte y devorarte. Tu familia te necesita. ¡Tu patria te necesita! La gran maquinaria publicitaria de la R.F.P. insiste en todo ello, ¡no pueden estar equivocados!

Hace noventa y dos años finalizó la mayor guerra que se ha conocido. Ahora la Comunidad Verriana y la R.F.P. se disponen a enfrentarse en un nuevo conflicto y ambas potencias están mejor armadas y equipadas que antes. Resulta complicado predecir quién puede ganar esta guerra, pero lo que sí resulta evidente es que aquel que lo haga, lo hará solo a costa de un enorme sacrificio.

Nuestros héroes se verán inmersos en medio de todo este esfuerzo bélico, tratando de sobrevivir. Pero no están solos. Tienen a sus compañeros. Su escuadrón. Casi todos los escuadrones suelen consistir en cinco soldados, aunque algunos planetas tienen organizaciones muy dispares y eso se refleja en cantidades de soldados igual de dispares. El escuadrón es como una familia para todos los soldados que lo componen, da igual las circunstancias exactas. No es extraño que, cuando surge una pelea espontánea en la cantina de algún destructor, los bandos se organicen según sus escuadrones.

Crear un escuadrón

Al poco de empezar esta Segunda Guerra Verriana, el parlamento autorizó a la presidenta Zalad a incrementar el ejército de la R.F.P. hasta multiplicar sus efectivos por más de cien. Debido a ello, en las academias militares se forman numerosos escuadrones nuevos que, con el tiempo, irán al frente tras haber pasado por la formación básica. Los reclutas de cada escuadrón son todos soldados del mismo mundo y desarrollan un enorme sentimiento de hermandad interno por ello. No es algo banal, pues en algunas ocasiones, esta sensación puede ser vital para la supervivencia de los miembros. Una vez creado, este sentimiento de hermandad es tan poderoso que los nuevos reclutas que entran como reemplazos en el escuadrón se ven imbuidos por él, da igual su origen o mundo natal.

El Director de Juego debe decidir el tipo exacto de escuadrón al que pertenecen los PJ, en función de cómo quiera plantear la campaña. Las opciones más habituales son escuadrones de infantería, sanitarios, un ala de caza o un grupo exo. Después, el DJ también debe asignar el escuadrón a la 1ª Flota (más defensiva, no tiene grupos exo) o la 2ª Flota (más ofensiva). Finalmente, los jugadores deberán elegir un nombre para su escuadrón, un lema y, si quieren,

una insignia que les represente.

Todos los escuadrones tienen un beni de grupo. Cualquier miembro de la unidad puede recurrir a este beni recitando el lema del escuadrón en una situación que resulte apropiada (el conjunto de jugadores debe estar de acuerdo en usarlo). Por lo demás, el beni del escuadrón funciona como un beni normal y se regenera de sesión en sesión. En casos excepcionales, el DJ puede otorgar algún beni de escuadrón al grupo debido a interpretaciones heroicas, que recalquen la hermandad de sus miembros o simplemente divertidas.

Además, los escuadrones tienen un historial, según las campañas en que hayan participado. Cada vez que participen en una misión, se apunta el hecho en su hoja de servicios. Y esto le otorga experiencia y permite acceder a las ventajas de hermandad, un tipo especial de ventajas que afectan a todos los miembros del escuadrón.

Agregar un nuevo personaje a un escuadrón

El hecho de que un personaje sea asignado a un escuadrón no le convierte, automáticamente, en miembro de pleno derecho del mismo. Sus compañeros se bur-



larán del «novato» y le encargarán las tareas más desagradables o humillantes hasta que se haya ganado por derecho propio su pertenencia al grupo.

Los «novatos» no pueden utilizar las ventajas del escuadrón ni sus benis. Un novato deja de serlo y se convierte en un miembro estándar del escuadrón tras participar en una misión con peligro real junto a sus compañeros.

Ventajas de hermandad

A medida que un escuadrón va cumpliendo misiones, estas pasan a formar parte de su historial militar. El escuadrón como entidad recibe normalmente un punto de historial (dos en el caso de las misiones particularmente duras).

Cada cinco puntos de historial obtenidos, permiten al escuadrón adquirir una nueva ventaja de hermandad, elegida de entre esta lista. Estas ventajas afectan a todos los personajes miembros del escuadrón pero solo cuando se encuentren junto a sus compañeros o estén realizando algo que tenga importancia para todos ellos. Un personaje en su vida civil no puede recurrir a ninguna de estas ventajas a no ser que su acción sirva para ayudar, de alguna forma, a otro compañero del escuadrón.

Solo es posible adquirir la gran mayoría de estas ventajas una única vez, aunque

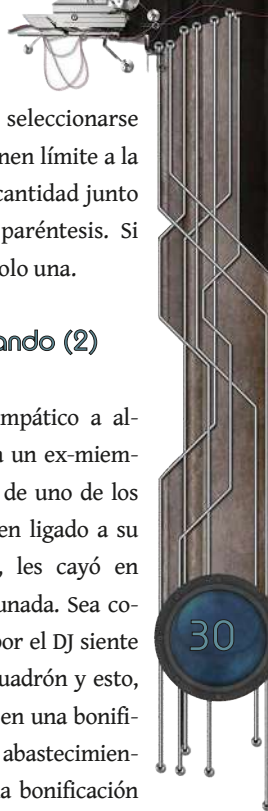
hay un puñado que pueden seleccionarse varias veces y dos que no tienen límite a la cantidad de veces. Verás la cantidad junto al nombre, indicada entre paréntesis. Si no dice nada, asume que es solo una.

Contactos en el alto mando (2)

El escuadrón le ha caído simpático a alguien importante. Quizás sea un ex-miembro de la unidad, el familiar de uno de los miembros, un amante, alguien ligado a su instrucción o, simplemente, les cayó en gracia tras una misión afortunada. Sea como sea, un oficial a diseñar por el DJ siente un gran aprecio por este escuadrón y esto, entre otras cosas, se traduce en una bonificación de +2 a las tiradas de abastecimiento. Si se compra dos veces, la bonificación aumenta hasta +4.

Especialistas en combate urbano

El combate urbano tiene sus propias reglas y esto suele generar problemas a unidades habituadas al combate en entornos abiertos. Otros grupos, sin embargo, consiguen convertirse en verdaderos expertos en este tipo de entornos. Mientras se encuentren en una ciudad, gracias a un inteligente uso de los elementos del entorno, aumentan el valor de cobertura que tienen en un punto, a no ser que explícitamente el personaje salga a terreno abierto y despejado.



Equipo civil

Comunicador subvocal

Este pequeño mecanismo se introduce en el oído y permite a aquellos que lo porten comunicarse entre sí hablando a un nivel apenas perceptible para los demás. Estos aparatos suelen utilizar ondas electromagnéticas, por lo que es posible que existan interferencias o incluso cabe la posibilidad de que alguien esté a la escucha. Una tirada exitosa de Conocimiento (Ordenadores), junto con la posesión del equipo apropiado, permite escuchar conversaciones emitidas por estos aparatos sin que sus usuarios se den cuenta.

Existen comunicadores con mecanismos de cifrado superior y que, por lo tanto, imponen una penalización de -4 a la tirada de Conocimientos (Ordenadores) para piratearlos. Conseguir uno de ellos exige un aumento en la tirada de Callejear o un aumento en el precio de 25 estándares.

El alcance efectivo de un comunicador subvocal está en torno a los cien metros; también es posible conseguir uno con mayor alcance, algo que requiere también un aumento en la tirada de Callejear o eleva el precio en 50 estándares.

Precio habitual: 50 €

Dataópticos

Se trata de unos pequeños aparatos que se colocan a modo de medias gafas, pro-

yectándose sobre uno de los ojos. Son capaces de generar imágenes que solo ve su usuario sin interferir con la vista. Normalmente los dataópticos se comunican con un pequeño aparato que suele llevarse en la mano y le permite pasar por los distintos modos de visión. Algunos de ellos tienen otras capacidades, como la de funcionar como prismáticos, la capacidad de ver el rango de luz infrarroja, la de evitar deslumbramientos, etc. Los modelos militares reducen un punto de penalizaciones por visibilidad o distancia cuando el personaje usa la maniobra apuntar.

Precio habitual: 150 €

Peso: 100 g

Emtradre

Los emtradres son aparatos traductores que funcionan por voz y en tiempo real. A diferencia de lo que será habitual en el año 3464, los emtradres no son, ni mucho menos, tan comunes en 2933 y tampoco tan eficientes. Los emtradres del futuro están preparados para traducir una lengua específica a la llamada «neolengua», un constructo artificial diseñado específicamente para evitar posibles malinterpretaciones a la hora de traducir. Los emtradres de 2933 también tienen esa capacidad pero, como se diseñan teniendo en cuenta que la mayoría de la gente no la usa, tratan de identificar y traducir la lengua del interlocutor y eso, a veces, provoca tantos errores como los que

arregla. Estos errores son mucho menos frecuentes cuando ambos interlocutores cuentan con un emtradre capaz de verter su lengua a la neolengua.

La mayor parte de los emtradres de uso civil tienen un alcance muy corto –de apenas unos metros–, para garantizar la intimidad de los distintos usuarios. Además, algunos modelos incluso modulan su alcance según el tono de voz, sobreentendiendo que si el usuario grita o susurra esperará que su comunicación llegue más lejos o más cerca.

Los emtradres suelen comercializarse en forma de tubos, del tamaño ideal para sostenerse en una mano cerrada, pero lo cierto es que pueden tener tamaños muy inferiores e incluso añadirse a un comunicador subvocal, sumando ambos costes.

Precio habitual: 50 €

Peso: 100 g

Jetpack

Es una mochila voladora que permite levantar hasta unos ciento cincuenta kilos de forma segura. Los jetpacks tienen un valor de Trepada de -1, un paso de 8 y una Ac/VM de 10/30 y se manejan con la habilidad Pilotar. Son aparatos difíciles de controlar, pues exigen una atención constante, por lo que cualquier acción que se realice desde un jetpack (como Disparar) cuenta como segunda acción para propósito de acciones múltiples del turno. Además, cualquier disparo desde

un jetpack se considera afectado por las reglas de plataforma inestable.

Precio habitual: 2.000 €

Peso: 15 kg

Pack médico

Es una pequeña colección de distintos utensilios y sustancias que pueden llegar a salvarte la vida. El uso de uno de estos packs anula la penalización habitual por falta de herramientas a las tiradas de Sanar y, además, gastando una acción y realizando una tirada de Sanar (+2), alguien con acceso a un pack médico puede sacar a otro personaje del aturdimiento.

Precio habitual: 150 €

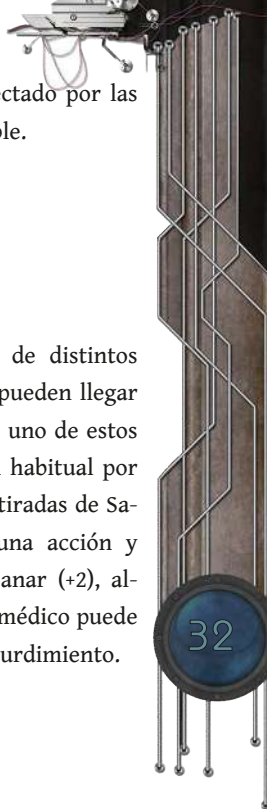
Peso: 5 kg

Sensores

Por ejemplo, detectores de radiactividad, de movimiento, de calor, de emisiones, de rayos X, radares, sonares... etc. La gama de posibles sensores es casi infinita, al igual que sus posibles usos. Animamos al director a que utilice su imaginación al diseñarlos y a los jugadores a ser más imaginativos todavía a la hora de pedirlos y usarlos. Normalmente, para usar un sensor solo necesitas activarlo y este hace todo el trabajo. En ciertas ocasiones será necesaria una tirada de Conocimientos Generales o Conocimiento (Ciencia) para interpretar la lectura suministrada por el sensor.

Precio habitual: entre los 100 y los 1.000 €

Peso: entre los 100 g y los 4,5 Kg



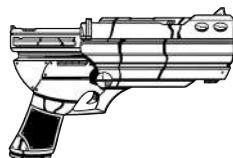
ARMAS

La evolución en la ciencia militar ha llevado a la mayoría de los imperios conocidos a utilizar armas basadas en el lanzamiento de proyectiles. Existen armas de energía, en particular armas láser, pero no suelen utilizarse más que en situaciones muy concretas. De debe al hecho de que requieren una energía enorme para ser verdaderamente eficientes, no destacan creando efectos de área y son muy vulnerables a las medidas contradefensivas.

La mayor parte de los ejércitos civilizados emplean en sus armas un sistema de atracción-repulsión electromagnética capaz de propulsar proyectiles sin casquillo a una velocidad modulable. Estas armas suelen tener un contador digital de balas en el cargador. En el otro extremo tecnológico, en la inmensidad de la galaxia se pueden encontrar varias culturas atrasadas que utilizan primitivas armas basadas en la explosión de pólvora para propulsar el proyectil.

1902-GA

La pistola estándar de las fuerzas armadas de la R.F.P. No es el arma más potente ni la que tiene mejores prestaciones, pero es funcional y barata. Esto último es la causa de que sea también utilizada por las fuerzas policiales de muchos planetas.



Del-Fermer 2GH

El fusil oficial de las fuerzas armadas, se considera un buen arma, fiable y eficiente.



Escopeta Adel-De N101

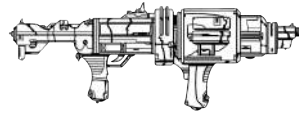
«Limpia-pasillos»

La escopeta oficial del ejército republicano; está siendo sustituida por la WARS/101-JMD, pero la mayor parte del ejército sigue equipado con ella. Fue un arma muy popular durante la anterior guerra verriana por su gran eficacia frente a grupos compactos de enemigos, si bien su uso eficiente requiere de una considerable sangre fría.



Ferend AE-1300

Un arma pesada del ejército republicano. Es un objeto voluminoso que ha de llevarse a hombros y tiene un fuerte retroceso. Suelen utilizarse dos tipos de proyectiles: los adecuados contra infantería afectan a una plantilla de área mediana, pero no se consideran arma pesada a efectos de dañar a vehículos. En cambio, los adecuados contra vehículos sí son AP, pero no tienen área de efecto.



Rifle de precisión LEG3M

La corporación Lexio Ennel Garundia se hizo tremendamente popular como fabricante de armas de caza por su fiabilidad y precisión a larga distancia. El ejército le solicitó en la década de 2740 varios diseños militares y, al final, aceptó su tercera propuesta. En la actualidad, es el arma de francotirador por excelencia del ejército. Cuando se utiliza la acción de apuntar, añade una bonificación de +2 a las tiradas de Disparar contra objetivos a distancia media, larga o extrema.



Grend-Stend M1-A4

Este arma era un importante secreto militar hasta el inicio de la guerra. Se trata del arma portátil de mayor calibre del ejército republicano y tiene una impresionante capacidad destructiva. El gobierno espera mucho de ella.



Lock88

La pistola oficial del ejército de Oeon. En líneas generales no es muy apreciada, pues le falta potencia, pero es ligera y pequeña, y eso facilita que muchos de los criminales de la R.F.P. recurran a ella.

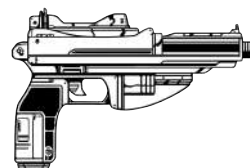


Tabla de Armas a Distancia

Arma	Dist.	Daño Cdf	Precio	Peso	Mun.	FUE Min.	Notas
1902-GR	12/24/48	2d6	1	40	0,250	12	
AILL34	24/48/96	2d8	3	200	5	60	d6 PA 3, SA, R3B
Del-Fermer 2GH	24/48/96	2d8+1	3	300	5,5	60	d6 PA 3, SA, R3B
Escopeta Adel-De N101	12/24/48	1-3d6	1	150	3	8	PA 4, AP, Penalización mov.
Ferend AE-1300	24/48/96	4d8	1	400	4	3	d6 PAM o AP
Fusil de precisión LEG3M	50/100/200	2d10	1	200	4	12	PA 4, AP, Penalización mov.
Grend-Stend M1-A4	24/48/96	2d8+4	4	400	42,5	1.000	PA 3, AP



Protecciones y armaduras

Los holofilmes pueden hablar sobre la gloria, el valor y el honor pero, en realidad, lo que desea todo soldado en una batalla es volver a casa lo más entero posible. Las armaduras de 2933 están hechos con gran cantidad de materiales posibles, desde el carburotitanio hasta el fibrosilex, pasando por las, recientemente descubiertas, aplicaciones de monómeros de duraluminio. Estos materiales pueden encontrarse en todo tipo de combinaciones posibles según la marca y el modelo, buscando soluciones para las situaciones más inesperadas. Sin embargo, todos los modelos existentes pueden encuadrarse dentro de una de las categorías siguientes:

Armadura asistida de asalto

Esta cara armadura es la joya de la corona republicana. Su peso desconectada aumenta hasta los 110 kg, su autonomía



se reduce a 10 horas y reducen el Paso del usuario en 2. A cambio mejora la fuerza del usuario en dos niveles, incorpora algún arma pesada (normalmente un ferend AE-1300 o un lanzallamas inferno) y sus sistemas de puntería y localización de objetivos proporciona un +2 a la habilidad de Disparar del usuario. Proporcionan +14 de Armadura y su precio es realmente prohibitivo. Ni qué decir, por este precio, que conseguirla es algo realmente difícil y normalmente pedir una incluirá una penalización de -6 a la tirada de Abastecimiento.

Precio: 45.000 €.

Peso: 110 kg.

Armadura de escaramuza

Estas armaduras están diseñadas para facilitar la movilidad de su usuario, reduciendo su peso y aumentando su flexibilidad. Proporcionan Armadura +4 en el cuerpo y extremidades.

Precio: 1.500 €.

Peso: 6 kg.

Armadura cuerpo a cuerpo

La armadura estándar de los soldados de choque, proporciona Armadura +4, +6 contra armas cuerpo a cuerpo. Con ella puesta, el Paso se reduce en 2.

Precio: 1.000 €.

Peso: 8 kg.

REGLAS DE AMBIENTACIÓN

En *Exo 2933* utilizamos las siguientes reglas de ambientación: fallos críticos, comodín salvaje, daño descarnado y sangre y redaños.

Además, se utilizan nuevas reglas de ambientación, entre las cuales están las siguientes:

Cubrir la zona

Esta maniobra es particularmente útil contra las cargas verrianas. Consiste en retener turno (incluso de un turno al siguiente) a la espera de que algún rival salga de su cobertura. Para ello, es necesario contar con armas a distancia y especificar cual es el área que se está vigilando. Cuando un jugador declara que se queda «a la espera» de que algún rival cualquiera entre en su ángulo de visión,

podrá interrumpir la acción del otro automáticamente y sin necesidad de realizar la habitual tirada de Agilidad por interrumpir la acción.

Declarar esta maniobra es una acción, por lo que un personaje puede moverse y declarar la maniobra. También puede utilizarse en combinación con otras acciones, aplicando la penalización habitual de -2 por acciones múltiples.

Control de munición

Tus jugadores pueden llevar, si así lo desean, un control detallado de la munición de cada arma. Pero, para aquellos que busquen una solución más cinematográfica, ofrecemos la siguiente regla opcional.

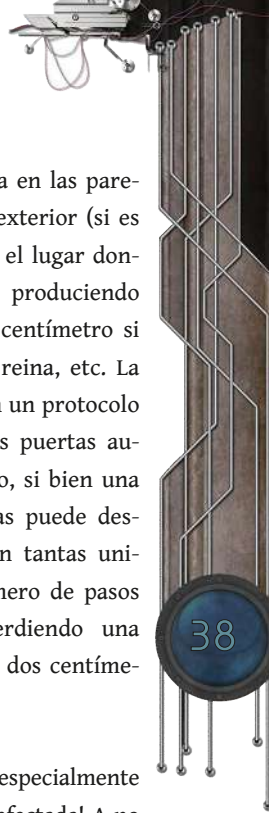
quedará descargado. Las armas que tienen más munición de lo normal (por ejemplo, las ametralladoras de posición) se quedan sin balas cuando sale una carta de tréboles con un 3 o menos.

A no ser que sea absurdo (por ejemplo, porque el jugador acabe de decir que coloca un cargador nuevo), las armas siempre tienen munición hasta que su portador saca una carta de tréboles que sea de cinco o menos. En ese momento, el arma tendrá solo munición para una última acción y a partir del próximo turno

Cambiar un cargador

La acción de cambiar un cargador por otro es una acción normal. Se puede cambiar un cargador y disparar en el mismo turno, pero el disparo se realizará con la habitual penalización de -2 por realizar dos acciones en un turno.





Disparar en el interior de las naves

Todos sabemos que no es buena idea, pero, todos sabemos también que tarde o temprano va a pasar.

Cuando un personaje utilice un arma de fuego dentro de una nave, más le vale tener éxito, pues en caso de fallo la bala seguirá su curso. Si alguno de los dados de Disparar ha obtenido un 1 natural (1 o 2 en el caso de las escopetas y fuego automático), debes sacar una carta. Cuando esta carta no es una figura o Comodín, la bala acaba impactando en algo inofensivo y no tiene mayor repercusión. En caso contrario, debes aplicar los resultados indicados a continuación.

Picas: El proyectil perfora alguna tubería de gas, aire o agua, según el DJ considere apropiado.

Corazones: El tiroteo daña a uno de los aparatos electrónicos de la sala, que puede dejarla a oscuras, dañar un ordenador, abrir/cerrar sorpresivamente una puerta o cualquier otra maldad que se le ocurra al DJ.

Diamantes: La bala impacta en algo que, aún no formando parte de la nave propiamente dicha, tiene un cierto valor económico, sentimental o estratégico.

Tréboles: El disparo acaba en las paredes de la nave que dan al exterior (si es posible teniendo en cuenta el lugar donde se produce el tiroteo), produciendo una pequeña fisura de un centímetro si es una jota, dos si es una reina, etc. La mayoría de las naves tienen un protocolo de seguridad que cierra las puertas automáticamente en un asalto, si bien una tirada de Forzar Cerraduras puede desbloquearla. Las salas tienen tantas unidades de aire como el número de pasos cuadrados que ocupe, perdiendo una unidad por asalto por cada dos centímetros de brecha.

Comodín: ¡Una parte especialmente sensible de la nave ha sido afectada! A no ser que por algún motivo esto resulte absurdo, la nave explotará en $1d8+4$ turnos. ¡Explícale a tus jugadores que vas a lanzar $1d8+4$ para determinar el tiempo que les queda para abandonar el lugar con vida, pero no les desveles el resultado!

Si aplicas la regla de espectadores inocentes, el 1 no puede dañar la nave ya que ha encontrado acomodo en las carnes de algún pobre incauto. En este caso, la nave solo sufrirá daño si se usó fuego automático o una escopeta, obteniéndose un 2.

Combate espacial

Los combates de naves en 2933 son frenéticos y despiadados. El combate se ha convertido en una desesperada danza en donde los pilotos pugnan por conseguir la mejor posición para disparar... y para no ser disparados. Estas reglas están diseñadas para naves de tamaño fragata o inferior, para naves más grandes, puedes utilizar el sistema de combate de masas o otros sistemas más tácticos si lo prefieres.

Tipos de naves

A efectos de juego, consideramos como «caza» las naves de tamaño pequeño (6 o inferior) y como «naves grandes» las demás. Las naves de abordaje verrianas («garrapatas») se consideran, excepcionalmente, como cazas en estas reglas.

Funcionamiento

Los cazas, durante cada ronda de combate, roban una carta de acción por cada nave. Además, los distintos pilotos deberán realizar una tirada de Pilotar y aquellos que superen su tirada, robarán una carta de acción extra por cada éxito y aumento que consigan, quedándose con la carta que prefieran.

Las cartas de acción así robadas funcionan como cartas de iniciativa con normalidad. Las cartas representan la posición relativa de las distintas naves, que se encuentran pugnando por colocarse en mejor ángulo

de disparo. Cuando un atacante tiene una carta mejor que la de su objetivo, ha sido capaz de colocarse en una buena posición y podrá atacar con normalidad. Sin embargo, cuando la carta del atacante es inferior a la de su objetivo, estamos ante una señal de que el rival ha maniobrado mejor y el ataque se realiza con una penalización de -2. Cuando el atacante tiene una figura (J, Q, K, A o comodín) y el objetivo una carta numérica normal (2-10), el atacante se ha logrado colocar en cola, lo cual tiene una cierta relevancia a la hora de enfrentarse a contra cazas verrianos.

Las naves más grandes que cazas, cuando tienen puestos de artilleros, roban una carta de acción por cada puesto de disparo y su ataque se ejecuta con normalidad. La carta de los artilleros solo es relevante a la hora de determinar cuándo dispara, para todo lo demás se emplea la carta del piloto.

Cuando algún piloto o artillero juega una carta de tréboles, sufre algún inconveniente que, en función de la maldad del DJ, puede provocar un atasque en el mecanismo de municionamiento, un motor o cañón sobrecalentado, una nave amiga que se cruza en el peor momento o cualquier otra circunstancia que obligue a nuestro héroe a realizar una tirada extra en alguna habilidad para evitar sus consecuencias. Los mejores inconvenientes, en todo caso, son aquellos que obligan a los jugadores a tomar una decisión desagradable.



Daño

En el combate espacial con cazas se siguen respetando las reglas de Extras y Comodines. Los cazas Comodines tienen tres heridas y los cazas Extra, sin embargo, explotan al primer impacto con éxito. No existen resultados de aturdimiento en este tipo de combates.

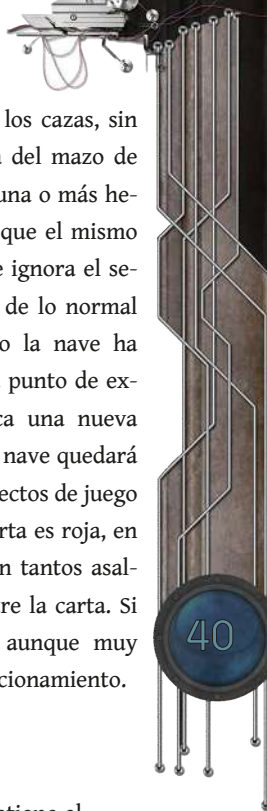
Las naves Comodines soportan hasta tres heridas, explotando o quedando inutilizadas a la cuarta herida. Cada herida que sufra la nave impone una penalización de -1 a sus tiradas relacionadas, como es normal.

Las naves más grandes que los cazas, sin embargo, extraen una carta del mazo de acción cada vez que sufren una o más heridas. En el momento en el que el mismo resultado surja dos veces, se ignora el segundo resultado y en lugar de lo normal es necesario describir como la nave ha quedado inutilizada o está a punto de explotar en mil pedazos. Saca una nueva carta, si la carta es negra, la nave quedará sin energía y a la deriva, a efectos de juego es una nave muerta. Si la carta es roja, en cambio, la nave explotará en tantos asaltos como la cifra que muestre la carta. Si sale un comodín la nave, aunque muy dañada, todavía sigue en funcionamiento.

Carta

Efectos

- 2-4 Superestructura:** Una parte poco importante de la nave detiene el impacto, sin mayores consecuencias.
- 5-6 Descompresión:** Una parte poco importante de la nave (los pasillos, la cocina...) ha quedado expuesta al vacío y sufre una descompresión. Si la carta es negra, las compuertas se cierran automáticamente conteniendo el daño. Si la carta es roja, deberá superarse una tirada de Reparar este mismo asalto o la descompresión se extenderá a otra sala continua. Los personajes podrán recuperar la integridad de esta sala con una tirada de Reparar (-4). Si fallan su tirada, el agujero será demasiado grande y la reparación imposible, no podrá repararse hasta no conducir la nave a un lugar apropiado, como un hangar o astillero.
- 7-8 Carga:** Uno de los espacios de carga queda afectado por el disparo, la nave perderá parte de la carga que transportaba o, en el caso de no transportar ninguna carga, parte de su munición, agua, aire o combustible.
- 9-10 Camarotes:** El camarote de alguno de los PJ, elegido al azar, queda destruido. ¡Mala suerte!



Carta

Efectos

J **Arma:** Una de las armas del vehículo queda dañada e inutilizada hasta que se supere una tirada de Reparar.

Q **Sistema de salto:** El motor de salto subespacial se ha visto afectado. La extensión del daño no es conocida hasta que no se realice una tirada de Reparar o se pruebe suerte con el salto... En cuyo caso deberá robarse una nueva carta y, de ser una carta roja, la nave explotará. Una tirada de Reparar exitosa permite sacar la carta con antelación para saber si va a producirse la explosión o no. Una vez determinada la avería, reparar los daños es una tarea dramática estándar de Reparar (cinco éxitos en un máximo de cinco rondas).

K **Motor:** El impacto daña el motor de maniobra. Si la carta ha sido negra, todas las tiradas de Pilotar sufren a partir de ahora una penalización de -2. Si la carta ha sido roja, además de lo anterior, hay un escape de radiación y todos los personajes a bordo de la nave deben superar una tirada de Vigor por hora de exposición o sufrirán un nivel de fatiga por radiación. Cuando un personaje queda incapacitado de esta manera, sufre una enfermedad permanente relacionada con la radiación. Esta avería puede repararse con una tarea dramática extendida de Reparar (obtener diez éxitos en un máximo de diez rondas).

As **Soporte vital:** El impacto provoca una grave fuga de oxígeno, estropea (o dispara) el sistema de calefacción, afecta directamente al cableado de la nave, etc. El resultado es que los personajes sin protección deberán superar una tirada de Vigor por asalto o sufrirán un nivel de fatiga por frío, falta de aire, etc, pudiendo quedar inconscientes debido a ello. Si la carta es roja, además se ha producido un incendio en la nave. Esta avería puede arreglarse con una tirada simple de Reparar (-2).

Comodín

Cabina: El impacto destruye el puente de mando. Todos aquellos que estuvieran en él tienen un asalto para abandonarlo o son arrojados al vacío. A partir de ahora es posible manejar la nave mediante los sistemas auxiliares, pero todas las tiradas de Pilotar sufren una penalización. Esta avería no puede repararse en vuelo, es necesario usar un taller o astillero.



Viajes interestelares

Una nave en el subespacio alcanza una velocidad de entre cinco y diez años luz por hora. El protocolo fija que no se esté más de tres horas seguidas en el subespacio ya que el motor Faus-Carber sufre un rápido desgaste durante su actividad. Si las circunstancias obligan, un piloto subespacial puede tratar de alargar este plazo, pero deberá sacar una carta por cada hora extra hasta un máximo de seis horas en total (momento en el que el calentamiento del motor es excesivo y se deberá volver al universo normal rápidamente). En caso de obtenga un comodín, el motor Faus-Carber explota de repente y la nave, con toda su tripulación, se convertirá en unos segundos en partículas elementales, volando eternamente por el subespacio a una velocidad imposible de imaginar.

Por todo lo anterior, una nave interestelar normalmente recorrerá entre quince y treinta años luz por salto, apenas un suspiro en las enormes distancias de la galaxia de Exo. Resulta habitual que las naves salgan del subespacio, realicen las tareas de comprobación necesarias para un nuevo viaje y vuelvan a entrar en él tan pronto como les es posible. Para realizar correctamente esta operación es necesario obtener un éxito en Reparar. No puede realizarse más de una tirada por hora.

Las tripulaciones muy desesperadas pueden tratar de realizar el salto sin haber hecho las comprobaciones pertinentes.

En ese caso, deberán sacar una carta del mazo de acción. Con una carta de tréboles menor de J, el motor se estropea y no puede realizarse el salto hasta que no se repare (tarea dramática de diez asaltos y diez éxitos). En el caso de que salga una figura de tréboles, el motor explotará y el salto será imposible hasta que no se instale uno nuevo.

Locura subespacial

La civilización moderna no puede entenderse sin los saltos subespaciales. La distancia entre las estrellas es tan enorme que recurrir al subespacio se vuelve imprescindible para poder moverse de un sistema a otro. Pero, el hecho de que los saltos sean frecuentes no los convierten en algo agradable.

Físicamente, la sensación que uno tiene al dar el salto al subespacio ha sido definida como recibir una patada en el estómago... desde dentro. Nuestros cuerpos y, lo que es más importante, nuestras mentes están acostumbradas a este universo en el que nos movemos y se rebelan ante el cambio. No solo es el instante del salto. Nuestra mente sufre una lucha constante contra la realidad en donde se encuentra durante todo el tránsito por el subespacio. Como uno puede imaginarse, los distintos imperios han realizado grandes esfuerzos por analizar este fenómeno pero, a pesar de ello, sigue

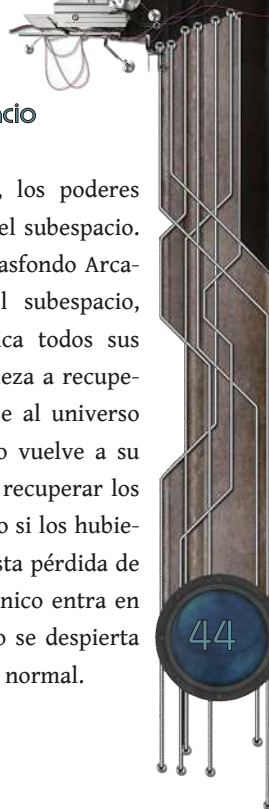
siendo muy mal comprendido. Lo único que se ha podido determinar con certeza es que, por algún motivo desconocido, los efectos del subespacio afectan más a aquellos con poderes psiónicos.

Para evitar los inconvenientes del subespacio, lo habitual es que la tripulación tome drogas que la sumerja un coma químico durante todo el trayecto. Los viajes en el subespacio suelen ser bastante tranquilos y no se considera un problema que las naves se queden con una tripulación muy reducida. De hecho, normalmente solo queda despierto el personal imprescindible para mantener operativa la nave, lo cual en el caso de las naves no muy grandes suele reducirse al piloto.

Aquellos que quedan despiertos tienen un buen salario y una fama muy merecida de no estar muy en sus cabales. Y es que, tras tantos saltos en el subespacio, es como si una parte de su mente se hubiera quedado allí. Pero tampoco es cosa de preocuparse: las leyendas sobre pilotos que asesinan a toda la tripulación dormida durante el salto son bastante exageradas. Solo es algo que sucede de vez en cuando.

Cada vez que un personaje se encuentre despierto al producirse un salto, independientemente del motivo por el que lo esté, debe realizar un chequeo de Espíritu. Los personajes que tengan el Trasfondo Arcano (Psiónica) aplican una penalización de -1 a su tirada por cada





rama que conozcan. Debe repetirse el chequeo una vez cada hora de salto. Si el personaje supera la tirada, puede respirar tranquilo ya que, más allá de unas meras nauseas, no le pasará nada. Otra cosa muy distinta es si falla la tirada, pues entonces le toca sacar una carta del mazo de acción y consultar la tabla.

Las drogas tampoco son inocuas y el proceso de despertarse tras el salto tiene sus inconvenientes. Durante las siguientes tres horas tras despertar de un viaje subespacial, los personajes sufren un nivel de fatiga, si bien no pueden llegar a morir debido a esta fatiga.

Psiónica en el subespacio

Por motivos desconocidos, los poderes psiónicos no funcionan en el subespacio. Cuando un héroe con el Trasfondo Arcano (Psiónica) entra en el subespacio, pierde de forma automática todos sus Puntos de Poder y no empieza a recuperarlos hasta que no regrese al universo normal. Cuando el psiónico vuelve a su universo natal, comienza a recuperar los PP a su ritmo habitual como si los hubiera gastado por completo. Esta pérdida de PP no se produce si el psiónico entra en el subespacio dormido y no se despierta hasta su regreso al universo normal.

Carta

Efectos

2-10

El personaje pierde un **beni** por lo que queda de sesión. Si no le queda ninguno, aplica el resultado de **J**.

J-Q

El personaje gana la desventaja **Rarezas Subespaciales**. Si ya la tiene, recibe en su lugar la desventaja **Mala suerte**. Si ya la tiene también, pierde un dado de **Espíritu** (mínimo **d4**)

K

El personaje gana la desventaja **Rarezas subespaciales**. Si ya la tiene, recibe en su lugar la desventaja **Tozudo**. Si ya la tiene, pierde un dado de **Espíritu** (mínimo **d4**)

As

El personaje recibe la desventaja **Rarezas subespaciales**. Si ya la tiene, gana en su lugar la desventaja **Delirio (Menor)**. Si ya la tiene, la desventaja **Delirio (Mayor)**. Si ya la tiene, pierde un dado de **Espíritu** (mínimo **d4**)

Comodín

El personaje gana un poder psiónico seleccionado por el director.

PSIÓNICA

La psiónica en *Exo: 2933* funciona tal y como se describe en el libro básico de *Savage Worlds*. Es necesario elegir como ventaja Trasfondo Arcano (Psiónica) y luego comprar la habilidad Psiónica de la forma habitual. A diferencia de la psiónica estándar, sin embargo, en esta ambientación la habilidad depende de Espíritu y no Astucia.

Las reglas de rechazo y los puntos de poder iniciales son los mismos que los del básico pero no puede elegirse ningún poder del libro básico de *Savage Worlds*, pues emplea una mecánica de horizontes (ventajas) específica de este manual. Un psiónico comienza con tres horizontes psiónicos y puede adquirir más durante el juego: cada nuevo horizonte le cuesta al psiónico una ventaja. Se usa para ello Nuevo Poder, pero cada poder específico tiene como requisito todos los horizontes anteriores de esa rama, en vez de un rango determinado.

Los jugadores veteranos de *Savage Worlds* tal vez noten que la psiónica de *Exo: 2933* es menos poderosa de lo habitual, en especial si se compara con la de otras ambientaciones. No os dejéis engañar, la psiónica es un recurso inusual y eso es lo que la convierte en algo tan capaz de marcar la diferencia.

Poderes activos

Tal y como se explica en el manual básico de *Savage Worlds*, cada vez que un psiónico quiera utilizar algún poder, teniendo otros poderes activos, tendrá que aplicar un -1 acumulativo por cada poder activo a su tirada de Psiónica. Además, si un psiónico con poderes activos es aturdido o recibe daño debe hacer una tirada de Psiónica en la que el valor objetivo será igual al daño recibido. Si no consigue superar esta tirada, los poderes activos se cancelan.

Daño cerebral

Tampoco está de más recordar que cuando un psiónico obtiene un 1 natural en su dado de Psiónica (independientemente del resultado del dado salvaje) queda automáticamente aturdido. En el caso de sufrir un resultado de ojos de serpiente, todos los personajes que se encuentren en una plantilla de área grande centrada en él deberán superar una tirada de Espíritu o quedar aturdidos. Esta descarga de energía mental puede causar heridas.

Ramas

No se sabe muy bien de dónde proceden los poderes psi. Algunos físicos teorizan sobre la existencia de una especie de gran campo





psi que une todas las cosas y que los psiónicos serían seres capaces de influir sobre él. Otros teorizan sobre el poder de la voluntad inteligente sobre el universo. Se ha intentado crear objetos que potencien o que ayuden a protegerse contra los poderes psiónicos, aunque en 2933 esta tecnología no ha tenido ningún éxito por ahora. Lo único en que todos los psiónicos parecen estar de acuerdo es en la división de estas capacidades en nueve ramas distintas. Funcionan como sendas, donde es necesario conocer los pasos previos de cada rama en orden cronológico para aprender los siguientes. Cada uno de estos niveles recibe el nombre de «horizonte».

Un personaje puede seleccionar tantas ramas como quiera, siempre que invierta los avances necesarios en adquirir cada ventaja. Eso sí, recuerda siempre que los poderes

de una rama deben adquirirse en el orden que dictan sus horizontes. Por ejemplo, no es posible aprender potenciación bioquinética si no se conoce antes curación bioquinética y protección bioquinética.

Existen rumores sobre la existencia de una décima rama, llamada Cibernesis, que permitiría modificar objetos mecánicos. Los expertos coinciden en asegurar que tan solo se trata de una leyenda urbana.

Ornamentos

La psiónica en *Exo 2933* es un poder mental. Para poder utilizar sus poderes, los psiónicos necesitan concentrarse en aquello que desean obtener. No necesitan componentes externos ni realizar gestos para invocar sus poderes que, además, se muestran como fuerzas invisibles sin ningún vínculo con el lanzador.

Rama Psiónica

Beneficio gratuito

De todas las ramas que existen en *Exo: 2933* hemos decidido incluir esta ya que es la más primitiva y la primera que los humanos llegaron a comprender. Hay quien la conoce como psiónica básica o psiónica pura para distinguirla del resto de poderes psiónicos. Tanto es así que, para muchos, es la única y verdadera psiónica. Hay quien considera que nadie es un buen psiónico si no la domina.

Sentir psi

Horizonte: 1

Puntos de poder: 2

Distancia: Especial

Duración: 3 (1/ronda)

El psiónico es capaz de sentir la presencia (determinando su posición exacta) y

Los psiónicos son capaces de percibir la presencia de habilidades psiónicas en una plantilla de área mediana centrada en él. Es una capacidad muy vaga, si hay varias criaturas no sabría identificar cual de ellas, tampoco podría determinar sus poderes exactos.

fuerza psiónica (su dado de habilidad en Psiónica) de todas las criaturas que se encuentren en una plantilla de área mediana centrada en él. También puede detectar vínculos psiónicos existentes sobre objetos o criaturas y si alguno de estos está siendo utilizado como foco de poder psiónico.

Vínculo psi

Horizonte: 2

Puntos de poder: 5

Distancia: Toque

Duración: Especial, ver texto.

El psiónico establece un vínculo psiónico con una criatura o con un objeto. Esto le permite, a partir de ese instante, lanzar sobre el objetivo un poder psiónico como si estuviera a distancia de toque e incluso lanzar un poder desde él, como si el objetivo vinculado fuera él mismo. Este último uso destruye el vínculo psi de forma violenta, lo cual deja pequeñas hebras psíquicas, pequeños restos que pueden ser detectados por sentir psi.

Una vez forjado el vínculo psíquico, este funciona independiente de la distancia. Se conocen casos de haberse usado a varios sistemas de distancia. Tal y como cabe suponer, los vínculos psi no funcionan en el subespacio pero el salto tampoco los destruye y se restablecen con rapidez en cuanto ambas partes se encuentran en el universo normal.

La duración del vínculo (si no se corta antes) es indefinida, pero el psiónico no puede recuperar los 5 PP que cuesta el vínculo mientras este esté activo. El psiónico puede mantener tantos vínculos activos como su dado de Psiónica entre dos, suponiendo que tenga suficientes PP

para ello. Una vez finalizado el vínculo, el psiónico comienza a recuperar los PP invertidos al ritmo normal.

Es mucho más fácil restablecer un vínculo psi destruido por el lanzamiento de un poder que crearlo desde cero, pues puede aprovecharse de los pequeños restos que deja el vínculo previo. A efectos de juego, se tiene una bonificación de +4 a la hora

de restablecer un vínculo, que se reduce en +1 por cada día desde la rotura.

Es posible establecer un vínculo psíquico con alguien que se opone de forma activa. El objetivo puede realizar una tirada de Espíritu con la que deberá superar la tirada de Psiónica para anular el poder. Aunque falle la tirada, el objetivo notará que algo le ha pasado.

Barrera psi

Horizonte: 3

Puntos de poder: 4

Distancia: Personal

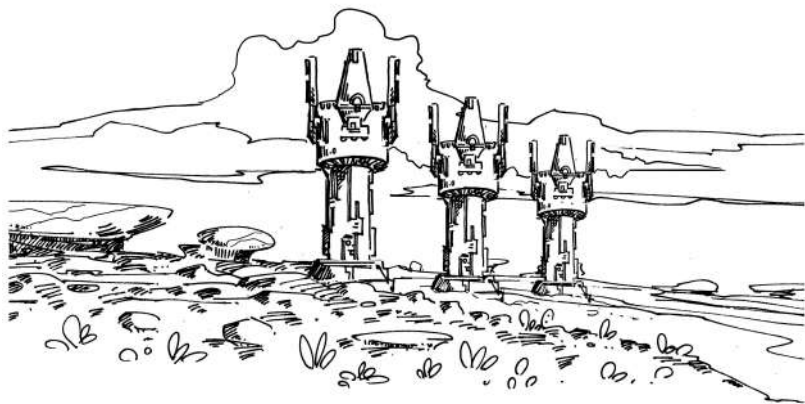
Duración: 3 rondas (1/ronda)

El psiónico es capaz de generar una barrera invisible capaz de proteger a todo lo que se encuentra en su interior de todo tipo de ataques psiónicos, siempre que estas capacidades no se activen también, desde dentro de la barrera.

Cuando el psiónico tiene éxito, genera una plantilla de área grande centrada en su persona. Todo efecto de carácter psiónico que desee atravesar esta barrera de-

be vencer en una tirada opuesta de Psiónica, aunque el creador de la barrera gana una bonificación de +2 a su tirada. Si el creador de la barrera vence, el efecto que intentaba cruzarla se cancela sin ningún efecto. ¡Afecta también a las propias capacidades del psiónico que crea la barrera!

Es importante señalar que la barrera protege de los poderes psiónicos, no de sus efectos. Por poner un ejemplo, si un poder psiónico como arrojar provoca que algo se derrumbe sobre la zona protegida, la barrera resultará inútil ya que el poder atacante ha actuado fuera de misma en todo momento.



Golpe psi

Horizonte: 4

Puntos de poder: 3

Distancia: Vista

Duración: Instantáneo

El psiónico concentra su energía mental y la canaliza sobre una criatura viva, causando gran dolor y hemorragias internas.

El psiónico invierte los PP y realiza una tirada opuesta entre su Psiónica y el Espíritu de la víctima. Esta debe ser una criatura viva y el psiónico debe verla a través de sus propios ojos o tener un vínculo psi con

Control psi

Horizonte: 5

Puntos de poder: 3

Distancia: Espíritu

Duración: 3 (1/ronda)

El máximo exponente de los poderes psiónicos. Esta capacidad le permite psiónico hacerse con el control de una criatura.

La víctima puede resistirse superando en una tirada de Espíritu el resultado de la tirada de Psiónica de su agresor. Si no lo consigue, el psiónico invade la mente de su víctima y maneja su cuerpo como si de una marioneta se tratase. Las capacidades del personaje sometido, sin embargo, están limitadas a las que tiene el propio

ella. Si vence, el psiónico provoca 2d6 de daño (3d6 cuando vence un con aumento), ignorando cualquier armadura natural o artificial que lleve la víctima (incluso el blindaje pesado). El psiónico puede elegir limitarse a causar un gran dolor (daño no letal) o provocar daños cerebrales (daño letal) cuando activa el poder.

Cuando la víctima tiene al menos un horizonte en la rama psiónica, es capaz de escudar su mente mejor contra este tipo de ataques y gana +2 a la tirada de Espíritu para resistirlos.

psiónico y en cualquier tirada de habilidad (pero no atributo) se emplea el valor más bajo entre el psiónico y la víctima. Así, si un psiónico es incapaz de pilotar una nave, la marioneta tampoco será capaz de hacerlo, por mucho que antes fuese un piloto experto. Por lo demás, no existe límite alguno a lo que el psiónico puede hacer con su nuevo muñeco. La víctima podría incluso suicidarse con una sonrisa en los labios si ese es el deseo del psiónico, aunque tendría derecho a una nueva tirada opuesta para evitarlo en el último momento.

A nadie sorprenderá saber que el uso de este poder se considera ilegal en la mayor parte de la R.F.P.

CIUDADANO REFEPERO

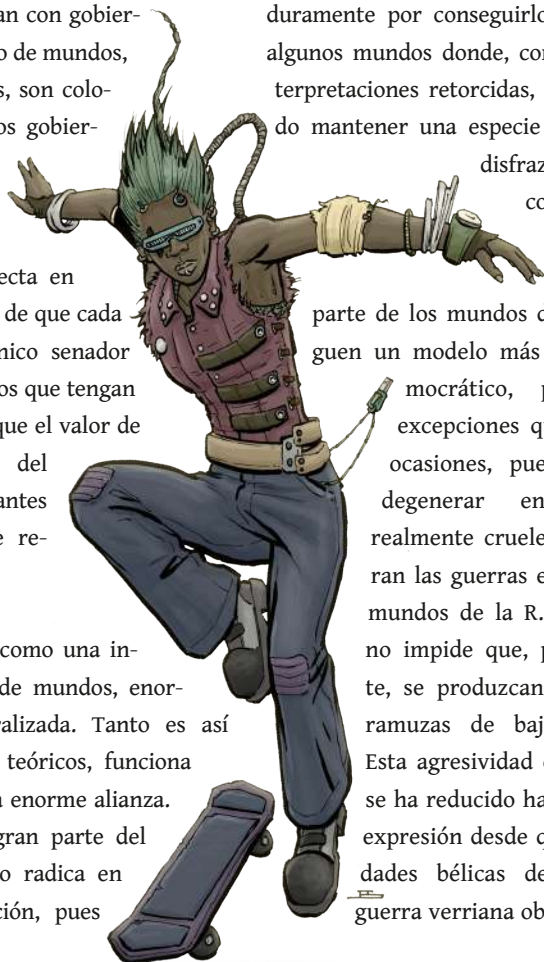
La República Federal de Planetas es el estado más poderoso que jamás ha conocido la humanidad... Está por ver si eso es suficiente para contener la amenaza verriana.

La autoridad de la R.F.P. se acepta en infinidad de mundos, repartidos en miles de sistemas que se agrupan en decenas de sectores. La gran mayoría de todos estos mundos tienen representación en el Senado Federal y cuentan con gobiernos propios. El resto de mundos, los menos poblados, son colonias de los distintos gobiernos planetarios o megacorporaciones y carecen de representación directa en el Senado. El hecho de que cada mundo elija un único senador no quiere decir todos que tengan el mismo peso, ya que el valor de su voto depende del número de habitantes del mundo al que representan.

La R.F.P. funciona como una inmensa federación de mundos, enormemente descentralizada. Tanto es así que, para algunos teóricos, funciona más bien como una enorme alianza. Lo cierto es que gran parte del secreto de su éxito radica en esta descentralización, pues

cada mundo de la R.F.P. tiene su propio gobierno con sus propias leyes. Las leyes federales, que afectan a toda la República, son muy pocas y generalmente suelen someterse a la interpretación más amplia posible. Ni siquiera la ley contra la esclavitud, por poner el ejemplo más radical, ha conseguido eliminar por completo esta horrible práctica y, a pesar de que hay muchas organizaciones que han luchado duramente por conseguirlo, todavía hay algunos mundos donde, con distintas interpretaciones retorcidas, han conseguido mantener una especie de esclavitud disfrazada de otra cosa.

La mayor parte de los mundos de la R.F.P. siguen un modelo más o menos democrático, pero existen excepciones que, en ciertas ocasiones, pueden llegar a degenerar en dictaduras realmente crueles. No se toleran las guerras entre distintos mundos de la R.F.P., pero eso no impide que, periódicamente, se produzcan ciertas escaramuzas de baja intensidad. Esta agresividad entre mundos se ha reducido hasta la mínima expresión desde que las necesidades bélicas de la anterior guerra verriana obligó a la R.F.P.



a unificar las fuerzas armadas y crear las dos flotas de la República que sustituyen a la antigua acumulación de cientos de pequeñas flotas planetarias. Ahora, la Armada se ha convertido en el principal órgano común a toda la República, en su escudo, su garante y, como se ha demostrado con los conatos revolucionarios tras la escisión de Oeon, su mejor herramienta de represión cuando el gobierno federal considera que esta es necesaria.

Según la Declaración de Vettera, que funciona a modo de constitución republicana, el presidente de la R.F.P. es el co-

mandante en jefe del ejército republicano, el director de la política exterior conjunta y ejerce funciones de mediador ante todas las disputas que surjan entre los mundos miembros de la República. Por debajo suyo se encuentran los distintos miembros del gobierno republicano, que si bien son nombrados por el presidente, deben ser ratificados por el Senado. El propio Senado debe supervisar y guiar al presidente, pues el único que tiene la facultad de declarar la guerra y firmar la paz. Su función más importante y habitual, sin embargo, es la de hacer o modificar las leyes federales.

La vida en la R.F.P.

El tiempo

Oficialmente, la R.F.P. ha adoptado el llamado protocolo Complér, que divide al día en veinte horas y al año en doscientos cuarenta y cuatro días. Todas las instituciones republicanas, incluyendo la Armada, lo utiliza. Otra cosa son los distintos mundos de la R.F.P. La mayoría de los mundos prefiere otras formas de medir el tiempo, mejor adaptadas a sus movimientos planetarios en torno a la estrella local. Incluso existen mundos que utilizan varios calendarios según la zona. Es otra muestra más de la enorme complejidad que tiene la República.

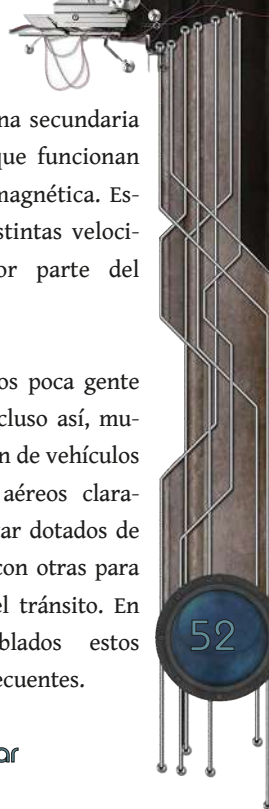
El calendario oficial de la R.F.P. tiene ocho meses de treinta días cada uno (en-

teku, setaku, maku, pezaku, cuetku, salku, reatku y lopeku). Existen también cuatro días insertados entre varios meses: El Día de la expulsión de los Aolha entre enteku y selaku; el Día de la República entre maku y pezaky; el Día de la Presidencia entre cuetku y salku; y el Día de la Paz entre reatku y lopeku.

Los edificios

En los planetas más poblados de la R.F.P., es habitual que muchos de sus habitantes vivan en grandes estructuras cuajadas de galerías con sus hospitales, sus colegios, sus mercados... Muchas veces los edificios se unen con los adyacentes mediante pasillos elevados y gracias a ello sus habitantes podrían llegar a pasarse toda la





vida sin salir de estos entornos artificiales. Tras haberse acostumbrado a este tipo de vida, los ciudadanos de la R.F.P. no ven tan desagradable como veríamos nosotros el mantener una vida semejante en grandes estaciones orbitales, o en instalaciones cerradas sobre la superficie de planetas hostiles a la vida.

El transporte planetario

Los planetas más poblados y avanzados, como Vettera o Sila, cuentan con un complejo sistema de vehículos de transporte colectivo de alta velocidad. Muchos de ellos viajan bajo tierra, otros por la superficie y algunos (los menos) por encima del nivel del suelo, entre los edificios y arcologías. Las redes de transporte pueden llegar a recorrer los océanos, grandes planicies, montañas y desiertos que conectan cada asentamiento. Miles de millones de ciudadanos usan estos vehículos públicos todos los días y se consideran un elemento estratégico en cualquier mundo desarrollado. Tanto es así que en lugares como Sila su utilización es gratuita para el ciudadano. Quizás debido a ello, se consideran un objetivo particularmente sensible a posibles ataques terroristas.

Los más espectaculares de estos vehículos viajan a velocidades enormes en tubos de vacío, uniando estaciones que pueden encontrarse a varios cientos de kilómetros de separación. Además de

esta red principal, existe una secundaria de vehículos más lentos, que funcionan sobre raíles de levitación magnética. Estos vehículos circulan a distintas velocidades y cubren la mayor parte del interior de las ciudades.

En los mundos más poblados poca gente posee vehículos propios. Incluso así, muchas veces los cielos se llenan de vehículos que circulan por carriles aéreos claramente señalados; suelen estar dotados de IA que se comunican unas con otras para evitar accidentes durante el tránsito. En los mundos menos poblados estos vehículos son mucho más frecuentes.

El transporte interestelar

Existen líneas regulares de transporte de personas y mercancías uniando la mayor parte de los mundos de la R.F.P. Literalmente, miles de corporaciones se dedican a este negocio. A ello se suman infinidad de pequeños transportistas autónomos, propietarios de un pequeño vehículo que ofrecen como alquiler para realizar un viaje o transportar mercancías. Sus precios y disponibilidad dependerán del servicio que se requiera de ellos.

Para poder moverse con rapidez de una estrella a otra, las naves de la R.F.P. realizan lo que se denomina un salto al subespacio. Para ello, las naves deben alcanzar primero gran velocidad, en un proceso que puede llevar más o menos

tiempo según la nave, pero que difícilmente tarda menos de un par de horas. A esta velocidad, cualquier pequeño impacto puede ser fatal así que, para protegerse de ellos, estas naves suelen contar con un buen blindaje frontal y formas aerodinámicas que desvíen los microimpactos.

Una vez alcanzada la velocidad de salto suficiente, la nave activa su motor Faus-Carber. Esto la traslada a lo que se conoce como «el subespacio». En este lugar, la nave es capaz de acelerar hasta alcanzar entre cinco y diez años luz por hora. La nave sale del subespacio a una velocidad enorme, muy parecida a la que tenía cuando entró en él, y debe frenar después gradualmente.

Ocio

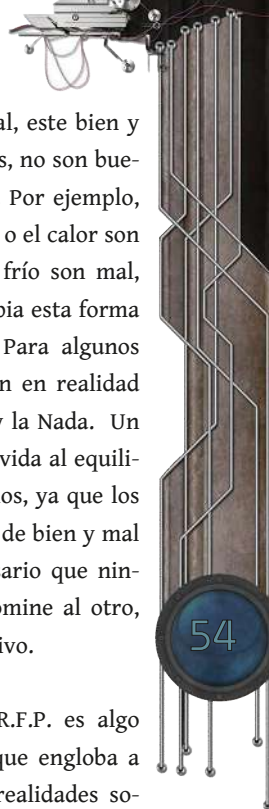
Las industrias relacionadas con el ocio son algunas de las más importantes de la R.F.P. Tanto es así que en algunos planetas, el producto interior bruto depende casi en gran medida del ocio de sus ciudadanos (como Ebum, el planeta del sector Hegaton donde suelen veranear las clases altas de la República). Pasar un único día en este planeta tiene un coste medio superior a tres años del salario mínimo en Vettera. En realidad, el despegue de este planeta es relativamente reciente: la alta sociedad de los tiempos antiguos solía reunirse en Upelo (en el sector Taboo), pero este planeta cayó bajo la revolución oeaniana. Upelo se ha

convertido en cierta manera en un símbolo de la revolución (y un símbolo de los que se oponen a ella). Existen infinidad de holopelículas, realizadas a ambos lados de la frontera, en donde se muestra a los habitantes de Upelo como unos decadentes corruptos liberados por los revolucionarios o, a la inversa, como una sociedad brillante y elegante invadida por los bárbaros.

Y es que las holopelículas son uno de los medios de influencia más importantes en estos tiempos. Tanto es así que se considera la primera línea del frente en la guerra cultural que existe entre Oeon y la R.F.P. Las holopelículas introducen a sus espectadores en un ambiente de realidad virtual donde tienen un cierto grado de interacción, asemejándose a los videojuegos de la antigüedad. Forman la industria cultural más potente de la República. Las holopelículas suelen verse en la casa de cada uno, a veces en solitario, a veces en compañía (el público sigue y comparte la misma historia).

En los rincones de la República se practican infinidad de deportes, incluyendo gran cantidad de variedades locales y planetarias. El deporte más popular a nivel republicano es la «pelota lenta» (o «pelota mojada»). Se trata de un deporte acuático muy violento donde los jugadores llevan respiradores implantados y tratan de introducir un balón en la portería contraria. Existe también una evo-





lución de este deporte llamada «pel-les». Ha surgido de los entrenamientos de la flota republicana y se practica en gravedad cero, consiguiendo menos maniobrabilidad pero mucha más velocidad y espectacularidad. De momento, esta variante, aunque crece como la espuma, carece de federación a nivel de toda la República y en cada planeta se practica con distintas reglas. En la última década, el campeón de Vettera ha empezado a enfrentarse anualmente al campeón de Sila, en un encuentro a dos vueltas (una según las reglas de Vettera y otra según las reglas de Sila). Estos torneos no se reconocen oficialmente, pero están ganando tal expectación que muchos anticipan que será el germen de la futura Copa de la República de este violento deporte.

Ideologías

La mayoría de los ciudadanos de la República se declaran ateos, pero eso no impide que existan diversas religiones que, en algunos mundos, son mayoritarias entre sus habitantes. Un puñado de ellas son tan poderosas que hasta logran imponer sus dogmas al resto de la población en regiones específicas o, incluso, planetas enteros.

La religión más extendida en la R.F.P. es el Dualismo. Su dogma considera que existen dos extremos, que podríamos definir a grandes rasgos como el Bien y el Mal, y todo se mueve entre ambos extremos en una eterna lucha. Pero no debe

entenderse como algo moral, este bien y mal, a pesar de sus nombres, no son buenos ni malos en sí mismos. Por ejemplo, para un dualista, la materia o el calor son bien y la antimateria o el frío son mal, porque todo el universo copia esta forma dualista de ver las cosas. Para algunos grupos dualistas, la división en realidad oscila entre lo Abundante y la Nada. Un dualista virtuoso dedica su vida al equilibrio entre todos los extremos, ya que los seres vivos estamos hechos de bien y mal a partes iguales y es necesario que ninguno de estos extremos domine al otro, pues eso resultaría destructivo.

La política interna en la R.F.P. es algo realmente complicado ya que engloba a infinidad de mundos con realidades sociales muy diferentes. Tradicionalmente, se ha considerado que existen dos grandes bloques políticos en el Parlamento, el de los internos y el de los periféricos. En líneas generales, los internos son más celosos de sus atribuciones y más reacios a unificar sus fuerzas, mientras que los periféricos, particularmente los más cercanos a la frontera, apoyan las reclamaciones de aumentar los poderes federales, formando así un ejército más poderoso que les defienda de las amenazas exteriores. Esta división es muy laxa y no es extraño que un político de el salto de uno al otro grupo en función de las circunstancias exactas del momento. Dentro de estos dos grandes grupos hay infinidad de ideologías, desde los que de-

fienden a las minorías raciales, hasta las correas de transmisión de las grandes corporaciones, pasando por distintos independentismos o nacionalismos y, por supuesto, grupos de carácter religioso.

Existe último grupo más, tan importante que merece una mención específica: los oeonistas. Se les considera el gran enemigo de la sociedad republicana. Tras la revolución de Oeon, algunos mundos de la R.F.P. sufrieron disturbios que, en algunos casos, provocaron su secesión de la R.F.P. y anexión al nuevo estado. La sangría de mundos que se fueron de la R.F.P. para unirse a Oeon se detuvo de forma radical tras la primera década que siguió al final de la anterior guerra verriana y la actividad oeonista, en realidad, hoy en día es poco más un espantajo que agitan los políticos para atacar a sus rivales. Nada de ello impide, sin embargo que Oeon invierta grandes sumas de dinero a mantener su propaganda dentro de la R.F.P. (y viceversa).

Las corporaciones

Mucha gente considera que las corporaciones son el gran poder en la sombra dentro de la R.F.P. En realidad, se equivocan. El poder de las corporaciones no está para nada en la sombra. ¡Es bien claro y conocido! Su influencia cotidiana pesa sobre los ciudadanos republicanos mucho

más de lo que a sus políticos les gustaría reconocer. Las corporaciones más importantes manejan cantidades de dinero superiores a la a mayor parte de los planetas miembros de la R.F.P. y existen numerosas bases espaciales y pequeños mundos que son propiedad privada de alguna corporación. Muchos ciudadanos se consideran ciudadanos de una corporación, no de un mundo o gobierno planetario. No es una forma vana de hablar si tenemos en cuenta que, en muchos de estos casos, los trabajadores de una corporación son hijos y nietos de las generaciones de trabajadores anteriores y se han criado dentro de una cultura tan diferente que la consideran su patria.

El poder de las corporaciones, sin embargo, fue mayor en el pasado que en la actualidad. La Guerra Corporativa, la guerra civil más importante que ha sufrido la R.F.P., terminó con una importante ley antimonopolio que todavía hoy en día sigue siendo la principal arma del gobierno federal contra las corporaciones. Durante la pasada Guerra Verriana, se aprobó también la Ley Patriótica, una norma que pretendía forzar a las corporaciones a colaborar en el esfuerzo bélico republicano. Es predecible que en esta nueva guerra se intente hacer algo parecido... y también que las corporaciones traten de resistirse a ello con todos los medios a su alcance.



Principales mundos

Extrema

El planeta natal de los veddios. Este mundo está dividido en diversos grupos tribales que son la verdadera autoridad sobre el planeta. Extrema fue la capital del Imperio Veddio y está dominado por aquellos clanes que aceptaron la integración en la R.F.P. Los que se opusieron fueron anulados de distintas formas. Debido a ello, hoy Extrema es uno de los principales bastiones de la R.F.P. ya que los veddios que gobiernan el planeta están muy interesados en que todo siga como está, es decir, su permanencia en la R.F.P. Los desconformes acaban teniendo que marcharse y, muchas veces, se unen a grupos piratas cercanos, que en ocasiones se ven como heroicos rebeldes antisistema.

Sila

Sila, durante siglos, fue el gran competidor de Vettera a la hora de aglutinar a la mayor parte de la raza humana. Aunque Vettera saliera victoriosa de esa competición, lo cierto es que ambos mundos mantienen una cierta rivalidad, que se manifiesta particularmente en el mundo de la cultura y de los deportes.

Sila es uno de los planetas más poblados de la República. El planeta tiene unas condiciones ideales para la vida humana y su sistema estelar goza de varios planetas más con grandes riquezas minerales. Sila es, por tanto, uno de los principales cen-

tros productores de la República, en especial cuando hablamos de la industria cultural, en donde hay pocas dudas que se trata del planeta líder.

Tradicionalmente, la política de Sila ha sido muy redistributiva y eso ha permitido que, de todos los grandes mundos de la R.F.P., sea donde menos diferencias sociales entre clases existen. Los barrios más pobres de Sila parecerían residencias de la clase media en Vettera. En compensación, pocas grandes fortunas residen en Sila, debido a sus altos impuestos.

Vettera

La capital de la R.F.P. Vettera es un mundo-ciudad en donde aproximadamente un 60 % de la superficie planetaria está edificada. A pesar de ello, el mundo está densamente poblado y la mayoría de sus habitantes se apiñan en enormes edificios de gran altura. No sorprenderá, por lo tanto, descubrir que Vettera no solo es el mundo con más habitantes de la R.F.P. sino que, además, multiplica por veinte la población de Sila, el segundo mundo más poblado de la República.

La alta densidad y las graves desigualdades sociales provocan grandes tensiones entre los vetteranos, de los cuales se dice que viven siempre estresados. También se les acusa de mirar siempre por encima del hombro a los demás habitantes de la República, pero esta fama no es tan merecida.

OPERACION TIERRA QUEMADA 15

Estamos en 2934. Llevamos ya dos años de guerra y da la sensación de que ambos bandos, de momento, solo se están tanteando.

El planeta Cavo es un mundo pequeño en el sector Liborea; no es probable que ninguno de los personajes haya oído hablar de él. En su superficie se encuentra el CATM, un importante centro tecnológico donde se han desarrollado algunos importantes avances militares, por ejemplo el sistema de puntería de los modernos trialon.

Desgraciadamente, se ha detectado una flota enjambre verriana en las cercanías de Cavo. El alto mando de la 2ª Flota, tras analizar la situación decidió que no era posible enviar fuerzas a detener a los verrianos, así que siguiendo la normativa para estos casos dio orden de abandonar y destruir las instalaciones. La orden no se ha cumplido, así que el mando decide enviar a un pequeño grupo exo. No se teme por la información perdida, el CATM forma parte del programa Escudo que les obliga a enviar periódicas copias de seguridad a Vette-ra, vía EPR, pero es vital que toda esa información no caiga en poder del enemigo. Como objetivo secundario y menos importante, se pide a los héroes que traten de asegurar la supervivencia, por este orden, de científicos, técnicos y trabajadores del centro. La misión reci-

be el nombre de Operación Tierra Quemada 15, y no se ofrece información a los soldados sobre las catorce operaciones anteriores.

El viaje a Cavo

Los héroes se encuentran a bordo del destructor R.F.P. Corazón de Sila cuando reciben sus instrucciones. Para cumplir con su misión se les proporciona una nave clase Cruz y todo aquel equipo que resulte razonable solicitar. El R.F.P. Corazón de Sila aún no ha entrado en combate y, de momento, está bien equipado. Es posible que esta sea la primera misión de los personajes. Al fin y al cabo tampoco se espera que sea una misión demasiado peligrosa.

Cavo se encuentra a cuatro saltos de distancia de la actual posición del R.F.P. Corazón de Sila. En principio –a no ser que quieras calentar un poco las cosas–, el viaje se realiza sin ningún inconveniente, aunque es un buen momento para introducir algún interludio explicando cómo se unieron los personajes al ejército por el camino, si aún no lo habéis hecho.

El planeta Cavo

El último salto colocará a los héroes en medio de una inesperada batalla. Se su-



ponía que los verrianos estaban cerca, pero no tanto! ¿Es posible que, efectivamente, Cavo fuera su objetivo desde un primer momento?

Las defensas planetarias de Cavo consisten en una fragata clase F-190. Acompañan a la fragata una decena de trialones, que tienen todas las de perder ante la cincuentena larga de V-1, los dos destructores y el portanaves verrianos que los acompañan, junto con una docena de garrapatas. En la superficie del planeta, y abandonándolo, hay varias naves de transporte donde los habitantes del planeta intentan desesperadamente subir. En el mundo hay unos doscientos millones de compatriotas de los héroes y está claro que no hay suficientes plazas para todos.

Los héroes tal vez quieran ayudar a las fuerzas republicanas en su desesperada lucha, pero deben recordar que tienen una misión que cumplir. En cualquier caso, no dudes en darle a esta escena todo el dramatismo que puedas: millones de personas contemplan aterrados el cielo, pendientes del resultado del desesperado conflicto. En cualquier caso, hagan lo que hagan, la nave de los héroes es detectada con rapidez y seis cazas V-1, acompañados de dos garrapatas toman rumbo de interceptación, todos ellos son extras. Los personajes deberán luchar duro para llegar hasta el planeta.

El CATM

El Centro de Alta Tecnología Militar está situado a las afueras de Villaparda, la población más importante del planeta. Es un lugar agradable, con jardines y un suave bosquecillo que rodea el complejo. Tiene forma de media luna, con una gran plazoleta central de piedra blanca en donde destaca una irónica estatua de un soldado con las insignias de Cavo masacrando a un verriano en el suelo. La plaza es un buen lugar para aterrizar; si no, existe una cancha deportiva al lado del complejo que también puede ser apta. La carretera cercana sería un buen lugar si no se encontrara saturada de vehículos terrestres abandonados. Esa carretera lleva al espaciopuerto y el pánico se ha apoderado de la población. Los vehículos están vacíos porque hace tiempo que sus ocupantes perdieron la paciencia y decidieron continuar a pie.

Los verrianos, tras vencer la débil resistencia antes mencionada, se abalanzan directamente sobre este lugar. En efecto, parece que tienen como objetivo el propio CATM. El plan verriano consiste en lanzar varias V-1 para atacar el espaciopuerto y el centro de la ciudad. Pero son ataques de diversión, su verdadero objetivo es la plaza del CATM, donde esperan aterrizar un grupo de tres vehículos de desembarco con 80 xenfer, 1 oficial xenfer y 20 verrianos cada uno. Si los defen-

sores consiguen repeler el ataque, volverán a intentarlo una y otra vez. Mientras tanto, el resto de fuerzas verrianas centran en tratar de eliminar a todos los vehículos civiles, que hemos mencionado antes, de la órbita. Si no cuentan con ayuda de los héroes, solo la mitad de estas naves conseguirá escapar del planeta.

Las defensas terrestres de Cavo consisten en un puñado de soldados equipados con material obsoleto cuya máxima prioridad es defender el espaciopuerto y la ciudad. Solo si los personajes logran hablar con alguna autoridad importante y superan una tirada de Persuadir lograrán el apoyo de una docena de soldados. El CATM, por su parte, cuenta con cinco guardias armados, que tratarán de escapar en cuanto tengan una buena oportunidad, a no ser que los PJ sean capaces de motivarles. Un lixnel, llegado de la ciudad, sin embargo se ofrece muy voluntariosamente para ayudar en el combate. Se trata del Dr. Kleos, aunque los héroes es casi imposible que puedan saberlo. Es posible que, en algún momento de tensión, llame a uno de los empleados del CATM por su nombre, lo cual sorprenderá a este, pues no lo conoce de nada.

¡Traición!

Cuando los héroes traten de destruir el lugar, se encontrarán con una desagradable sorpresa, los científicos del lugar tratarán de impedirlo porque... por orden del Dr Kleos, no toda la información

ha sido transmitida a Vettera. Este hombre, que lleva varios años al mando del CATM, ha ido reteniendo información con el pretexto de evitar que sea utilizada por sus competidores. El gran problema es que el Dr. Kleos ha desaparecido en el caos, ¿habrá huido ya?

Un examen de su despacho revelará abundantes pelos de lixnel en él, sin aparente causa. En el improbable caso de que se realice un análisis de ADN de este pelo, se descubrirá que su ADN es humano. Coincide con el de... ¡el Dr. Kleos!

En realidad, el Dr. Kleos es un zelonita. Lleva mucho tiempo infiltrado en el CATM esperando su oportunidad. Ha tratado de sabotear la investigación de la R.F.P. y ahora pretende hacer llegar a los verrianos importante información científica. Para ello, se ha transformado en lixnel, pensando que así será más difícil detectar su presencia. Si el Dr Kleos se hubiera escondido en la ciudad hasta que los verrianos hubiesen finalizado su ataque, lo tendría fácil, pero después de tantos años se encuentra impaciente y cometerá su primer gran error al acercarse demasiado a los héroes. Su plan consiste en traicionar a los comandos en cuanto tenga la oportunidad, para luego escapar y unirse a los xenfer. Lleva con él un pequeño disco duro repleto de información sensible. ¿Quién era este lixnel que ha traicionado a la R.F.P. y por qué lo ha hecho? ¿Donde está el Dr. Kleos? Estos misterios nos te-



memos que quedarán sin respuesta durante bastante tiempo... A no ser que Kleos muera, claro, en cuyo caso su cadáver se transformará en el del Dr. Kleos, para sorpresa de todo aquel que lo vea.

Tras la batalla

El objetivo de los verrianos es recuperar al Dr. Kleos y hacer todo el daño posible en las instalaciones y el planeta. No se demorarán más tiempo del necesario pues tienen otras tareas que cumplir. En contra de lo que se temen las autoridades del planeta, su objetivo no es arrasarlo ni matarles a ellos personalmente. Por lo tanto, cualquier plan basado en esconderse y esperar a que se marchen tiene grandes probabilidades de éxito. Las fuerzas planetarias se están replegando a las montañas y, si los PJ van con ellos, salvarán la vida sin más problemas. Más probable, sin embargo, es que los comandos traten de escapar del planeta con su nave, en cuyo caso deberán sobrevivir a una segunda oleada de ocho V-1, que tratarán de destruirles. Si son capaces de resistir sus ataques durante el tiempo que necesitan para alejarse lo suficiente de la órbita, podrán saltar al subespacio y regresar a casa.

En el futuro, el incidente de Cavo será famoso, por haber sido el primer contacto con zelonitas registrado. Sin embargo, quedan muchos años para eso. Por ahora, independientemente de lo que los PJ cuenten o muestren, es muy probable

que traten su historia como algo inverosímil, sin que las autoridades de la R.F.P. hagan nada al respecto. ¡Es un error error muy grave por parte de una R.F.P., pues, sin que la República lo sepa, numerosos zelonitas se han infiltrado entre sus filas!

Personajes

© Dr Kleos

Su forma humana es la de un hombre pequeño, delgado, de unos cincuenta años y barba blanca. Su forma como lixnel conserva la corpulencia y la edad, así como varias canas esparcidas por su sedoso pelo.

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

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

Habilidades: Callejear d4, Conducir d4, Conocimiento (Ciencias) d10, Investigar d10, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d8, Pilotar d6, Sigilo d8, Disparar d8, Reparar d6.

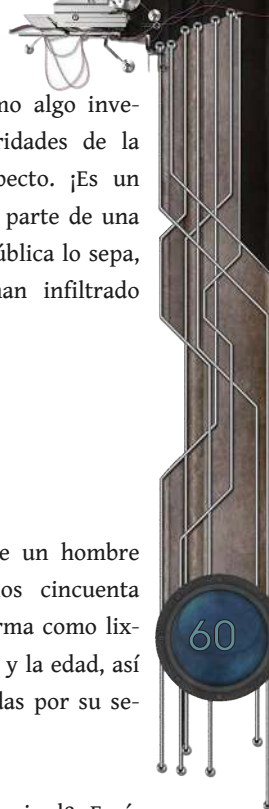
Desventajas: Leal (a los verrianos).

Ventajas: Alerta.

Equipo: Ordenador de brazo, dataóptico.

Capacidades especiales

Cambiaformas: Los zelonistas tienen la capacidad de alterar su forma física por la de cualquier otra especie inteligente. La transformación funciona como el poder modificación bioquinética, pero solo funciona sobre él mismo y no le permite cambiar su sexo o edad. No hay límites de duración. Esto no quiere decir que



pueda hacerse pasar por cualquier persona, pues en realidad solo se pueden transformar por un único individuo específico de cada especie. Todas las veces que se transformen en un lixnel, por ejemplo, serán ese mismo lixnel. El proceso de transformación exige una tirada de Astucia y lleva todo un turno, durante el cual el zelonita sufre tremendos dolores que, en la práctica, le dejan aturdido.

Soldado verriano

Los soldados verrianos han sido criados específicamente para el combate. Combatir es la única función que tienen en la vida y permanecen ociosos el tiempo que pasa entre combate y combate. Su furia es terrible, y, si fueran humanos, hablaríamos de un fanatismo inusitado. Nunca les verás huir, si en un momento dado aparentan retirarse, sin duda alguna es porque han recibido la orden de hacerlo.

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

Carisma: 0/-4; **Paso:** 6; **Parada:** 6;

Dureza: 11 (4).

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d10, G0 d12, Notar d8, Pelear d8, Pilotar d6, Psiónica d6, Sigilo d12, Preparar d8.

Desventajas: Sanguinario.

Ventajas: Nuevo Poder, Trasfondo Arcano (Psiónica).

Poderes PSI (10 PP): Cuatro horizontes a tu elección, aunque siempre incluyendo telepatía, por ejemplo, leer pensamiento, transmitir pensamiento, mover y arrojar.

Equipo: -.

Capacidades especiales

Armadura +4: Gruesas placas de quitina.

Frenesí: Puede hacer dos ataques de garras por acción, con una penalización de -2.

Impávido: Inmune al miedo e Intimidar.

Inmunidad (vacío): Un verriano puede soportar indefinidamente el vacío mientras tenga respiración artificialmente o contenga su respiración (quince minutos sin realizar tiradas).

Mordisco y garras: FUE+d6.

Resistente: No sufre heridas por apilar aturdimientos.

Xenfer, soldado vasallo

Los xenfer tienen un concepto del honor que les hace considerar la precaución como sospechosa de cobardía. Debido a ello, pueden parecer particularmente estúpidos a otras razas, pero haría mal aquel que desdeñe su capacidad combativa.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5;

Dureza: 12 (6).

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d6, Reparar d4, Sigilo d6.

Desventajas: Arrogante, Leal (a los verrianos).

Equipo: Rifle xenfer (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, Mun. 60, PA 3, SA, R3B), armadura xenfer (+6).

Capacidades especiales

Garras: FUE+d4.

(C) Oficial Xenfer, oficial vasallo

A diferencia de otras razas, pocas veces los verrianos intervienen a la hora de elegir oficiales xenfer, pues han aprendido que esta raza solo respetará y obedecerá a aquellos que ellos mismos consideren dignos del mando. Un oficial xenfer probablemente haya mostrado ya su valía en infinidad de combates y puede presumir de haber dado muerte a infinidad de enemigos.

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

Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 7;

Dureza: 12 (6).

Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d8, Disparar d8, Intimidar d10, Notar d8, Pelear d10, Pilotar d10, Provocar d8, Reparar d6, Sigilo d8.

Desventajas: Arrogante, Leal (a los verrianos).

Ventajas: Difícil de Matar, Fervor, Mando, Reflejos de Combate, Táctico.

Equipo: Rifle xenfer (24/48/96, 2d8+1, CdF 3, Mun. 60, PA 3, SA, R3B), armadura xenfer de oficial (+6).

Capacidades especiales

Garras: FUE+d4.

Cazas V-1

Pocas cosas muestran tan claramente la filosofía de combate verriana como el diseño de estos cazas. Los V-1 tienen casi todo su blindaje en la parte frontal, ya que se espera de ellos que siempre estén

dando la cara al enemigo. Los pilotos de un V-1 combaten tumbados, en vez de sentados tal, tal como suelen hacerlo los humanos. Gracias a ello estos cazas tienen un perfil muy bajo. No son ciertas las leyendas según las cuales son necesarios poderes psiónicos para manejar un caza verriano pero su uso es muy incómodo debido a que el habitáculo no está diseñado la comodidad de una criatura sin quitina y las manos humanas funcionan de forma distinta que las garras verrianas. Sin embargo, con suficiente paciencia (o suficiente desesperación) un humano podría pilotar un V-1 con un penalización de -2 por familiaridad en las tiradas de Pilotar y Disparar.

Nave pequeña; Tamaño 6, **Ac/VM** 75/950; **Dureza** 26 (15) frontal o 16 (7) trasera; **Trip.** 1, **Trepada** +3.

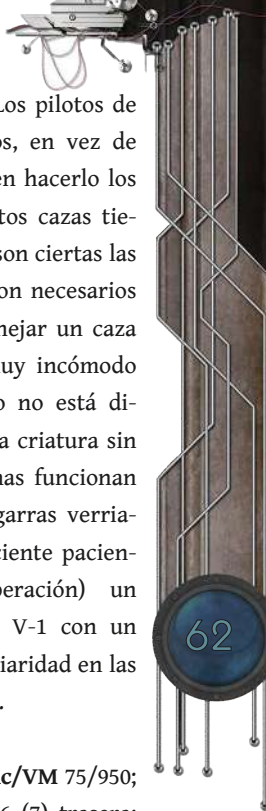
Notas: Armadura (x4), atmosférica, blindaje inclinado, blindaje pesado, consola de sensores planetaria, velocidad superior (x5).

Armas:

Cañón pesado doble fijo frontal (100/200/400, 3d10+2 PAG, CdF 1, Mun. 30, PA 30, AP, +1 a impactar).

Nave de abordaje verriana «Garrapata»

Pocas visiones resultan más aterradoras que la de varias garrapatas dirigiéndose hacia tu nave. Las garrapatas (no se conoce el nombre verriano de estos vehículos), son naves espaciales de pequeño tamaño diseñadas para abordar al



enemigo. Su forma es la de un cubo alargado que viaja a toda la velocidad que le proporcionan sus motores hasta estrellarse contra las naves enemigas. Una vez alcanzado su objetivo, se fijan magnéticamente y utilizan lanzas térmicas para acceder al interior de la nave (en el caso de que el propio impacto no haya abierto ya un boquete) para luego inundar la nave con su casi dos centenares de verrianos (o, al menos, los que hayan sobrevivido al impacto). Su blindaje (más pensado para sobrevivir al choque que para proteger la nave) está concentrado en la parte frontal. Los chistes dicen que la chapa de la cubierta posterior sirve para evitar que los verrianos caigan fuera y no para protegerles. Al fin y al cabo, y a diferencia de los frágiles humanos, los verrianos no temen que se agujereen sus naves, pues pueden sobrevivir al vacío.

Nave mediana; Tamaño 8, Ac/VM 45/600; Dureza 44 (26) frontal o 34 (16) trasera; Trip. 1+175, Trepada +2.

Notas: Armadura (x7), receptáculo para pasajeros (x17).

Armas:

Ninguna.

Patrullera clase Cruz

De todos los vehículos que utilizan los grupos exo, en sus misiones, este es seguramente el más icónico. La Cruz es una nave que aterriza y despeg verticalmente; está equipada con un pequeño laboratorio, una pequeña unidad médica, cocina,

baños y dormitorios para que diez personas puedan vivir cómodamente (si bien no con mucho espacio). También porta dos parejas de cañones automáticos, controladas cada una por un operario. Aunque en ocasiones han recibido críticas por su falta de potencia, para compensarlo la nave equipa un enorme cañón fijo que controla el piloto. También tiene una pareja de ametralladoras pequeñas que se utilizan en superficie, para evitar sorpresas al entrar o salir de la nave.

Además, tiene un espacio de hangares donde cabe cualquier combinación de vehículos por hasta ocho puntos de tamaño combinado. Las configuraciones más habituales son un flotador y un cazatralon o dos transportes y un flotador. Estos vehículos pueden salir de la nave en pleno vuelo si fuera necesario.

Nave grande; Tamaño 12, Ac/VM 50/600; Dureza 45 (20); Trip. 1+9, Trepada +1.

Notas: Armadura (x6), atmosférica, blindaje inclinado, blindaje pesado, consola de sensores planetaria, depósito de combustible, hangar, motor subespacial, tripulación reducida (x4), velocidad superior (x2).

Armas:

Cañón superpesado doble fijo (150/300/600, 3d12+2 PAG, CdF 1, Mun. 20, PA 40, AP, +1 a impactar).

x2 cañón ligero doble (50/100/200, 3d6+2, CdF 1, Mun. 50; PA 10, AP, +1 a impactar).

Ametralladoras medias gemelas fijas bajo la nave (30/60/120, 2d8+3, CdF 4, Mun. 200, PA 2, +1 a impactar).