

Exo: Reglas Caseras

Α Υ Ο Δ Α

Éste es un conjunto de reglas caseras para Exo que pueden hacer la vida más fácil al master y darle algunas ideas para que, a su vez, desarrolle nuevas reglas para el juego.

Conversiones de moneda

En el manual básico está el dinero inicial según la profesión, pero se echa de menos una tabla de sueldos y alguna guía para que el master maneje el dinero de forma fluida en el juego.

Las siguientes son unas premisas básicas a la hora de tratar con la moneda básica de Exo: el estándar.

1 estándar (E) = 250 Pts. = 1,5 Euros

Esta conversión también puede ser de ayuda a la hora de calcular precios de equipo que no está listado y que, por tanto, el master debe improvisar. Por otra parte, ayuda a hacerse una idea de la escala de costes. La conversión en algunos casos no es muy buena, así que puede que el master deba hacer algunos arreglos.

Sueldos

A continuación hay una tabla de sueldos según la profesión del PJ/PNJ. Estos son sueldos mensuales. Cada sueldo está entre un rango mínimo y uno máximo que, aproximadamente, indican la franja de sueldos del 75-80% de las personas de esa profesión. Naturalmente, puede haber sueldos más bajos y más altos.

El Master debería tener en cuenta que la media de sueldos está entre un -30% y un +30% aproximadamente. Es decir, para un Xenobiólogo PJ, lo normal es cobrar entre 640-700E al empezar y unos 800-1000E al cabo de unos 4 ó 5 años, siendo su máximo sueldo de unos 1200 ó 1300E.

Es decisión del master cuándo se debería incrementar el sueldo, pero se sugieren unos 3 años antes de tener el sueldo medio y unos 10-15 años de experiencia antes de tener sueldos cercanos al máximo. Naturalmente, individuos especiales trabajando en condiciones especiales pueden rebasar (y con

mucho) estas tablas. Por otra parte hay que tener en cuenta que hace falta algún dinerillo para ir tirando cada mes (el coste de la vida).

Gastos medios mensuales

- Sobrevivir (durmiendo en la calle o allí donde se puede) 40-60E
- Vida pobre (pero con algún cuchitril donde dormir y servicios "básicos") 190-210E
- Vida Normal / decente 400-600E
- Tren de vida Bueno 700-900E
- Vida Muy acomodada ... 2000-4000E
- Despilfarro total 10.000-30.000E

Estos gastos mensuales, pueden variar entre los máximos y los mínimos, por los mismos servicios/condiciones de vida, según el planeta en el que estemos.

Costes de Naves

Éstas son unas reglas que permiten calcular el coste y el mantenimiento mensual de una nave hecha según las reglas de creación de Exo. **Nota:** Todos los costes llevan incluida la mano de obra si es una reparación. Si lo hacen los PJ mismos, sale entre un 25% y un 75% mas barato.

- Coste de la estructura de la nave Puntos de la nave x 400E
- 1 Punto de Revestimiento (5 puntos de blindaje) 100E
- 1 Punto de Cabina 1500E
- 1 Punto de Soporte Vital 500E
- 1 Punto de Motores 1500E
- 1 punto de Sistemas 2000E
- 1 Punto de Armas Ligeras 500E
- 1 Punto de Armas Pesadas 1000E
- 1 Punto de Munición 50E
- 1 Punto de Carga 0E

Por ejemplo, la nave que sirve de ejemplo para la creación en Exo (páginas 263-269 del manual básico) tendría el siguiente coste:

Estructura base: 77 espacios x 400 = 30.800E

5 Puntos de Cabina + 5 Soporte Vital = $(1500+500) \times 5 = 10.000E$

4 Puntos de Sistemas: $4 \times 2000 = 8.000E$

2 Armas Pesadas: $2 \times 1000 = 2.000E$

9 Puntos de Munición: $8 \times 50 = 400E$

1 Arma Ligera = 500E

15 Puntos de Revestimiento: $15 \times 100 = 1.500E$

25 espacios de Motor (5 Puntos de Motor): $5 \times 1.500 = 7500E$

Peso de la nave: 19,25 TM

Longitud: 21 metros

Envergadura: 12 metros

Altura: 6 metros

Caben 4 tripulantes, pero no hay sitio para descanso (no es una nave para realizar viajes de mas de 3 días).

Tabla de Sueldos

Agente	560-1500E +
Comerciante	700-3000E *
Espía	2000-6000E +
Atleta Amateur	120-450E
Congresista	800-12.000E [+]
Estafador	400-4000E
Camorrista	10-400E +
Chofer	420-1000E
Explorador	400-2000E +
Cazarrecompensas	600-3000E +*
Diplomático	2000-15.000E [+]
Ilustrado	800-2500E
Ingeniero	700-3000E
Oficial Mercante	1200-4000E
Rastreador Nativo	400-1000E
Intérprete	600-1200E
Piloto de Combate	1400-3200E +
Reportero Gráfico	700-1500E [+]
Médico	1000-5000E
Soldado de Choque	800-1500E +
Misionero	10-100E [+]
Psicólogo	600-2000E
Soldado de Fortuna	400-2000E +*
Soldado de Infantería	360-800E +
Soldado de Infiltración	800-3000E +
Suboficial Instructor	750-1500E
Soldado de una unidad Exo: Reciben un suplemento además de su sueldo de militar de 300- 2000E +	
Técnico Espacial	1000-4000E +
Técnico Militar	600-2500E +
Tripulante Espacial	500-2000E
Xenobiólogo	700-3000E

* Estos valores no son fijos y pueden variar de un mes a otro, incluso pueden ser negativos.

+ Profesión de riesgo. El Master debe regularlo.

[+] En algunos Planetas es considerado una "profesión de riesgo";)

Total del coste de la nave: 60.700E (unos 15 millones de ptas.)

Por otra parte, el coste mensual de una nave, es el siguiente:

- Viajando mucho: Puntos de Motor x 1.500 + 8% del coste de la nave
- Si no se viaja mucho: Puntos de Motor x 500 + el 4% del coste de la nave

A final de año se debe hacer una revisión general y abonar entre un 6 y un 12% más. Para la nave del ejemplo, tenemos que su coste de mantenimiento mensual es de:

Viajando mucho: 7500 + 4856 = 12.356E

Viajando poco: 2500 + 2428 = 4.928E

En estos costes se incluyen el coste de alquilar un muelle de amarre y el de alquilar las herramientas de reparación/mantenimiento, así como el combustible necesario para hacer los viajes.

Si se desea quitar costes (sin muelle, motores mas descuidados, pocas reparaciones, etc.), el mantenimiento se puede reducir a 200-400E por puntos de motor mas 1-2% de coste Total de la nave, pero el master debería tenerlo en cuenta; después de algunos meses, empezarán a fallar algunas cosas...

Equipo para Naves

A continuación hay una ampliación de equipo para las naves de *Exo*.

1 punto de Comedor/ Sala de Re-creo(CSR):

Espacios ocupados: 6

Coste en estándar: 9500

Descripción: Un punto de Comedor/ sala de recreo es un espacio que sirve para que la tripulación tenga un sitio donde descansar, jugar a las cartas, comer, etc. Pretende ser el lugar más acogedor de la nave, donde sus miembros se pueden distraer y recuperar del estrés. 1 punto CSR permite en todo momento que haya hasta 4 personas simultáneamente en la sala.

Da un bonificador de +3 a la recuperación de puntos de mente (se recupera 1 por cada 3 horas de descanso y ocio en esta sala) y de forma permanente da un +2 a la Mente a todos los que pueden disfrutar de la sala, pues contribuye a su bienestar. Por otro lado, también contribuye a que haya mas contacto entre los compañeros, con lo cual es

fácil que se creen vínculos de apoyo y trabajo en equipo. Este bonificador solo se aplica cuando el número de tripulantes es inferior o igual a la capacidad (en personas) de los puntos de CSR x 3. O sea, si en una nave hay 1 CSR (4 personas) y la nave tiene 11 tripulantes se obtiene el be-



neficio (hay turnos y todos pueden disfrutar del descanso), pero si fueran 15 personas, no obtendrían este beneficio. En cada CSR hay un par de ordenadores con juegos, libros, cascos para escuchar música... etc.

Se requiere 1 punto de soporte vital aparte por cada 2 personas de capacidad de 1 punto CSR. Estos puntos de soporte vital deben ser comprados aparte.

Si el punto CSR es destruido, se pierde la bonificación de los puntos de Mente y durante los 3 días siguientes hay un penalizador de -1 a la Mente para todos los miembros de la nave.

1 punto de Cocina (COC)

Espacios ocupados: 2

Coste en estándar: 750

Descripción: En viajes espaciales, los tripulantes se pueden alimentar de productos preparados, pero cuando el viaje va a durar mas de una o dos semanas, conviene tener alguna manera de poder cocinar alimentos frescos. 1 punto COC puede abastecer hasta a 24 tripulantes al día. Tiene espacio para 1 cocinero y despensa para 50 raciones de comida fresca o conservada (pero de origen más natural que la preparada artificialmente). Requiere 1 punto de soporte vital.

1 punto de Despensa (DES)

Espacios ocupados: 1

Coste en estándar: 5 vacío/205 Cargado de comida (natural o artificial/preparada)

Descripción: Cada punto de despensa tiene en su interior capacidad para 50 raciones de comida y agua (mitad comida/mitad agua) si son naturales, o para 100 raciones preparadas artificialmente (no es recomendable comer durante mucho tiempo estos alimentos). Con raciones normales, un grupo de 7 personas tiene alimentos para 1 semana (o, con raciones prefabricadas, para 2 semanas). Si se practican racionamientos se puede prolongar el tiempo hasta 3 veces.

1 punto de Torreta (TOR)

Espacios ocupados: 2

Coste estándar: 8000

Descripción: Una torreta puede estar situada en los laterales o en la parte superior o inferior de una nave. Aporta 5 puntos extras a la nave solo disponibles para poner cabinas, soporte vital, armas, munición o blindaje. Permite ángulos de disparo de hasta 360°. Cuando una nave es alcanzada en una zona que tiene una torreta, todo valor de 1 a 3 en el dado *Exo* indica que acierta en la misma. Una torreta puede tener blindaje. Cuando haya sido destruida, se pierden la mitad de los puntos de blindaje restantes de esa zona de la nave. Si la Torre-

ta está situada en el techo o en los bajos, se le puede dar en cada disparo que se efectúe desde cualquier lado (proa, popa, babor o estri-

bor). Por cada 1 en el dado *Exo*, es la torreta la que recibe el impacto. Si queda destruida, se pierde aleatoriamente la mitad del blindaje de una zona de la nave (proa, popa, babor, estribor).

1 punto de Deposito de Combustible (DCO)

Espacios ocupados: 1

Coste en estándar: 5 Vacío, 20 Lleno (llenarlo cuesta 15 estándar).

Descripción: Cada punto de Combustible da 15 días más de autonomía a 1 punto de Motor; si no, esos 15 días deben dividirse entre el número de motores. Cada punto de motor lleva incluido 2 puntos de combustible.

por Josep Mª Rosich
(Neuro@teleline.es)