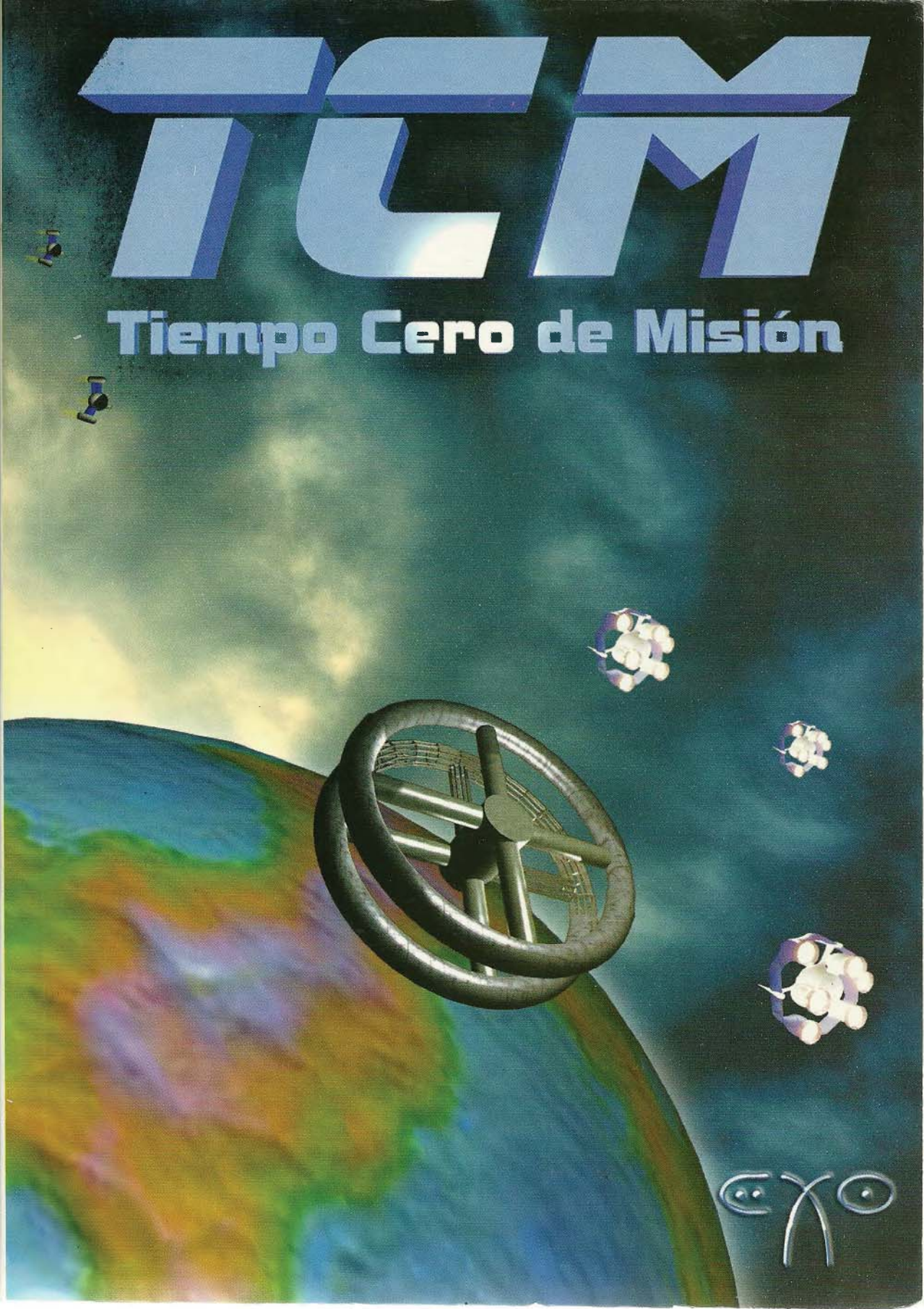

TCM
Tiempo Cero de Misión

TCM

Tiempo Cero de Misión

AUTORES

Juan Manuel Díaz Mayoral
Juan Carlos Herreros Lucas

CUBIERTAS

David Freixas
Juan Carlos Herreros Lucas
Josep Mª Rosich Mena

ILUSTRACIONES

Eduardo Díaz-Guijarro Román
Juan Carlos Herreros Lucas
Luis Rodríguez Pereira
Manuel Rodríguez Pereira

MAQUETACIÓN

Juan Carlos Herreros Lucas

CORRECCION DE ESTILO

David M. Cabal Inés
Victoria Millán Casal
Eduardo Theirs
Angel de la Torre Fernández

© Ediciones Sombra, 2001
ISBN: 84-931218-1-9
Depósito Legal: M-22.743-2001
Imprime: JUAN MAYORAL
Isaac Peral, 52
MADRID

TCM es una publicación de EDICIONES SOMBRA. EXO® y el Sistema Sombra® son nombres registrados y propiedad de EDICIONES SOMBRA. La reproducción total o parcial y en cualquier medio de los textos y/o ilustraciones contenidas en este libro constituyen una violación de la Propiedad Intelectual. EDICIONES SOMBRA emprenderá las acciones legales correspondientes para la persecución de cualquier copia ilegal de los productos de su propiedad.

PRUEBAS DE JUEGO

Exogrupo *"Alfa Mater"*
Rafael Ariaga Bermudez
Pedro Bernabé Ferrer
Alejandra Merrell García
David Puertas Gómez
Olalla Orbajena Calle
Santiago Orbajena Calle

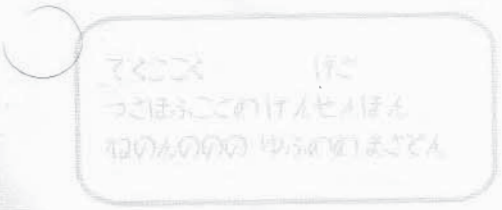
DEDICATORIA

Queremos dedicar este suplemento de Exo a todas las personas que lo han estado esperando con paciencia. Saber de su existencia era el motor que nos impulsaba a seguir escribiendo.

También queremos dar las gracias a todos los colaboradores de Ediciones Sombra que aportan sus ideas desinteresadamente y, en especial en este suplemento, a Jorge (por sus ideas para los bichos) y a Agustín (por la documentación prestada).

EDICIONES SOMBRA
Apartado de Correos 150.269
28024 Madrid
Aprtado de Correos 108
46940 Manises (Valencia)
Tlf: 619 32 55 38
Tlf/Fax: 96 153 74 20
e-mail: edsombra@edsombra.com
http://www.edsombra.com

Exo: El Juego de Rol e Interpretación de Ciencia-Ficción y el *Sistema Sombra®* fue diseñado por Juan Carlos Herreros Lucas, Raúl López Díaz-Ufano, Fernando Ruiz-Tapiador Gutierrez , Hugo Wifredo Serrano Ruiz y Javier Sevilla Villafañe. *TCM: Tiempo Cero de Misión* es un producto de desarrollo de éste juego y no es independiente del mismo.



- Shakespeare no está en el *Talman*.
- No. Shakespeare era un humano.

Enemigo mío (Barry B. Longyear).

INDICE

	Página
Índice	6
Introducción	7
Historia	21
El planeta perdido	22
Los veddios	22
La Segunda Expansión	23
La Primera Guerra Verriana	24
La Segunda Enmienda	25
En la actualidad	26
Estructura	27
Organigrama	28
Dep. Administrativo	28
Dep. Instrucción	30
Dep. Planificación	31
Secretariado DivEXO	31
Organigrama BriPEL	32
Primera BriPEL: 1ª Flota	33
Segunda BriPEL: 2ª Flota	34
Tercera BriPEL: 7ª Flota	35
Otras unidadoes	36
Creación de personajes	39
Elección civil-militar	40
Elección de raza	40
Definición de las características	41
Caracterísiticas iniciales	41
Factores planetarios	41
Desarrollo del Personaje	41
Atributos y capacidades especiales	41
Ocupaciones y Habilidades	42
Proceso de creación	44
Personajes civiles Exo	44
Personajes militares Exo	44
Personajes no-Exo	45
Programa de entrenamiento 1ª Flota	45
Programa de entrenamiento 2ª Flota	50
Programa de entrenamiento 7ª Flota	53
Programa de entrenamiento SAS	58
Dinero y equipo del personaje	58
Ocupaciones y especializaciones 1ª Flota	60
Ocupaciones y especializaciones 2ª Flota	61
Ocupaciones y especializaciones 7ª Flota	62
Ocupaciones y especializaciones SAS	63
Especializaciones Libres	64
Compañías Distribuidoras (Equipo)	65
CoTAV	66
MecVen	68
Nova	74
PPI	75
GMR	79
Equipo sin frabicante exclusivo	81
Supervivencia en ambientes hostiles	93
Entorno	93
Temperatura	94
Frío	94
Calor	95
Luz	95
Atmósfera	96
Humedad	98
Presión	98
Radiación	99
Ejemplo de ambiente hostil	99
Aclimatación	100
Orientación	101
Orientación en superficie	101
Orientación en el espacio	102
Alimentación	103
Encontrar agua potable	103
Encontrar alimento	104
Cazar alimento	104
Inanición	105
Deshidratación	106
Envenenamiento	106
Enfermedades infecciosas	108
Criaturas	111
Elección tipo criatura	111
Determinación de sus características	114
Cálculo de capacidades	115
Determinación habilidades	115
Descripción de la criatura	117
Creación de casos particulares	118
Enemigo	121
Un enemigo en la exhibición	122
Xenfer	139
Orbritas	140
Cererios	141
Un enemigo entre varios	142
Protocolo	159
Diario Compler	161

INTRODUCCIÓN

- *Arles, bandidos a las 120, 60* -anunció Tor casi en un grito.

El piloto de la R.F.P. Fénix imaginó los dos círculos perpendiculares que, divididos en grados, marcaban las posiciones relativas de las naves. Instintivamente supo que estaban a su espalda a la derecha un poco por encima. Casi en el mismo tiempo que la nave tardó en orientarse, aunque la inercia la hizo mantener su trayectoria, Dezles y Genweb activaron sus sistemas de armas.

- *Tres objetivos* -anunció Juana.
- *¿De dónde han salido?* -preguntó Fernández, pero aunque interesante, nadie hizo caso a su pregunta.

Notaron un par de impactos sobre su casco superior, pero el propio sonido indicó que no había sido nada grave. La capitana de la Fénix conectó los sensores exteriores a su cuadro de mando y pudo ver la figura blanca de sus enemigos recortándose contra el negro estrellado del fondo. Eran tres trialón con un punto rojo de identificación en cada una de sus tres alas. No necesitó comprobar su procedencia. El punto (realmente un óvalo) rojo era el emblema de los piratas kilonios. Sin embargo, aquella vez habían errado su objetivo, porque una nave Exo, en apariencia civil y débil, era un enemigo demasiado poderoso. Juana activó el pentoglás, la pintura especial que recubría toda la nave y que, gracias a unos ligeros campos magnéticos, le permitía, literalmente, dibujar sobre ella. Decidió mostrar el diseño atigrado de fondo negro y rayas blancas que eran los colores oficiales de la Segunda Flota. Al menos, pensó, los piratas tendrían algo en qué pensar.

Dezles fue el primero en disparar. Por algo tenía la mejor puntuación artillera de toda la flota. Algo que le gustaba recordar demasiado a menudo. Su objetivo recibió el impacto en la cabina del piloto alcanzando al sistema de impulsión haciendo que se convirtiera en una bola de fuego. El artillero del Fénix sólo sonrió. Cuando terminara el combate ya alardearía sobre ello.

Genweb disparó al objetivo de la izquierda. Aunque los resultados no fueron tan espectaculares como los de su compañero, el motor derecho del trialón explotó dejando a su piloto encerrado en una nave ingobernable.

Arles realizó un medio túnel que colocó la nave boca abajo respecto al enemigo que quedaba. Podrían haber disparado el cañón ligero en la parte superior de la nave, pero el encargado de hacerlo era Tor o Fernández y ninguno de los dos era lo suficientemente diestro para correr el riesgo de exponer la parte superior de la Fénix donde, además de ellos, había componentes delicados. A pesar de su maniobra, sintió tres impactos sobre la panza. Dos de ellos fueron leves, pero el tercero les alcanzó bien. Un sonido agudo y chirriante recorrió toda la estructura. Rápidamente, Fernández dejó su asiento y arrastrándose entre los conductos fue a comprobar los daños. Arles no esperó su informe y antes incluso de superar a la nave enemiga por debajo de ella, ya estaba cabeceando 180º. El piloto pirata, más lento, estaba a mitad de una maniobra similar cuando Dezles o Genweb (o seguramente los dos) hicieron que su nave saltara en mil pedazos.

- *¡Fernández!* -dijo Juana para dar paso al informe de éste. Apretó el auricular contra su oreja izquierda y comentó:- *Tenemos una cuaderna de popa que ha recibido un impacto directo. Está poniendo unos puntales de refuerzo y aguantará. Tor, ¿de dónde vinieron esas naves?*
- *132, 338* -dijo el tyrano.

Aquellas enigmáticas cifras realmente eran muy sencillas de interpretar. Ambas eran relativas a la posición de la nave. La primera indicaba los grados de cabeceo y la segunda, los grados de guiñada. El piloto dio casi media vuelta a la nave haciendo subir el morro girando un poco a su izquierda mientras aceleraba. Hubo cierta brusquedad en la maniobra, pero el único que se quejó fue Fernández que estaba fuera de su asiento.

- *Detecto una sombra a uno punto cero cinco* -anunció Tor.
- *¿Tamaño?*
- *No lo sé, señora, pero es grande.*

Arles corrigió el rumbo para enfilar a la sombra. En la pantalla de navegación pudo comprobar que, efectivamente, era de gran tamaño. También apreció las marcas típicas de interferencias con lo que, probablemente, lo que veían no era la imagen real de su enemigo. Conectó la cámara externa de proa, aunque sabía que era inútil pues si, como parecía, eran piratas, su nave sería tan oscura como el espacio.

Lo primero que vieron fueron las trazadoras de seis cañones antiinterceptores. Antes de que Tor lo anunciara, supo que se enfrentaban a algo del tamaño de una fragata e instintivamente empezó a hacer maniobras evasivas pero sin perder durante mucho tiempo su dirección. La oficial anunció:

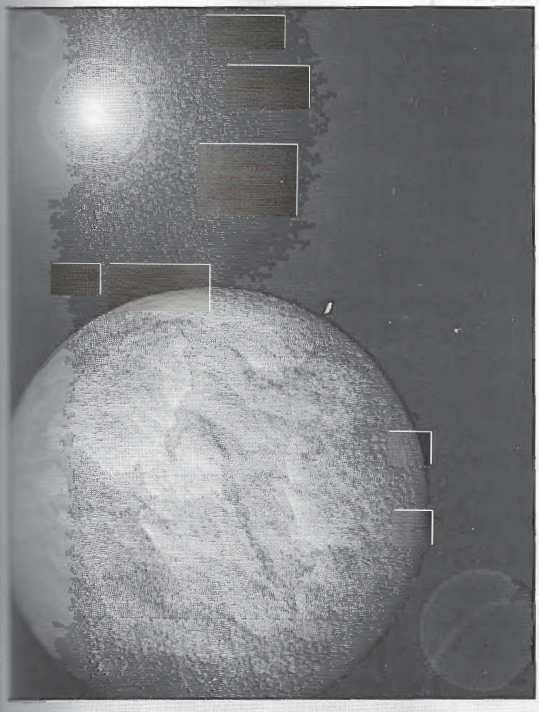
- *Vamos a mandarles un par de regalitos y nos vamos de aquí.*
- *25, 30, aproximadamente* -anunció Tor. La verdad es que era imposible que lo hubiera calculado tan rápidamente, pero la tripulación ya se había acostumbrado a la extraña habilidad del tyrano.
- *¡Fuera uno!, ¡fuera dos!* -anunció Juana-. *¡Vámonos Arles!*

La Fénix realizó un pequeño cambio de rumbo y puso los motores a plena potencia. La nave enemiga siguió disparando, pero las maniobras evasivas de Arles fueron afortunadas

- *Detecto un incremento de energía en la nave pirata* -anunció Tor con alegría mientras forcejeaba con la tremenda gravedad a la que se veían sometidos-, *uno de nuestros pájaros ha...*

Alguien ha definido un salto subespacial como un puñetazo en el estómago dado desde dentro. Normalmente, las tripulaciones, a excepción del piloto, realizan el salto con sus sentidos abotargados, cuando no completamente dormidos. Sin embargo, en medio de un combate no es posible preparar a la tripulación para este proceso y por ello todos los miembros del grupo Exo sufrieron las desagradables consecuencias. Dezles tuvo varias arcadas, Fernández vomitó, pero el que peor lo pasó fue Tor. De alguna forma, el subespacio afectaba a su forma de percibir lo que le rodeaba. Miraba sin ver, como si pudiera observar fantasmas a su alrededor. Afortunadamente, la navegación del subespacio no requiere mucho

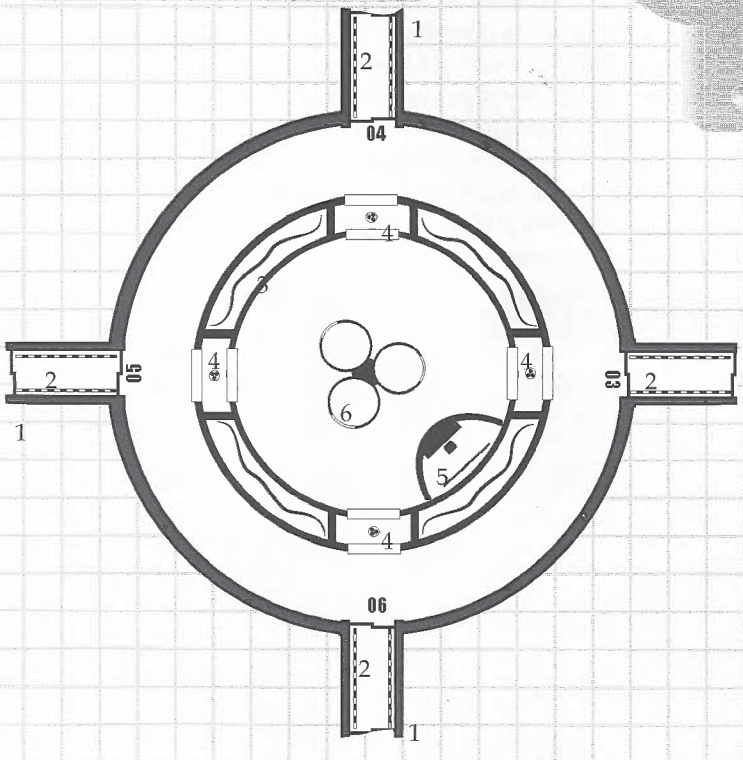
abajo. La nave se desplaza en línea recta y sólo un loco intentará hacerla cambiar de rumbo. El piloto debe comprobar la coherencia del campo Bus-Carber sin el cual la nave se desintegraría, a la vez que controla la velocidad para impedir que la nave acelere en exceso. Después de las comprobaciones iniciales y críticas, nada más puede hacer la tripulación de una nave espacial salvo mirar el reloj que marca el tiempo que falta para la reentrada en el espacio normal.



Dos saltos más tarde, cincuenta años luz más lejos, llegaron a su destino en el sistema Caien: una estrella roja con dos planetas de mediano tamaño, un rico cinturón de asteroides y un gigante de gas de gran tamaño con varios satélites, uno de ellos artificial, su verdadero objetivo. La base orbital Caien I era una pequeña plataforma civil con una decena de subniveles destinada a los mineros del sistema. Allí tenían que recoger al nuevo miembro de su equipo. *"¡Si no teníamos bastante con los pelos de Fernández!"* había comentado Dezles al enterarse que éste era un lixnel, esa raza felina diseñada genéticamente por los verriamos. Sin embargo, aquella tarea que debería haberse reducido a una parada técnica se había complicado. La estación tenía una órbita errática bamboleándose como una peonza y de los niveles inferiores brotaban llamas blanquiazuladas que contrastaban con el negro espacio.

- *Aquí, Estrella Capitán Humano 2328 pidiendo permiso para atracar.*- Juana repitió el mensaje tres veces, pero no obtuvo respuesta. Contempló un instante la imagen de la estación y después observó a su piloto. Éste también la estaba mirando y supo sin necesidad de palabras lo que ella quería. Bajó el visor de su casco de vuelo, donde, entre otras cosas, recibía los datos de la errática órbita de la estación. Arles se mostraba confiado, pero era una falsa tranquilidad. La aproximación no era sencilla. Los bamboleos seguían un ciclo muy variable y él debía igualarlos antes de poder aproximarse a la dársena, ese pequeño pasillo que servía de enlace entre el primer nivel y el exterior. Inicialmente puso la Fénix en órbita al gigante de gas acercándola lentamente a la Caien I mientras intentaba igualar sus movimientos. Al final, la esclusa de entrada oscilaba en una pequeña elipse de unos dos metros de eje mayor. Arles dejó que girara un par de vueltas hasta acostumbrarse a su ritmo. En la tercera, accionó los motores de maniobra superiores juntándose a la esclusa con un golpe sordo. Una luz verde indicó que el amarre había sido correcto y que la zona se había presurizado. Sólo entonces se permitió Arles sonreír. Esperó una felicitación que no llegó porque tanto Juana como Tor habían desaparecido del puente y Dezles y Genweb no le prestaban atención porque estaban ocupados enfundándose sus armaduras de combate AP-8. Un exoesqueleto de carburotitanio que era capaz de detener casi por completo el impacto de una bala. Juana y Tor repartieron las armas a toda la tripulación. Incluso Fernández, que normalmente se abstenía de hacerlo, estaba en el puente recibiendo una pistola 2102-GR a la que miró con cierto recelo. Los demás también recibieron una, a excepción de Dezles y Genweb que se armaron con un 12AZ, un fusil automático con un lanzagranadas de 10 poderosas cargas acoplado.

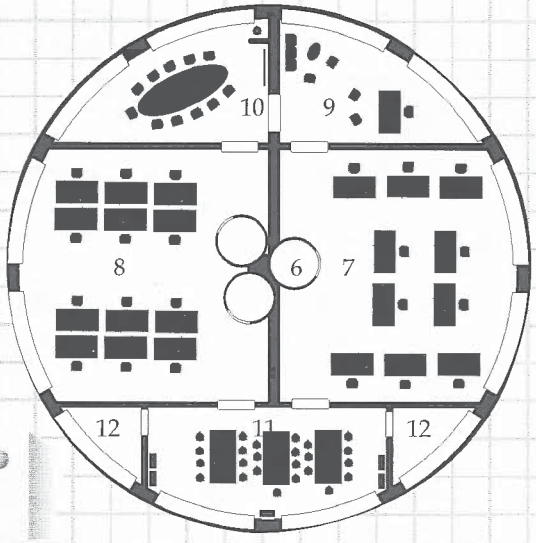
Juana, tras inspeccionar a todos y mientras terminaba de ajustarse un peto de acero elástico, algo más débil que el carburo-titanio, pero bastante más ligero, anunció:



NIVEL 01

Dársenas de atraque

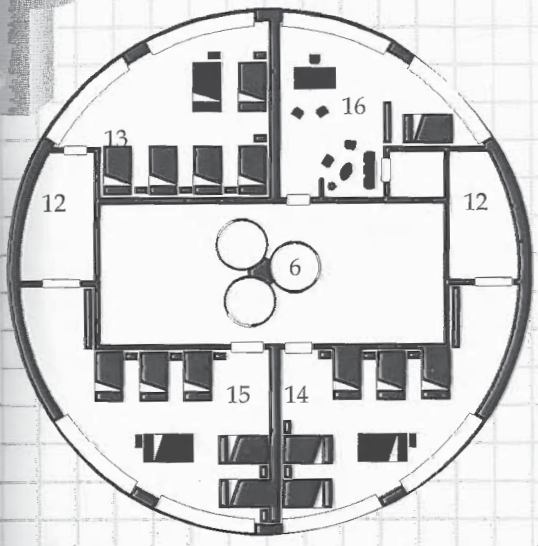
Nivel superior donde las naves pueden atracar (1) con sección de doble esclusa (2) que da acceso a un pasillo circular con un anillo de rotación (3) y unos pasos de compensación (4). En el interior está la recepción de viajeros (5) y los elevadores (6) a otros niveles de la estación.



NIVEL 02

Oficinas

En este nivel están las oficinas de la estación (7) y las de la corporación (8) dueña de la instalación. Hay una oficina privada para el director (9) y una sala de reuniones (10). Una pequeña sala de descanso (11) con dos aseos (12) completan este nivel. Los elevadores (6) suelen tener restringido el acceso mediante una clave o una llave magnética.



NIVEL 03

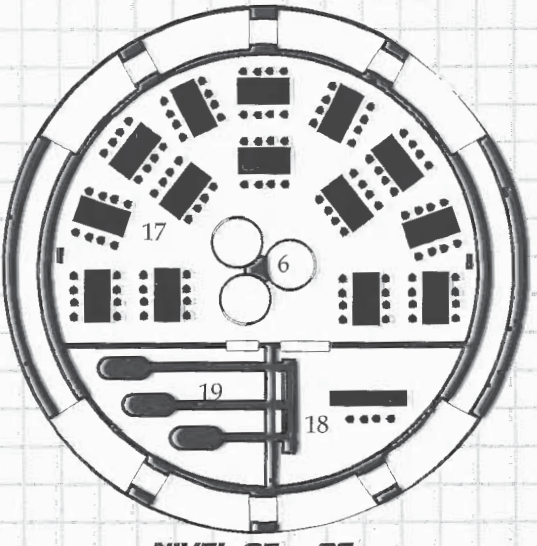
Departamento Tripulación

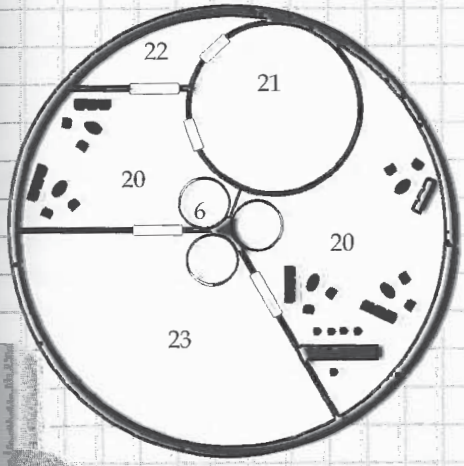
Los dormitorios de la tripulación de la estación (13), los de el personal de la corporación (14) y los del cuerpo de seguridad (15) están en este nivel. Además, el Director también tien aquí su dormitorio individual (16). Todas las estancias tienen acceso directo a los elevadores (6) o a unos aseos (12). A excepción del Director, el resto de las camas dibujados son literas.

NIVEL 04

Restitución

La estación se estrecha casi en un 80% de su diametro haciendo que las paredes estén inclinadas. Hay un comedor (17) con acceso directo desde los elevadores (6), un cocina (18) y una sala automática de preparación de alimentos (19).

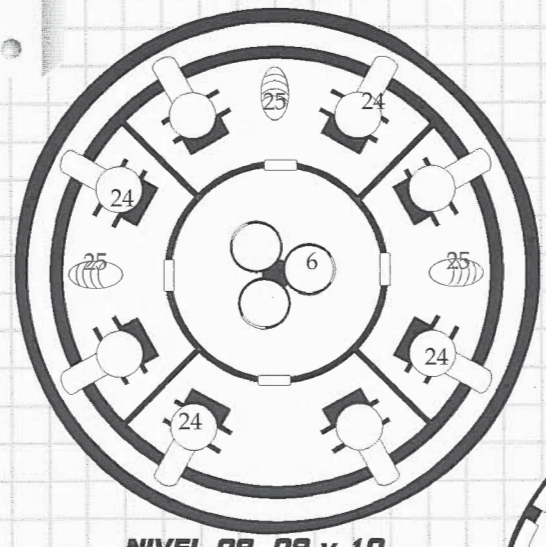




NIVEL 05 y 06

Esparcimiento

Dedicado al ocio de los ocupantes de la estación cuenta con dos salas de tertulia (20) con proyectores de holovisión, una pista de pel-les (21) con su vestuario (22) y un simulador de realidad virtual (23). La posibilidades de diversión en las estaciones de esta clase son realmente escasas y la sala RV y las proyecciones de viejas películas es lo único que mentiene la moral.



NIVEL 08, 09 y 10

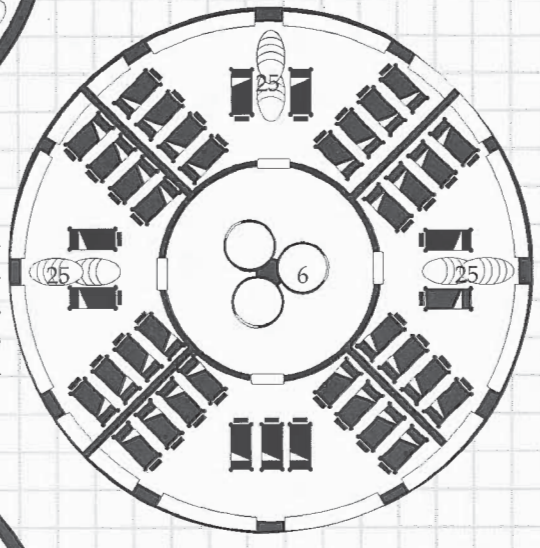
Departamentos Residentes

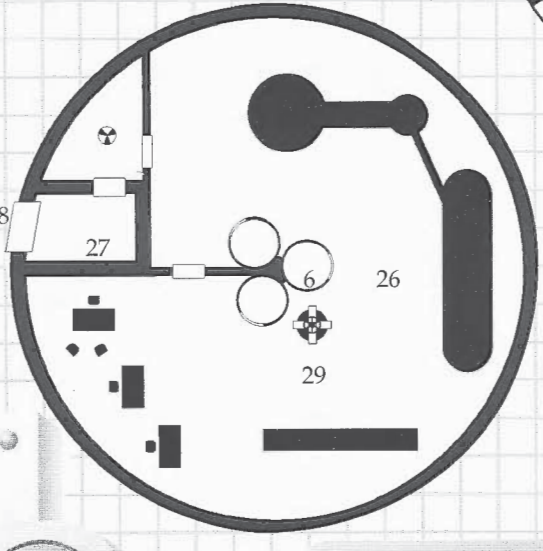
Residendencia para los trabajadores o personas en tránsito en la estación. Con acabados funcionales, las camas son literas de tres o cuatro somieres. Unas escaleras (25) comunican con los niveles superiores o inferiores.

NIVEL 07

Control de Maniobra

Este es un nivel técnico donde se hayan instalados los motores de corrección de órbita (24) por parejas. Además de por los elevadores (6) se puede acceder a esta planta desde las plantas inferiores por las tres escaleras (25). Para darle mejor dirección a los motores, las paredes de esta planta están inclinadas volviéndose a agrandear el diámetro de la estación.

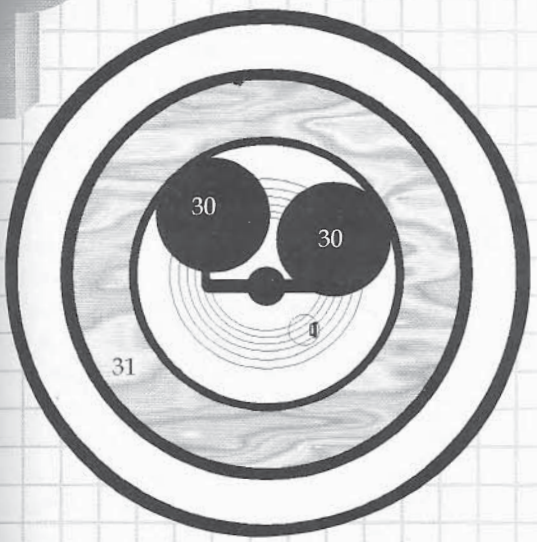




NIVEL 11

Laboratorio

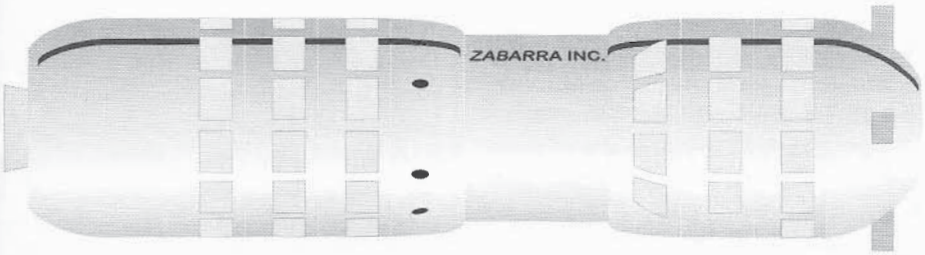
Esta sección de la estación orbital está dedicada a un pequeño laboratorio avanzado (26) que puede utilizarse para el análisis de muestras o para el control de calidad de los productos manufacturados. Además, cuanta con instalaciones para salidas al exterior (27) y una esclusa para tal fin (28). Una trampilla (29) permite acceder al siguiente nivel.



NIVEL 12

Motor de Emergencia

En la parte final de la estación se encuentra el sistema energético de la nave. Dos potentes reactores nucleares (30) proporcionan la energía necesaria. En caso de necesidad ambos motores pueden alimentar un motor-cohete que sacaría a la estación de su órbita. Finalmente, un gran depósito de agua (31) tiene una doble función: contenedor de los productos de reciclaje y refrigerante de los motores.



CLASE ZABARRA

Las estaciones orbitales de la clase Zabarra son consecuencia directa de la filosofía de normalización constructiva que imperó en los diseños de la R.F.P. a finales de la Seguda Guerra Verriana. Cada nivel de la estación orbital es un módulo compatible con otros y el cliente (generalmente corporaciones industriales) puede solicitar la estación orbital con cualquier combinación. El número de niveles indica el nombre de la estación. Así Zabarra 12 implica 12 niveles de utilización, aunque, en la práctica, no se fabrican modelos por debajo de la Zabarra 5 y los modelos superiores a la Zabarra 21 necesitan un nivel extra de generador de energía. Cada módulo lleva incorporado un generador de gravedad capaz de alcanza un 40% de g, aunque lo habitual es no superar los 0,3 g.

- *Tor, Arles y Fernández os quedareis en la Fénix. Si alguien armado aparece por esa dársena, voladle la cabeza y preguntad después. Si no podéis mantener la situación, separad la nave. Hablaremos por el canal siete.*- Y dicho esto, ajustó su propio comunicador subvocal y se dirigió a la salida de la nave acompañada de Dezles y Genweb que aparentaban ser dos guardaespaldas blindados.

La esclusa era un pequeño recinto de apenas dos metros cúbicos. Un sello hinchable lo fijaba a la Fénix y una puerta metálica los separaba del resto de la estación.

- *Hay gravedad* -anunció Dezles al entrar primero.

Nadie le contestó, pero aquello era buena señal. Los tres se parapetaron como pudieron en el reducido espacio y abrieron la puerta. Nadie les esperaba.

- *Hemos revisado el nivel 0* -comentó Juana con los de la nave.- *Todo está vacío y abandonado. Aún así, no os confiéis. Bajamos al siguiente nivel.* -Y mientras decía eso pulsaba el botón del elevador. Había tres en esa planta, cada uno de ellos mirando hacia una dirección, repartiendo la superficie en zonas iguales. El resto de la sala era una pequeña zona de recepción. No esperaban a nadie y por ello no vieron a nadie. Por lo que habían visto en el exterior, los problemas estaban más abajo. Todo el personal no imprescindible debía estar colaborando en tareas más esenciales.

Cuando observaron el panel de control del elevador les sorprendió la cantidad de niveles inhábiles. Desde la octava planta hasta la última no podían acceder. El primero y el segundo, los que estaban inmediatamente debajo de ellos, tenían el acceso restringido. Juana supuso que aquellos eran los niveles de control de la estación minera; hizo una señal a Genweb y se apartó. Ella apoyó su arma contra la pared metálica y extrajo de uno de los bolsillos de su pantalón un pequeño terminal. Al introducir el conector universal apareció en la pantalla un pequeño menú. La exo no tuvo ninguna dificultad en liberar el acceso al siguiente nivel. Antes de hacerlo miró a Juana. Aquella no era una mirada sin sentido. Todos sabían que la estación era civil y que cualquier injerencia en asuntos no-militares podría ocasionarles algunos problemas. Podrían haber llamado a su superior en la flota para que les autorizara a entrar, pero se imaginaban su respuesta: *"En la estación hay un miembro de su unidad, posiblemente en peligro, ¿van a seguir perdiendo el tiempo con preguntas...?"*

La puerta del primer nivel se abrió sin que nadie se percatara de su presencia. Una sala cuasi triangular estaba atestada de mesas donde muchos tripulantes uniformados se afanaban ante sus ordenadores. Los datos, órdenes e instrucciones se gritaban y de vez en cuando alguien se levantaba para corroborar personalmente algún baremo. En el fondo de la estancia había una enorme superficie transparente desde la que se veía el fondo estrellado girando lenta, pero perceptiblemente. En la parte inferior se adivinaba el brillo del gigante de gas. Nadie parecía fijarse en el que, en otro momento, hubiera sido un soberbio espectáculo.

Dezles apoyó el cañón del arma en una de las pantallas. Su operario, un joven úkaro, miró la intromisión extrañado, sin reconocer. Poco a poco, su embotado cerebro fue percatándose de lo que sucedía y sus dedos dejaron lentamente de tamborilear sobre el receptor táctil. Como si su parada hubiera afectado a la maquinaria de la sala, ésta se fue parando y entonces, por fin, se percataron de que estaban allí. Un humano, bastante mayor, les prestó atención y como fastidiado por la molestia, se acercó a ellos.

Juana intuía que las dificultades podían deberse a problemas técnicos o laborales, aunque ella esperaba que fueran estos últimos pues ello le daría cierto margen de maniobra. El jefe de la estación no podía impedirles la entrada, pero no estaba obligado a prestarles ninguna ayuda. Por el contrario, ellos no podían exigirle nada. Esta era una situación provocada por las incompatibilidades entre las leyes civiles y las militares. Si los problemas eran debidos a una huelga o a una rebelión armada de los mineros, podrían justificar su intervención. Un miembro de su unidad, un militar, podría estar en peligro.

- *¿En qué puedo ayudarles?* -El frío tono de su voz dejaba claro que no estaba dispuesto a hacerlo. A su espalda se reanudó el tableteo del trabajo de los subordinados.
- *Soy la capitana Ariol de la Unidad Exo Estrella Capitán Humano Dos Tres Dos Ocho de la Segunda Flota* -sabía que aquello no le iba a impresionar-; *hemos venido a recoger a un miembro de nuestra tripulación.*
- *¿Le ve en esta sala, capitán?*
- *Según mis informaciones arribó a esta estación hace sesenta y dos horas veintitrés minutos Compler.*

El jefe de la estación miró a uno de sus ayudantes que le informó:
- *La nave de relevo llegó hace poco más de tres días. En ella venía un viajero en tránsito.*

El hombre le miró molesto porque los datos encajaran tan exactamente y dijo:
- *Si es así, debió ser alojado en el nivel 10.*

Juana calculó rápidamente que aquel nivel quedaba por debajo de las llamas y los problemas, pero lo ignoró a propósito.

- *Entonces, con su permiso, iremos a buscarlo* -e hizo ademán de marcharse.
- *¡Alto ahí!* -la estratagema no había funcionado-, *el octavo y el noveno nivel están en llamas y tengo una revuelta oeonista por debajo del séptimo nivel. No podrán llegar al décimo.*
- *Bien, señor, con su permiso, lo intentaremos.*
- *¡Absténgase de intervenir en el conflicto!*

Juana asintió con la cabeza y se dirigió al elevador. Las puertas se cerraron y Dezles preguntó:
- *¿Nivel?*
- *Séptimo*
- *¡Nos han prohibido intervenir...!*
- *... pero no buscar.* -y sonrió.

Los ascensores del nivel siete daban a una sala circular de unos diez metros de diámetro que tenía cuatro puertas enfrentadas por parejas. Frente a dos de ellas había una barricada de mesas, taquillas y planchas metálicas en la que se parapetaban una veintena de miembros de seguridad armados con pistolas y rifles antidisturbios. De las puertas salían diversos objetos contundentes como botellas, tubos metálicos o tornillos. Nada de ello podía realmente afectar la armadura de los defensores, pero, de vez en cuando, se escuchaba algún disparo que se estrellaba con estrépito metálico contra las protecciones y era aclamado fervorosamente desde el otro lado. La tercera puerta estaba abierta y el interior a oscuras, mientras que la cuarta tenía un cartel luminoso encendido encima de ella que rezaba: "*halón activado*".

Juana se acercó a la barricada con precaución y se dirigió a un Crelin que parecía al mando de la operación. Era grande y los cuernos de su cabeza le daban un aire amenazador. Al verla, preguntó con un grito, pues los ruidos del combate eran ensordecedores:
- *¿Vienen a ayudarnos?*
- *Lo siento, su jefe no nos deja intervenir.*

- Me gustaría verle aquí abajo alguna vez. ¿Qué quiere entonces?
- Busco a un compañero, un lixnel.
- Aquí no está y tampoco está con los heridos.
- ¿Estará allí dentro?
- No lo sé. Lo habrán cogido prisionero, pero si se han enterado que es militar pueden haberle matado.

Aquellas no eran buenas noticias. No conocía a su nuevo tripulante y aunque le habían enseñado su expediente, desconocía sus aptitudes en una situación así. Si era un exo, seguramente estaría bien, se dijo para animarse.

- Debo entrar –le dijo al crelin.
- Por aquí imposible, apenas podemos contenerlos -y como para reforzar sus palabras, las andanadas de proyectiles fueron sustituidas por un nuevo disparo y los gritos enfervorecidos de los del interior.
- Bien, gracias de todos modos.- Se alejó de los defensores y junto con sus dos compañeros se protegieron tras el núcleo de los elevadores. Activó su transmisor y llamó a la Fénix:- *¿Tor, me recibes?*
- Sí, capitán, sin novedad –con aquellas sencillas palabras le explicaba que nadie había intentado abordar la nave. Su segundo oficial no podía saberlo, pero, vista la situación, creía poco probable que alguien intentara el asalto contra ella. Al menos, en breve.
- Aquí hay un buen lío montado. Necesito que accedáis a los datos de la estación.

El tyrano no contestó hasta pasados unos segundos:
- Estoy dentro –pasó otro momento y anunció:- *Parece que dos de los cuatro sectores del nivel nueve se hayan inoperativos. Hay brechas en la estructura y los accesos han sido sellados. El resto del nivel y el superior están bloqueados. Parece que han intervenido las cámaras. Hay un incendio en el octavo nivel que afecta también al séptimo. Las lecturas indican que está controlado aunque activo. No tengo imágenes de dos sectores del nivel siete ni de los que hay por debajo del noveno.*

Parecía evidente, pensó Juana, que en los niveles por debajo del que estaban, los mineros habían tomado el control. La posición de los defensores no duraría mucho. Por lo que ella había visto en el interior eran bastantes más y tan sólo repelían sus intentos de asalto con material antidisturbio. Posiblemente una orden del *"amable"* jefe del nivel superior, pero que, poco a poco, iría envalentonando a los mineros que, al ver que no moría ninguno, se lanzarían a un asalto masivo de las posiciones. No podía saber cuándo ocurriría eso, pero no debía faltar mucho. Posiblemente, su compañero estaría en uno de los niveles inferiores, pero no tenía forma de saber en cuál. Bien, se dijo, habría que hacerlo a la antigua.

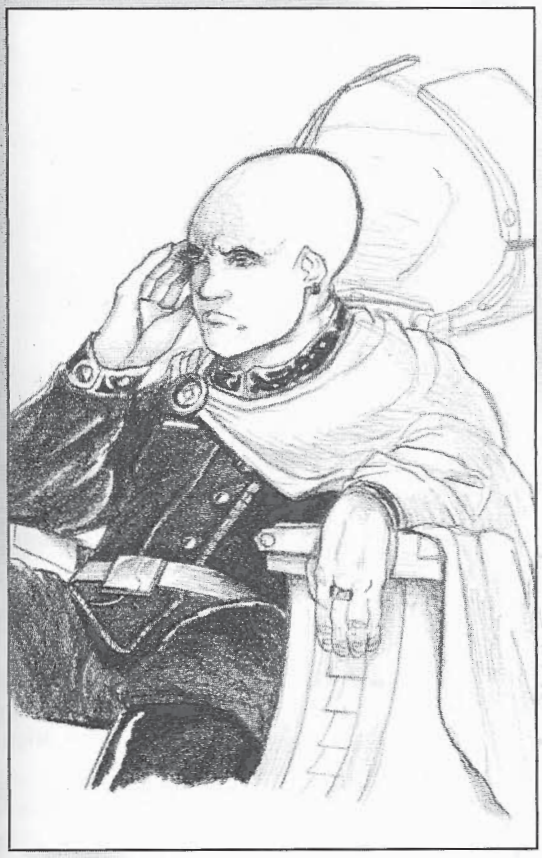
- ¿Tienes acceso a los planos de la estación? –preguntó al tyrano.
- Afirmativo
- Estamos en el nivel siete y necesitamos llegar al décimo. ¡Guíanos!
- Las zonas ciegas están conectadas entre sí. Deberíais poder llegar a través de ellas.
- Negativo. Esa ruta está llena de mineros algo enfadados. Necesitamos una ruta alternativa. ¿Podríamos bajar por el hueco del elevador?
- Los tres tubos han sido sellados con espuma ignífuga. Es imposible pasar del nivel... –pero mientras decía esto, Tor se percató de un pequeño detalle- *...hay un pequeño acceso de mantenimiento en el centro de los elevadores.*
- ¿Por dónde?
- Podéis acceder desde cualquiera de los huecos.

Genweb forzó el cierre de la puerta con un pequeño cuchillo. Tuvieron cuidado de abrir una que no estuviera a la vista de los guardias, quienes, hace rato, se habían olvidado de ellos. La cabina no estaba y en la parte inferior se adivinaba la espuma amarillenta que había sellado el hueco. Mientras la enorme mujer sujetaba la puerta, Dezles se deslizó por el lateral hasta alcanzar la trampilla de mantenimiento. Farfulló para sí que no había entrado en los Exo para arrastrarse como un tecno, pero sus dos compañeras, si le oyeron, no le hicieron caso. Uno a uno, los tres alcanzaron el angosto túnel donde hubieron de ascender para poder entrar todos. La gravedad artificial no cubría esa zona entorpeciendo aún más sus movimientos. El acceso al nivel 8 estaba bloqueado por una trampilla ferroplástica.

- *Hay un cierre en el acceso* –avisó Juana a Tor.

Éste, tras un instante largo, contestó:

- *Son los cierres de incendio del tubo. Están activados ése y el siguiente, pero no hay fuego en el interior.*
- *¿Se puede abrir?*
- *Hay una apertura de emergencia en un cuadro situado en un lateral de la puerta...*
- *Lo veo.*
- *...pero hay un sistema de seguridad. A los quince segundos de abierta la compuerta, dos pequeñas cargas harán que la puerta se cierre de golpe para siempre.*
- *¿Puedes desactivar el sistema de alarma?*
- *No sin que se enteren.*
- *¿Podemos desactivar las cargas?*
- *El sistema está duplicado. Hay cargas en el interior y en el exterior.*
- *Bien, eso nos deja quince segundos para pasar los tres.*
- *Pero no podéis volver.*
- *Ya nos ocuparemos de eso más tarde.*



Juana miró a sus compañeros y ambos asintieron en silencio apoyándola en su decisión. La baja gravedad representaba un problema, pero quince segundos debía ser suficiente tiempo para que pasaran los tres. La capitana fue la primera en pasar incluso antes de que la compuerta se abriera del todo empujándose con las manos en el borde de ésta. Genweb la siguió muy pegada a ella. Finalmente, Dezles, esperó a que sus compañeras pasaran para darse impulso con sus cuatro extremidades. Justo cuando sus rodillas cruzaban el hueco, se oyó la detonación y el hombre apenas tuvo tiempo de flexionar las piernas para evitar que se las cercenasen. La maniobra le hizo girar y que su cabeza chocase con la culata del fusil de Genweb. Mientras se llevaba la mano al golpe, comentó:

- *¿Eso ha sido quince segundos?*
- *Parece que la trampilla no controla muy bien el tiempo.*

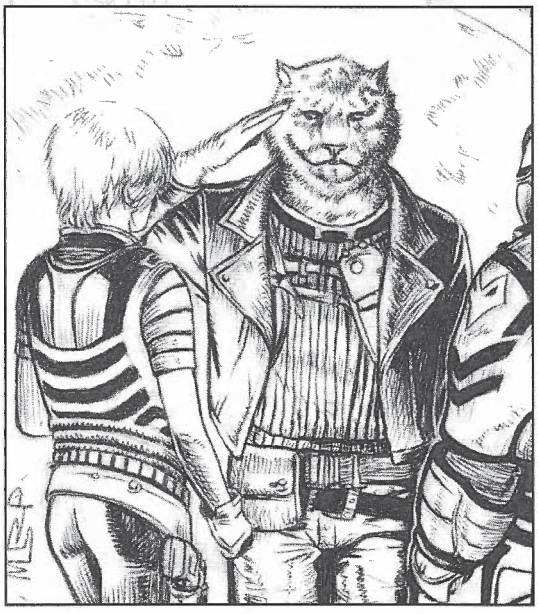
Allí estaban los tres, hacinados en un tubo de no más de metro y medio de diámetro y un poco más de cinco metros de largo. A su alrededor una gruesa capa de material ignífugo. Hacía calor y el aire no iba a durar siempre. Dezles, más para aliviar su tensión, comentó:
- *Al menos espero que el "minino" nos lo agradezca.*

Superar la segunda trampilla fue más fácil a pesar de que estaban más apretados y no podían impulsarse bien. La capitana pasó la primera. Genweb la siguió inmediatamente. Dezles pasó el último a gran velocidad pues se había impulsado en la otra que se acababa de cerrar con fuerza. Su ímpetu arrastró a sus compañeras y los tres terminaron un nivel más abajo. Entonces, una pequeña detonación indicó que el acceso se había cerrado para siempre.

- *Tor, hemos pasado* –comunicó Juana mientras sus manos abrían la esclusa al hueco del elevador. La gravedad volvió a atenazarles y por encima, una enorme masa amarilla les recordó que estaban atrapados.

El décimo nivel era muy similar al séptimo en el que ya habían estado. La diferencia era que las

cámaras de vigilancia habían sido destruidas y no había nadie en la pequeña estancia. De las cuatro puertas sólo una estaba abierta. Genweb y Dezles tomaron posiciones a ambos lados. Se oían los ruidos de la lucha, pero venían de arriba, algo lejos. Juana comprobó las otras puertas. Dos de ellas estaban desbloqueadas, pero la tercera había sido cerrada desde dentro. Les hizo una seña en silencio para que se acercaran. La enorme mujer operó el panel de la puerta para descubrir la clave de cierre mientras su compañero seguía vigilando la otra puerta desde lejos. A los pocos minutos, el sistema saltó sin que nadie apareciera. La sala estaba a oscuras, aunque no completamente, porque el brillo del planeta a través de los mamparos de observación creaba una semipenumbra. Genweb fue la primera en entrar con cuidado, alerta. La sala era grande, pero tenía la impresión de no estar sola. De repente vio, aparecida de la nada, una pierna que se dirigía a su cabeza. Más por instinto que conscientemente, colocó su arma para bloquearla. Si hubiera tenido tiempo habría agradecido las horas de entrenamiento en el Stalag 2, pero una zarpa con afiladas garras volvió a dirigirse contra su rostro. La esquivó girándose a la izquierda mientras que la culata de su fusil golpeaba a la derecha. Se oyó el jadeo de una respiración cortada y el ruido de un cuerpo al caer al suelo.



Juana iluminó la zona de donde había provenido el ruido con la linterna de su equipo. Tendido cuan largo era había un lixnel. Sus felinos ojos brillaban amarillos con la luz mientras que sus labios se retrajeron mostrando una hilera de afilados dientes. Una de sus extremidades cubría la zona del abdomen donde le habían golpeado.

- *Supongo* –le dijo Juana-, *que ésta es la forma que tienes de saludar a tus nuevos compañeros de unidad.*
- *¿Capitán Juana Ariol?*

La aludida sonrió y alargó la mano para ayudar al lixnel a levantarse, pero antes de que pudiera terminar el gesto, éste ya se había puesto de pie arqueando su cuerpo.
- *Lo siento* –dijo mientras saludaba marcialmente-. *Se presenta el teniente Ale Seger de los Grupos Exo de la Segunda Flota, señor.*
- *Tranquilo* –le dijo la capitana- *nosotros somos un poco más informales. Él es el teniente Dezles y la que le ha golpeado es la teniente Genweb.*
- *Buen golpe* –contestó saludando a los dos con un gesto que, como más tarde aprenderían, era una sonrisa.
- *¿Qué haces aquí a oscuras?*
- *Cuando estalló la revuelta minera* –explicó Ale mientras cerraba la puerta y encendía la luz,- *yo estaba en este nivel. Al principio pensé que la cosa no se complicaría mucho, pero me equivoqué. Recogí al personal de la estación* –y mientras decía eso señaló a un rincón de la sala donde aparecieron tras unas cajas tres técnicos que aún conservaban la bata blanca que usaban en su puesto de trabajo- *y nos refugiamos aquí esperando que pasara todo. Cuando escuché ruidos tras la puerta, pensé que eran los mineros. La verdad, capitán, no les esperaba tan pronto.*

Juana le hizo un gesto con la mano indicándole que ya sabía todo lo que quería; se llevó la mano a la oreja y dijo:
- *Tor, hemos encontrado el paquete. ¿Cómo va todo?*
- *Mal* –hubo una pausa y añadió:- *Hemos interceptado una comunicación interna. Parece que los mineros van a desbordar a los de seguridad en el nivel siete. Éstos se están retirando.*
- *Ahora las buenas noticias.*
- *No hay buenas noticias, capitán.*

Juana se apartó un instante para meditar. Miró a su unidad y luego a los técnicos que la observaban atemorizados. Si no fuera por ellos, Juana podría plantearse alguna vía de escape, pero, con los civiles, la cosa se complicaba. Suponía que abandonar a los civiles allí no estaría bien visto por sus superiores y, la verdad, a ella tampoco le parecía correcto hacerlo. Ese pensamiento le llevó a observar de nuevo a los técnicos y fue entonces cuando se percató. Del bolsillo de uno de ellos, transparentado a través de la fina tela que lo formaba, Juana vio una tarjeta verde. Para alguien que no se hubiera criado en una estación espacial, aquello no hubiera sido diferente de un trozo de plástico verde, pero ella sabía perfectamente lo que significaba. Aquel técnico era, con toda probabilidad, el encargado de revisar los trajes EV: los trajes de vacío que se utilizan para el exterior. Cuando un traje está completamente operativo se coloca una tarjeta en el cierre que es necesario romper para utilizar el traje. Aquel técnico debía estar realizando ese trabajo cuando estalló la revuelta. Juana se acercó a él que le observó con los ojos muy abiertos. Cogiendo la tarjeta, preguntó.

- *¿Cuántos y dónde?*
- *Unos quince, abajo* -contestó medio tartamudeando,- *en el nivel del laboratorio.*

Juana se volvió renovada su esperanza y dirigiéndose a Tor con el transmisor, dijo:

- *¿Cómo va el nivel siete?*
- *Ha caído, capitán. Los mineros controlan todo el nivel, pero no pueden proseguir más allá. Me temo que, en breve, se cansarán de intentarlo.*
- *Bajamos al nivel once* -comentó más para los presentes en la sala que para su segundo oficial.

Genweb y Dezles se pusieron en movimiento y antes incluso de que los técnicos supieran lo que estaba pasando, habían salido al exterior y controlaban la zona de los elevadores. No había nadie, aunque se oían gritos provenientes de los niveles superiores, pero no de lucha como antes sino de alegría, como si estuvieran celebrando una fiesta.

El grupo bajó el nivel por el hueco de uno de los elevadores. No fue un descenso fácil, pero finalmente acabaron en el laboratorio. También estaba vacío y se dejaron guiar por el técnico. Éste les llevó a un pequeño cuarto donde varios trajes de vacío esperaban como estatuas huecas, como robots carentes de energía. Eran unos modelos civiles, bastos y toscos en nada parecidos a los ligeros y ajustados que ellos tenían en su propia nave. Cuando estuvieron todos preparados, vaciaron el aire del compartimento y abrieron la esclusa exterior. Varios niveles más arriba, en la pantalla de un ordenador, estallaron decenas de nuevas alarmas.

Juana fue la primera en salir. Sobre el quicio de la puerta había unos asideros. Enganchó a uno de ellos un cable de seguridad. No es que lo necesitara ya que había hecho salidas extravehiculares cientos de veces, pero no quería que la rotación de la estación lanzara a cualquiera de los que le seguían al espacio. Agarró con su mano izquierda uno de los tubos de enganche exterior y saltó. La fuerza centrífuga la hizo alejarse hasta la longitud de su brazo y su punto de apoyo la hizo girar sobre éste. Cuando sus pies tocaron la cubierta, se activaron las suelas magnéticas de sus botas. Adherida a lo que ahora era el suelo, indicó a los demás que la siguieran. Mientras lo hacían sin incidentes, aprovechó para comunicar a Tor sus planes.

Dezles, Genweb y Ale llevaban a cada uno de los técnicos sujetos por una cuerda de seguridad. Éstos habían protestado, pero Juana no había ni querido oírles. Los siete avanzaban lentamente por los más de setenta metros que tenía la estación espacial. Levantar un pié, desconectar su suela magnética, bajar el pié y volver a conectar el amarre mientras el silencio, entrecortado por las agitadas respiraciones, les envolvía. Cruzaron el nivel nueve donde pudieron observar el boquete abierto por la explosión. Ya no había ningún incendio pero algunos objetos pequeños orbitaban cerca atraídos por una invisible fuerza que era el recuerdo de su pertenencia a un lugar que les impedía perderse en el espacio. Más adelante cruzaron junto a los mamparos del nivel de los mineros. Algunos les vieron y les increparon, pero desde el interior poco podían hacer. Y habían tenido la precaución de dejar la esclusa

abierta para que cualquiera que intentara seguirles provocara una descompresión violenta del resto del nivel. Además, Juana había arrancado las tarjetas de control para evitar que nadie usara el traje o, al menos, que sólo los locos se atrevieran a hacerlo.

Alcanzaron el nivel superior sin ningún incidente y los tres técnicos mostraron una pericia superior a la que la capitana les hubiera supuesto. Entraron por una de las dársenas vacías y tras quitarse los trajes, Juana se dirigió a los técnicos:
- *Puedo ofrecerles sacarles de aquí, pero es su jefe quien deberá autorizarlo.*
- *No se preocupe* -dijo el que más había protestado antes,- *éste es nuestro puesto...*

Elevó los hombros en un gesto que quería mostrar conformidad, pero que pareció indiferencia. Sin despedirse se marchó por el pasillo de acceso. Genweb y Dezles marcharon tras ella. Ale se entretuvo despidiéndose más personalmente de los que habían sido sus compañeros de encierro.

Tor franqueó el acceso a la nave tras una llamada de su capitán quién después de las pertinentes presentaciones se puso en comunicación con la estación.

- *Aquí Estrella Capitán Humano Dos Tres Dos Ocho, comunicando su separación de la estación.*
- *Recibida comunicación. Prosigan maniobra.*
- *¿Capitán?* -dijo una segunda voz.
- *Adelante* -contestó la aludida.
- *Gracias por sacar a mis técnicos de allí abajo.*

Aquello le sorprendió. Tanta cordialidad contrastaba mucho con la frialdad con la que el responsable de la estación les había tratado inicialmente. Juana pensó que la situación habría mejorado.

- *No ha sido nada. ¿Podemos hacer algo más?*
- *Ya no.*

Y aquella respuesta dejó aún más sorprendida a la capitana. Al menos, mientras Arles no reclamó su atención.

- *Capitán, detecto una perturbación subespacial.*
- *Sácanos de aquí, ¡rápido!*

El piloto de la nave no necesitó más instrucciones. Los procesos de desatraque estaban iniciados y en apenas unos segundos se habían separado de la estación y enfilado la proa fuera del sistema. En ese mismo periodo, la perturbación subespacial había tomado forma, enorme, oscura y amenazadora. La nave que acababa de aparecer en el sistema aún estaba lejos para combatir. Era del tamaño de una fragata, un poco más pequeña, pero su silueta hacía recordar más a un carguero que a una nave de combate, pero sus cañones espaciales y antiinterceptores eran visibles.

- *¿Tor?* -preguntó Juana.
- *30, 15.*

Arles orientó la nave según esas coordenadas y aceleró. La trayectoria les alejaba de los recién llegados. Fue el navegante tyrano el que primero reparó en el emblema del casco. Un "Oru" de cuatro brazos de oro rampando a la derecha sobre fondo blanco, el símbolo de los *Montaraces Espaciales*, una de las más conocidas unidades mercenarias.

- *Tenemos comunicación.*
- *Pásamela.*- El rostro de un hombre maduro, pelo cano y con una larga cicatriz que afeaba su mejilla izquierda, apareció en la pantalla.- *Capitán Ariol de la Estrella Capitán Humano Dos Tres Dos Ocho* -su voz sonó entrecortada debido a la aceleración que soportaba.
- *Capitán Weid de la Montaraz 3* -Dijo el rostro de la pantalla pasado unos segundos. La distancia era aún excesiva para una conversación EM simultanea.- *Espero que nuestra llegada no les haya importunado.*
- *No se preocupe, nosotros ya hemos terminado aquí.*
- *¿No nos habremos quedado sin contrato?* -y acompañó su pregunta con una amplia sonrisa que hizo que su cicatriz fuera, todavía, más visible.
- *Aún tienen tarea. No les envidio...*

La Fénix alcanzó la velocidad de salto y justo antes de iniciarlo, Arles alabeó en un par de ocasiones con poco ángulo. Era el saludo intergaláctico entre pilotos.

HISTORIA

HISTORIA DE LA EXPLORACIÓN ESPACIAL

Es difícil determinar el origen de las Patrullas de Exploración Lejana (PEL) de la República Federal de Planetas, más conocidos como Grupos Exo, ya que la exploración ha ido ligada a la propia existencia de la raza humana. Ya en los albores de los tiempos, cuando la Humanidad habitaba un único planeta, cuyo recuerdo se ha perdido, es de suponer que las futuras colonias fueran visitadas por grupos de exploradores o, en su defecto, por sondas robot. Ésa fue, seguramente, la primera forma organizada de toda la galaxia para descubrir otros planetas habitables, pero si las PEL les deben algo o si tienen algo en común, es imposible decirlo. Todos los registros de aquella época se perdieron en los años posteriores.

En la época más moderna, tras los Años Oscuros, los Grupos Exo, casi nadie lo pone en duda, deben su nacimiento a la Universidad de Vettera, concretamente al Departamento de Cartografía Galáctica de esa universidad. La idea es atribuíble al Doctor en Ingeniería Aeroespacial Sireme Cuesta o más exactamente, al equipo que él dirigía. Ellos fueron los primeros en postular la necesidad de una exploración organizada. Y su esfuerzo tiene, si cabe, más mérito toda vez que fue realizado en uno de los peores momentos de la historia de Vettera, cuando su larga guerra con la vecina Sila estaba llegando a su fin con la aparente derrota de los vetteranos. Sin embargo, no es sorprendente tal pretensión dentro de las corrientes panhumanísticas de aquella época. Lo que sí llama la atención es que Cuesta y su grupo consiguieran la financiación suficiente para llevar a cabo su proyecto.

Cuesta nunca pudo ver realizado su sueño pues murió en un accidente aeroespacial en el año 13 después de la Proclamación de la República (13 dR), dos años antes de que la primera nave de exploración abandonara la órbita de Vettera rumbo al sistema Lera. En los siguientes doscientos años, el Servicio de Exploración de la universidad creció en importancia, creció en número de naves y crecieron sus descubrimientos. Fue ésta una época sorprendentemente fructífera y efectiva, aunque no debemos extrañarnos ya que lo que realmente se realizó fue un redescubrimiento de los primitivos asentamientos humanos a lo largo de un brazo de la espiral galáctica. Fueron muy pocos los descubrimientos que no toparon con una sociedad humana o con los restos de un antiguo intento de colonización. Nunca, en ninguna otra época de la historia de Vettera, se produjeron tantos descubrimientos, con tan pocos medios y en tan poco tiempo.

EL PLANETA PERDIDO

Allá por el año 230 dR, la nave de exploración Eugen arribó al sistema Rindhare. Allí encontró una colonia humana cuyos descendientes habían retrocedido a una organización social de tipo feudal, aunque conservando ciertos aspectos tecnológicos a los que trataban con cierto misticismo. Utilizando los Protocolos de Acercamiento establecidos por Cuesta tiempo atrás, el planeta Rindhare ingresó en la República de Vettera. Cuando regresaron, dos años después de su partida, no fueron recibidos como héroes. Al principio, los quince o veinte miembros que volvían de una misión de exploración eran recibidos con grandes desfiles por las calles de Vettera, pero a los tripulantes de la Eugen sólo les esperaban sus familiares y algún directivo del departamento. El caso Rindhare no fue el primero de estas características y si ha pasado a la historia es porque fue el último de la época dorada de los descubrimientos. Para el público, las exploraciones galácticas habían dejado de ser una novedad y el gobierno, agobiado por la carga de trabajo de los últimos años, no necesitaba ni quería nuevos descubrimientos. Somos el imperio galáctico más grande de toda la historia de la Humanidad, decían, ¿para qué seguir creciendo? Aunque vista la R.F.P. actual nadie puede creer que este pensamiento pudiera pertenecer a los gobernantes, el hecho es que existió y durante muchos años perduró.

Este conservadurismo político llegó a afectar al Departamento de Cartografía Galáctica de la Universidad de Vettera y de otras universidades (pocas) que habían seguido su ejemplo. Y aunque el espíritu de Cuesta seguía en vigor, los presupuestos para llevarlo a cabo llegaban con dificultad, cuando lo hacían. El Gobierno tenía otras prioridades; muchos de los planetas descubiertos carecían de las más elementales infraestructuras sociales. La exploración se vio forzada a ser más selectiva y los viajes iban precedidos de largos años de minucioso estudio desde la superficie de Vettera o, a partir del 516 dR, desde la estación orbital de exploración Cuesta que, hoy en día, es la estructura más antigua en órbita alrededor del planeta-capital. Desde ella, un potente radioteles-

copio escudriña casi todo el espacio conocido, aunque, claro, la limitación de la velocidad de la luz hace que los datos recibidos estén siempre anticuados.

En esta época, la filosofía de la exploración cambió radicalmente. Ya no era prioritario encontrar mundos habitados, sino que los investigadores se centraron en encontrar el Planeta Perdido que era, como se terminó denominando al supuesto planeta origen de la Humanidad. Aunque el esfuerzo desperdiciado en este proyecto fue mucho, no fue visto con malos ojos por las autoridades. Si este planeta era localizado (o identificado) sería un revulsivo para la autoridad de Vettera, pero mientras no ocurriera (que era lo más probable) y todo el mundo estuviera volcado buscándolo, no aparecerían nuevos planetas, con nuevas necesidades y problemas.

No hay que menospreciar la importancia de esta fase de la exploración republicana, pues casi todos los planetas de la Federación y su obstinada independencia tienen su origen en esta época.

LOS VEDDIOS

La guerra con los veddios fue corta en comparación con otras que, más tarde, tendría toda la raza humana y no fue distinta a otras que se habían resuelto ya. Sin embargo, provocó en la opinión pública una conmoción muy fuerte. Por primera vez se luchaba por liberar a otros humanos del yugo de una raza alienígena. Muchos se sintieron culpables por la autocomplacencia de los últimos cientos de años pensando, erróneamente, que si se hubiera prestado más atención a la exploración estos humanos esclavizados habrían sido liberados antes.

Desgraciadamente, una cosa es que una opinión se generalice en una sociedad y otra muy distinta que esa misma sociedad disponga de los medios necesarios para llevarla a cabo. La Universidad de Vettera seguía siendo la responsable del programa de exploración, pero todos sus esfuerzos se circunscribían a la formación teórica de los exploradores y al diseño de naves y sistemas para éstas,

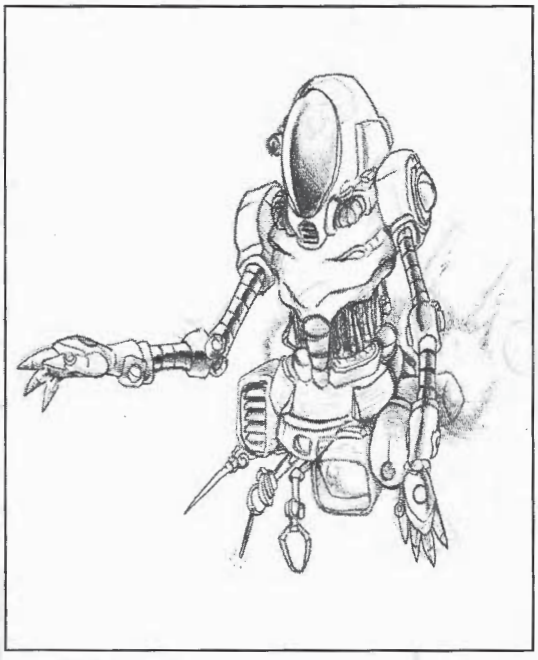
cada cual más estrambótico y que, generalmente, no superaban la fase de diseño o de proyecto. El Departamento de Cartografía Galáctica se había convertido en un monstruo burocrático donde las peticiones de exploración tardaban más en recorrer los pasillos que las naves en llegar a su destino a velocidad subluz. Vencer esa maquinaria llevó mucho tiempo y no fue hasta el nombramiento de Paula Paz que no se superó esta inercia. Ella ha pasado a la historia con el sobrenombre de Doctora Exo, porque fue la que sentó las bases de lo que debía ser una unidad de exploración que más tarde se convertirían en los Grupos Exo. Fue ella la que indicó que los exploradores debían ser formados en varias disciplinas y que los grupos debían estar formados por cinco a seis personas y no las quince o veinte que los formaban en esos momentos.

Estamos cerca del año 1100 desde la Declaración de la República y aunque se incentivó la exploración, ésta chocaba con un obstáculo no previsto. Los exploradores se adentraban en nuevas ramas espirales de la galaxia encontrándose con multitud de razas alienígenas no humanas. Aunque de cierto interés comercial y xenológico, los nuevos descubrimientos no eran útiles a la expansión humana ya que la Declaración de Vettera dejaba claro que sólo era para humanos.

LA SEGUNDA EXPANSIÓN

La Primera Enmienda de la Declaración de Vettera tenía como objetivo, además de hacer real una situación de facto, favorecer la expansión de la República al absorber una gran cantidad de sistemas alienígenas fronterizos y en la zona central de la galaxia que impedían la anexión de nuevos sistemas en otros brazos galácticos. Además, esta enmienda tuvo una clara consecuencia para los grupos de exploración. Ya no iban a estar limitados por la presencia de otro tipo de razas. Muchos mundos, que habían sido ignorados por la presencia de señales electromagnéticas alienígenas, fueron, de pronto, dados a conocer.

El número de mundos descubiertos fue mayor que en la época dorada después de la Declaración,



pero el tiempo en el que se realizaron también fue mayor. Sin embargo, dadas sus características, casi todos los holofilmes de acción de exploradores están ambientados en esta época. Y aunque son naturales las exageraciones en este tipo de series destinadas a un público adolescente, su recreación de esta época es bastante acertada. De este periodo es la historia de la nave de exploración R.F.P. Auxen que pasó en el espacio más de cinco años trayendo a su vuelta información de más de cien planetas muchos de los cuales eran inhabitables. Sin embargo, la historia más característica de esta época y que refleja muy bien la desorganización propia de ésta, es el descubrimiento del sistema Oeon que más tarde se haría famoso por otras cuestiones. La nave de exploración Esquiva sufrió una avería mientras viajaba por el subespacio. Milagrosamente consiguieron salir de él, pero habían perdido completamente el rumbo. La casualidad quiso que aparecieran cerca de un sistema. La nave estaba bastante estropeada, entre otras cosas el EPR, y el capitán de la misma, un tal Jorge Oeon, decidió planetizar sobre uno de los planetas que parecía apto para la vida. El estado de la Esquiva era tal que aquél fue su último planetizaje y los tripulantes de la nave hubieron de esperar treinta años para que otra nave, la R.F.P. Turhas, los rescatara. Pero este descubrimiento pasaría también a la historia judicial

por el largo proceso que debieron seguir los supervivientes (tres de los seis) para recibir las pagas atrasadas. Éste ha sido excepcionalmente narrado en el melodrama de holovisión: "Treinta años, Sr. Juez".

Independientemente de las anécdotas de esta época, que son muchas, los años de la Segunda Expansión definieron la composición de los grupos de exploración. Generalmente, todas las misiones iban bajo las órdenes de un doctor en Cartografía Galáctica, aunque hacia el final fue habitual poner como responsable a un estudiante de doctorado siendo el propio viaje su tesis doctoral. Éstos se hacían acompañar por un piloto y un navegante, formando ambos la tripulación técnica de la nave y que en vez de ser personal de la universidad solían ser contratados temporales por la duración del viaje. Los otros miembros de la nave eran más variados y dependían, tanto en número como en especialización, de los criterios del organizador de la misión. Normalmente, eran un bioquímico, un xenólogo y un cosmomineralogo. Las naves dejaron de ser aquellos enormes pecios espaciales con todas las comodidades de principios de la era de Vettera, para pasar a convertirse en naves estrictamente funcionales. Los tripulantes dormían en los huecos no ocupados por el suministro o el combustible e, incluso, había menos camas que tripulantes y estaban obligados a turnarse para dormir. La intimidad era un lujo que no tenía cabida en las naves de exploración que, a finales de esta época, ya habían empezado a denominarse Grupos Exo.

LA PRIMERA GUERRA VERRIANA

Hacia el final del periodo conocido como Segunda Expansión, dos hechos hicieron replantearse a la opinión pública la utilidad de un servicio de exploración tan amplio y descontrolado.

El primero de ellos fue el descubrimiento de los NheTi:Narä. Para los humanos medios, una raza que se dedicaba a robar cuerpos para alojar cerebros alienígenas podía perfectamente haber pasado sin ser descubierta. La guerra posterior no hizo más que reforzar esta opinión llevando a preguntarse por qué los errores de los Grupos Exo debían pagarlos ellos con una guerra.

Pero el hecho definitivo que supuso el espaldarazo a la exploración humana descontrolada fue el famoso Incidente Alexia (que ya ha sido contado en otras ocasiones) y que supuso el inicio de la primera guerra con los verrianos. Todos los planetas de la R.F.P. (incluso algunos que no lo eran) se vieron afectados por este conflicto y sus sistemas de producción se vieron convertidos en economías de guerra. Este cambio afectó a la exploración que, además, sufría una adversa campaña de prensa.

Durante los primeros años de la guerra verriana, los Grupos Exo prácticamente desaparecieron y las misiones de exploración fueron abandonadas. En aquella época, la República no tenía un ejército organizado como en la actualidad sino que cada planeta o sistema participaba en el esfuerzo bélico con sus armadas particulares, pero sin subsumirla completamente al mando conjunto. Aquello restaba capacidad a lo que debería haber sido una fuerza de combate imparable y le impedía tomar decisiones estratégicas a largo plazo ya que cada planeta, en aras de un equivocado federalismo, tomaba sus propias resoluciones. Afortunadamente, para la supervivencia de la Humanidad, la Armada de Vettera era la más grande y preparada con diferencia de todas. Ellos fueron los primeros en darse cuenta de la necesidad militar de pequeñas unidades de exploración en la guerra contra los verrianos. Los Grupos Exo fueron llamados a combatir y reorganizados desde el punto de vista militar. Los doctores en Cartografía fueron desplazados por oficiales militares aunque no fue eliminada su presencia sino que fueron habituales como navegantes o como tripulantes científicos. Los pilotos y navegantes fueron militarizados y, si no querían, sustituidos por personal militar. El personal científico fue reducido (lo que obligó a que fueran más generalistas abarcando más disciplinas del conocimiento). Sin embargo, el cambio más radical que sufrieron los Grupos Exo fue la aparición del armamento y del tripulante artillero. Las naves

aumentaron su blindaje y, por primera vez, aparecieron armas en su fuselaje.

LA SEGUNDA ENMIENDA

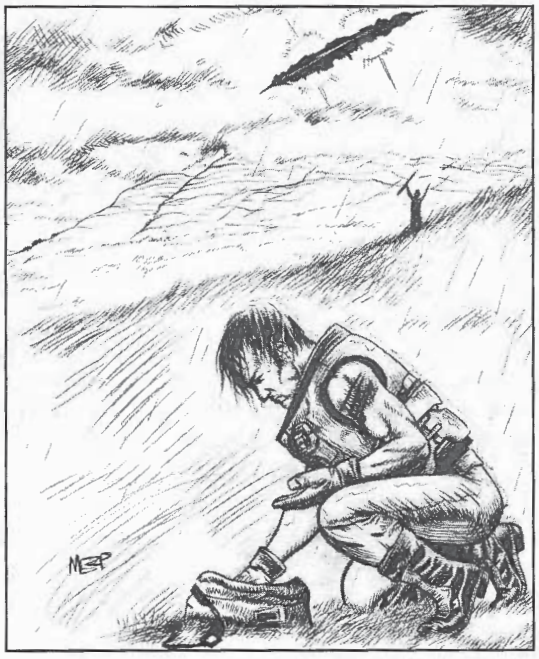
La guerra contra los verrianos no hizo evolucionar a los Grupos Exo más allá de lo comentado. Perfeccionaron sus equipos, sus técnicas, sus naves y sus tácticas, pero la estructura básica de los mismos, con su mezcla entre militares y civiles, se mantuvo hasta el final de la guerra. De hecho, durante la guerra, aunque no en la práctica, los grupos de exploración seguían dependiendo oficialmente de la universidad.

La guerra había hecho que naciera en la República una nueva clase social de gran importancia. Nos estamos refiriendo a los militares. Concretamente a los militares profesionales, familias que durante tres o cuatro generaciones habían pertenecido al ejército. Eso, unido a la escisión de Oeon, hizo posible que se dieran las circunstancias adecuadas para aprobar la Segunda Enmienda a la Declaración de Vettera que dio origen a la Armada de la República Federal de Planetas.

El gobierno aprobó la construcción de dos flotas aprovechando algunas naves de la armada de Vettera (que compró) junto con otras que ordenó construir. La 1ª Flota fue creada con un espíritu defensivo o, más exactamente, como una retaguardia móvil y fuerte. La 2ª Flota tenía un espíritu más ofensivo. Eran las tropas de vanguardia siempre listas para el combate. Fue a esta flota a la que se asignaron las unidades de exploración. Sin embargo, aquello creó un conflicto porque, oficialmente, éstas pertenecían a la Universidad mientras que la mayoría de sus miembros eran militares. Corría el año 2889 dR cuando se tomó una decisión salomónica que no satisfizo a nadie. Se creó la DivPEL (División de Patrullas de Exploración Lejana) cuyo mando estaba compartido entre la universidad y la 2ª Flota. La DivPEL gestionaba los recursos de los Grupos Exo, su logística y sus necesidades y asignaba los grupos, de forma permanente o temporal, según las peticiones de la Universidad o de la 2ª Flota.

LA SEGUNDA GUERRA VERRIANA

La guerra con los sheller, cuyo inicio fue debido a una exploración organizada por la Universidad, demostró que el sistema no funcionaba. Sin embargo, la guerra con los sheller fue muy corta como para que provocara cambios en la organización. La Segunda Guerra Verriana, en cambio, sí duró lo suficiente para provocar ciertas modificaciones importantes. La primera de ellas fue la supresión de la Universidad del mando de la DivPEL. No fue una decisión fácil, pero el enfrentamiento bélico acalló las pocas protestas. El mando de las Patrullas de Exploración Lejana fue independizado de la 2ª Flota y constituído como un mando independiente del escalafón militar. Paradójicamente, la misma persona que había ostentado el mando de la 2ª Flota, el almirante Walker, y que, por tanto, había estado al mando de los Grupos Exo fue nombrada responsable de esta reformada DivPEL. Iniciándose una tradición que, salvo contadas ocasiones, ha hecho que los responsables de la DivPEL sean almirantes de una Flota retirados del mando de ésta.



Durante los primeros años de la guerra, tan sólo la 2ª Flota tuvo a su disposición grupos de exploración a excepción de algunas pocas unidades que operaron de forma independiente. La evolución del conflicto hizo que la R.F.P. llegara a construir seis flotas al final de ésta. Sin embargo, la DivPEL siempre fue muy reacia a asignarles grupos de exploración de forma permanente aduciendo que eso les restaba capacidad operativa dejando que sólo la 2ª disfrutara de esa posibilidad. Finalmente, hasta la 1ª Flota fue movilizada en la guerra, pero a diferencia de las otras cuatro (más tarde cinco), no combatió contra los verrianos directamente, sino que sus misiones eran internas, destinadas a controlar la unidad política de la R.F.P. Ningún político quería otro suceso como el de Oeon. Pronto se hizo evidente que la 1ª Flota necesitaría Grupos Exo para llevar a cabo sus misiones de vigilancia y, sobre todo, infiltración en grupos potencialmente subversivos. Sin embargo, la DivPEL no creyó oportuno destinar civiles a estas unidades y sólo asignó militares a los Grupos Exo de la 1ª Flota. Éstos fueron complementados, en la mayoría de las ocasiones, con personal de las Fuerzas de Seguridad del Estado (como policías, investigadores y similares). Con el tiempo, el entrenamiento de estos grupos se hizo diferente y cuando acabó la guerra, tanto la 1ª como la 2ª Flota hacían sus entrenamientos particulares y de forma separada. La DivPel organizaba la logística de los grupos y seleccionaba al personal civil que era asignado a la 2ª Flota y al personal de Seguridad que era asignado a la 1ª Flota.

Dicto estas palabras en la seguridad de que ya queda poco tiempo para la esperanza y ante la duda de no poder hacerlo más adelante. La comida se terminó hace ya algún tiempo, aunque en este infernal planeta, hemos perdido la cuenta de los días. Logan, Ferte y Huon han muerto. La Mayor Grea y Siper salieron en busca de ayuda hace mucho tiempo. No creo que vuelvan. Yel ha perdido la consciencia, ya no puedo hacer nada más por él. Me queda agua para un día, a lo sumo dos, no creo que sobreviva más porque ya estoy muy débil. Soy lo único que queda de un Grupo Exo que fue enviado a estudiar la estrella XR-2003. Las lecturas iniciales nos hicieron creer que el sistema era estable, pero tras aproximarnos a uno de sus gigantes de gas nos vimos atrapados en una nube de asteroides errantes. La nave sufrió grandes desperfectos e hicimos un planetizaje de emergencia en esta pequeña roca donde estamos. La atmósfera es respirable aunque escasa y la gravedad es superior a 2 g. El suelo es duro, muy duro y la única vegetación son una especie de líquenes azulados. No son comestibles. Hemos oído ruidos y hemos visto luces en el curvado horizonte, pero no hemos visto a ningún nativo ni a nadie que pudiera socorrernos. Tengo la impresión de que están ahí, que nos están observando y que, por alguna extraña razón, no pueden ayudarnos...

[*Fin de la trasmisión*]

En la actualidad

Poco ha cambiado desde el final de la Segunda Guerra con los verrianos. La aparición de los iroiendi, concretamente las naves de exploración que se perdieron en su espacio antes de su aparición, supusieron un duro revés para la DivPEL y para los Grupos Exo. Sin embargo, no supusieron una disminución de la confianza que se tenía en ellos y en sus capacidades.

La DivPEL ha sido reestructurada hace poco tiempo. Se han creado varios departamentos nuevos. Algunos secretos e innombrables y otros públicos como el SAS (Secretariado de Ayuda al Soldado) encargado de intervenir en cualquier proceso judicial que involucre a alguien de la Armada.

En los últimos tiempos, la creación de la 7ª Flota, con su espíritu de vanguardia paralela a la 2ª Flota, ha hecho que la DivPEL les asigne Grupos Exo de forma permanente, pero a diferencia de su flota hermana, sólo le asignan tripulaciones militares.

ORGANIZACIÓN

ESTRUCTURA

La División de Exploración Operativa (DivEXO) es la institución militar que se responsabiliza de la organización, supervisión y coordinación de las actividades de exploración de la RFP. Los responsables de esta división responden ante el Senado y el Presidente de la República, actuando como interlocutores entre los estamentos civiles de la República y los mandos militares en los asuntos de exploración galáctica. Las operaciones de la DivEXO están fuera del control directo de los mandos militares, pero la DivEXO trabaja estrechamente con el personal militar y con el Alto Estado Mayor de la Armada para coordinar la planificación a largo plazo, formalizar la política de exploración, las operaciones conjuntas y asignar los recursos disponibles.

La DivEXO está compuesta por una sección administrativa (denominada comúnmente AdEXO al frente de la cual se encuentra el mando superior de la DivEXO) y por tres BriPEL o Brigadas de Patrullas de Exploración Lejana (englobadas conjuntamente dentro de la Oficina de Operaciones Tácticas de la AdEXO) asignadas a las Flotas de Combate Primera, Segunda y Séptima. El mando superior de cada BriPEL recae en el Almirante de la Flota a la que está asignada. Adicionalmente, cada BriPEL está formada por un número variable de compañías que a su vez están compuestas por un número, también variable, de Patrullas de Exploración Lejana (PEL, más conocidos como Grupos Exo). El número de compañías y patrullas, e incluso el número de exploradores en cada PEL, varía en función de las necesidades tácticas y las responsabilidades de cada brigada. La DivEXO ha demostrado una gran flexibilidad a la hora de asignar unidades y recursos según las necesidades variables de cada momento. Por ello es muy difícil dar una información fiable y realista de los efectivos de cada BriPEL ya que éstos cambian continuamente. Además, debe tenerse en cuenta que, con carácter temporal, algunos grupos Exo asignados a una BriPEL pueden ser asignados a un mando operativo externo a la DivEXO.

Es habitual que el mando de la DivEXO sea asignado a un Almirante de Flota de Combate retirado o a otro oficial de alta graduación que posea abundantes conocimientos de los Grupos de Exploración, sus objetivos, su funcionamiento y su personal. Las relaciones con los militares son frecuentes y para facilitar el trato con ellos, a este oficial habitualmente se le concede el rango de Almirante.

Debido a que en muchas ocasiones los mandos superiores de la DivEXO provienen del estamento militar, en la práctica, la estructura

interna de la DivEXO es muy similar (es decir, existe un complejo sistema de mando claramente estructurado), existe una correspondencia entre los rangos de la DivEXO y los cuerpos militares, comparten equipación y entrenamiento, operan conjuntamente con unidades militares, etc. Sin embargo, es frecuente encontrar en la DivEXO y en las unidades inferiores de exploración personas que no son militares en puestos de relevancia, reconociéndose que sus especiales habilidades o conocimientos son de interés en el desarrollo de las labores de exploración. No es extraño ver que, en algún grupo Exo, los puestos científicos están ocupados por personal no militar. El ejército no les reconoce ninguna graduación militar, pero sí les concede, sin embargo, los derechos y prerrogativas de un militar que ocupe su mismo puesto. Por ejemplo, un astronavegante civil sería considerado como un teniente. No estará obligado a mantener la disciplina militar (saludos, servicios, etc.) ni podría dar órdenes a subordinados, pero podrá disfrutar de determinados beneficios militares (camarotes en instalaciones militares, transporte gratuito en naves militares, acceso a comedores y bares para oficiales, etc.).

ORGANIGRAMA

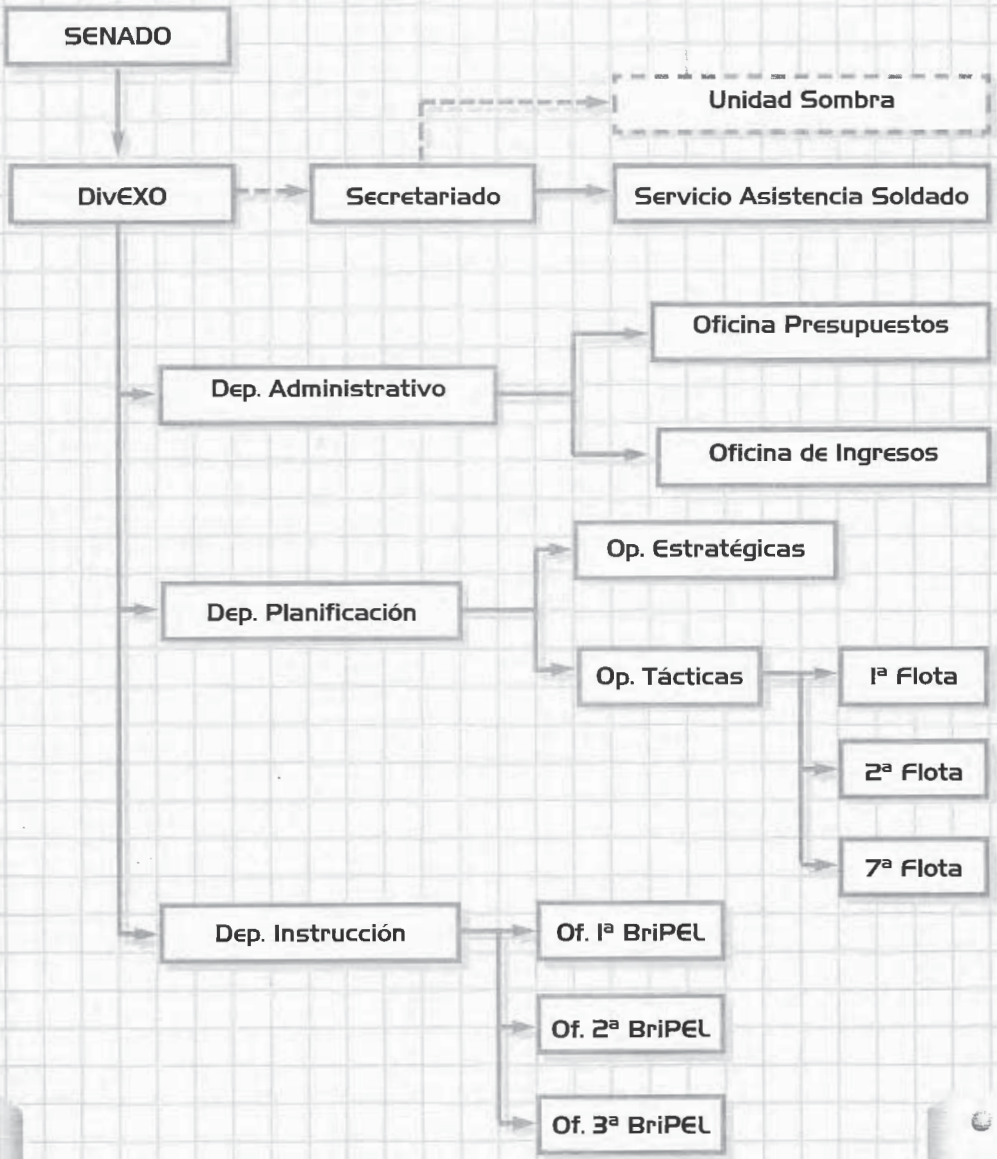
Dentro de la DivEXO se pueden distinguir tres departamentos: Instrucción, Administrativo y Planificación que tienen una serie de cometidos bien diferenciados. A pesar de esta división de las funciones de cada departamento, en la práctica trabajan conjuntamente, pues las necesidades de cada departamento están relacionadas con las limitaciones de los demás. Esta compenetración interdepartamental no es sencilla y en muchas ocasiones ha provocado situaciones difíciles que han requerido la intervención de los más Altos Mandos de los Grupos Exo. Esto es así porque, generalmente, las necesidades del Departamento de Planificación chocan directamente con las posibilidades del Departamento de Instrucción, mientras que el Departamento Administrativo es incapaz de coordinar las órdenes contradictorias. Independientemente de este comentario anecdótico, la maquinaria logística de los Grupos Exo está considerada una de las mejores dentro de la Armada.

DEP. ADMINISTRATIVO

Este departamento se encarga de los asuntos meramente administrativos y burocráticos de la DivEXO. Éste es uno de los departamentos con mayor presencia de civiles por ser sus funciones principalmente el derecho y la economía, asuntos poco tratados por militares. La introducción de elementos civiles en este departamento es muy reciente. Inicialmente, los propios militares se ocupaban de la administración de la DivEXO, sólo que ellos lo denominaban logística. Pero el crecimiento de la unidad y las complejidades legales han demostrado que el personal civil está mejor preparado que el militar para estos puestos. A diferencia de los Grupos Exo, los civiles de este departamento no tienen consideración militar y son considerados funcionarios del Estado. Sin embargo, dado el carácter de ciertas actividades Exo, todos los funcionarios han debido solicitar voluntariamente el ingreso y todos ellos han sido informados de la Ley de Secretos Militares y han jurado su cumplimiento.

Aparte de asuntos burocráticos, el Departamento Administrativo se dedica a la elaboración de los presupuestos de la DivEXO, de la adquisición y asignación de recursos y de coordinar peticiones de exploración no gubernamentales. Las peticiones no gubernamentales tienen dos orígenes mayoritariamente. Por un lado están las peticiones de la Universidad y por el otro las de empresas privadas. Los primeros suelen proponer exploraciones de carácter científico (estudio de anomalías astronómicas o de fenómenos singulares en una zona) y las segundas suelen tener objetivos más económicos (estudios geológicos de un planeta o apertura de rutas de navegación hacia determinada localización). La autorización o no de estas exploraciones no gubernamentales no depende de este departamento sino directamente del mando de la DivEXO. Los Grupos Exo no son los únicos exploradores de la galaxia y las entidades públicas o las corporaciones pueden contratar a empresas privadas de exploración e incluso a

ORGANIGRAMA



grupos de exploradores independientes. Sus tarifas son más baratas, pero sus resultados no son tan óptimos.

Dentro del Departamento se deben destacar las labores de dos Oficinas:

La Oficina de Presupuestos se encarga de la elaboración de los presupuestos teniendo en cuenta las necesidades dictadas por los Departamentos de Instrucción y Planificación y la estimación de ingresos realizada por la Oficina de Ingresos. Aprobados los presupuestos, esta Oficina se encarga de la adquisición de los recursos y su asignación.

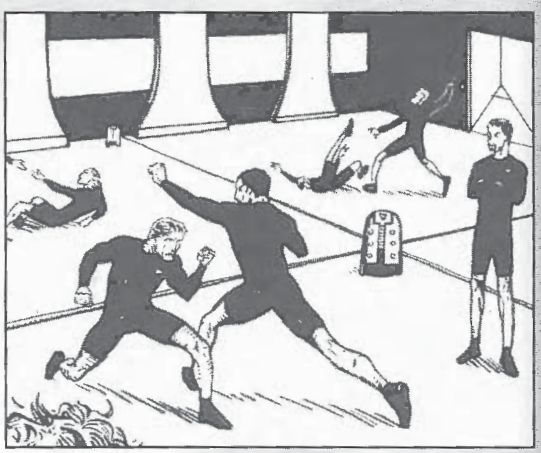
La Oficina de Ingresos se encarga de la defensa de los intereses económicos de la DivEXO, busca nuevos métodos de financiación para complementar la asignación presupuestaria del Senado. Habitualmente entra en contacto con intereses comerciales civiles para emplear Grupos Exo en la búsqueda de nuevos planetas habitables o con ricos yacimientos de minerales. En varias ocasiones han prestado sus servicios como unidades de rescate. Esta Oficina se encarga de valorar la misión según las exigencias del contratante y de fijar un precio a este servicio.

Además, durante las misiones de exploración es frecuente encontrar nuevos sistemas que pueden tener en el futuro algún interés comercial (planetas colonizables, yacimientos minerales, etc.) Es cometido de esta Oficina mantener actualizada una base de datos con información sobre lo hallado durante las misiones y, cuando sea económicamente de interés, poner ante las autoridades Patente de Exclusividad de estos sistemas a favor de la DivEXO para su posterior explotación comercial. Ésto puede ir desde la explotación directa por parte de empresas asociadas, fijar una cantidad en concepto de derechos comerciales o la venta de estas patentes a los interesados. En algunos casos deben defender los derechos de la DivEXO ante empresas que tratan de aprovechar lo hallado de manera ilegal. Se puede afirmar que una parte muy importante de los fondos no públicos que ingresa la DivEXO es debida a los derechos de explotación de sus descubrimientos.

DEP. INSTRUCCIÓN

Este Departamento está dividido en tres Oficinas, representando cada una de las tres BriPEL existentes. El Departamento se encarga de estimar el personal y material necesario para los programas de enseñanza dependiendo de las misiones previstas por el Departamento de Planificación. Cada una de las Oficinas se encarga de la administración de los recursos disponibles para entrenar a los exploradores requeridos.

Las necesidades de personal y material necesarios para llevar a cabo las labores de enseñanza son emitidos por las Oficinas, recogidos por el Departamento y transmitidos a la Oficina de Presupuestos para su aprobación.



Cada Oficina de Instrucción tiene asignado el control de un centro de instrucción donde se lleva a cabo las labores de entrenamiento de los Grupos Exo. En el caso de las BriPEL Primera y Segunda, comparten las instalaciones de instrucción de la Primera y Segunda Flota, aunque los Grupos Exo bajo instrucción están segregados de las demás unidades de la Flota y reciben entrenamiento diferenciado. En el caso de la Tercera BriPEL, ésta dispone de un viejo portanaves que ha sido transformado a labores de instrucción. Este portanaves es de la clase Frixia, un antiguo modelo utilizado a mediados de la Segunda Guerra Verriana, aunque ha sido actualizado y modernizado por los propios Exo. Actualmente está considerada una de las naves más rápidas y más modernas de la República Federal de Planetas.

DEP. PLANIFICACIÓN

Este Departamento se encarga de desarrollar los programas de operaciones para los Grupos Exo. La Oficina de Operaciones Estratégicas se encarga de recoger la política de exploración del Senado y las misiones solicitadas por la Oficina de Ingresos y establecer la estrategia global a medio y largo plazo de la División para llevarlas a cabo. Reparte las misiones entre las BriPEL según las posibilidades de cada una teniendo en cuenta las consideraciones estratégicas militares de la R.F.P.

Posteriormente, cada Oficina de Operaciones Tácticas se encarga de asignar cada misión a una Compañía o Grupo Exo determinado en función de las necesidades tácticas de la Flota de Combate. En este caso, es el Almirante de cada Flota el que, sobre el terreno y conociendo la situación real de la Flota, decide finalmente qué unidad se va a encargar de cada misión encomendada. También posee la potestad de retrasar o anular misiones si considera que podrían afectar negativamente al buen desarrollo de las actividades de la Flota o que fuesen contrarias a los intereses de la República. Esto, en realidad, deja a los almirantes de la Flota mucha capacidad de decisión a la hora de asignar las misiones y ha sido la causa de algunos conflictos entre los intereses de la Flota y la DivEXO que no siempre son coincidentes. Los primeros suelen tender a favorecer las misiones que directamente afectan a su flota, dejando para más adelante otras misiones generales o no militares. Los segundos, por el contrario, suelen tener criterios más globales e intentar compensar, no sin cierta dificultad, las necesidades militares con los requerimientos civiles (que son una fuente importante de financiación). El Alto Mando no ve estas diferencias como un problema, sino más bien como una forma de adoptar una postura intermedia. En algunos casos especiales, la DivEXO, con la autorización del Alto Mando, puede retirar a un Grupo Exo del servicio en una flota para asignarlo a una misión concreta.

Conocidos los requerimientos de personal y equipo, así como los niveles de desgaste de los actuales, cada Oficina de Operaciones Tácticas emite su petición de personal y material a la Oficinas de Instrucción de su Flota y a la Oficina de Presupuestos.

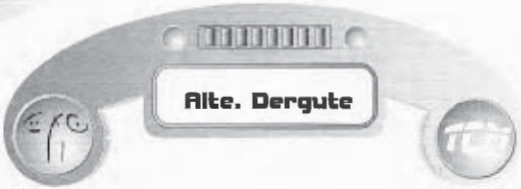
SECRETARIADO DIVEXO

Mención especial merece el Secretariado de la DivEXO. Éste es un puesto de Adjunto al del oficial al mando de la DivEXO que está fuera totalmente de la cadena de mando militar, debiendo responder únicamente ante el Almirante de la DivEXO y ante la Comisión Especial del Senado. Se encarga principalmente de tareas de supervisión de las actividades de los Grupos Exo. Es cometido del Secretariado supervisar que las actividades de exploración y las misiones desarrolladas por los Grupos Exo se realizan según las directrices del Senado y la normativa interna que gobierna esta División. Esta función es necesaria para evitar posibles abusos por parte de los exos que pudieran ser contrarios a los intereses de la R.F.P. o que pudieran influir negativamente en la imagen pública de la División, aunque también intervienen para esclarecer las acciones acometidas en misiones fallidas o con bajas para determinar las causas y ver si es necesario recomendar la modificación de algún procedimiento operativo hasta el momento empleado por los Grupos Exo.

Para ayudar en estas labores de supervisión, el Secretariado dispone de una unidad especialmente entrenada en labores de investigación, el Servicio de Asistencia al Soldado, SAS. En un principio, esta unidad se creó para determinar si las misiones y actuaciones de los Grupos Exo se habían llevado a cabo según la normativa y las órdenes recibidas. Sin embargo, en recientes años se ha reconocido la utilidad e independencia de esta unidad especializada y se ha ampliado su campo de actuación a todas las unidades y actividades militares de la Armada.

El SAS está autorizado para iniciar investigaciones por su cuenta, aunque es habitual que sólo lo hagan cuando se recibe una recomendación de investigación por parte de uno de los responsables de las BriPEL o cuando un mando militar solicite la presencia de investigadores del SAS. Desde el final de la última guerra con los verria-

nos, esta sección ha ido adquiriendo poco a poco mayor relevancia en la defensa de los intereses legales de los militares. En la actualidad, son raros los juicios militares o los juicios civiles donde esté involucrado un militar en los que no haya, de alguna forma un miembro del SAS, ya sea como fiscal, como defensor o como juez. Los abogados, letrados y demás componentes se han ganado un merecido reconocimiento en el campo jurídico y hoy en día es una de las salidas profesionales más ambicionadas por los estudiantes de derecho de la R.F.P.



Es difícil explicar en tan breve espacio todo el currículum de este militar que hoy está a cargo de las Unidades Exo. Nació en el planeta Reiler en el sistema Filoi. Este sistema, uno de los más importantes y antiguos de la R.F.P., es uno de los pocos que tiene y mantiene una impresionante Armada espacial. Esta tradición proviene de las primeras guerras verrianas y la familia Dergute ha pertenecido a la Armada de la República o a la de Filoi desde hace más tiempo del que nadie recuerda. El Almirante no es descendiente directo de la familia ya que, de haber sido así, habría prestado sus servicios en la Armada del sistema con casi toda probabilidad. Su apellido, sin embargo, no parece haber pesado en exceso en su meteórica carrera militar. Durante el final de la Segunda Guerra Verriana era Capitán de Navío en la Sexta Flota, de hecho, era el oficial más joven al mando de un destructor. Sus acciones en la batalla de Agrier, le valieron el ascenso a Contralmirante y el mando de un acorazado. La defensa de la estación Humano III donde salvo a dos portanaves en construcción le valieron el ascenso a Vicealmirante y el traslado a uno de los portanaves que él mismo había salvado. La creación de la 7ª Flota le valió el nombramiento de Almirante para ella. Tras unos distinguidos servicios durante casi dieciséis años, fue trasladado a la DivEXO para encargarse de ella en 3453. Su gestión, hasta la fecha, ha defendido la independencia de las Unidades Exo como fundamento de su efectividad y como garantía de su futuro.

El Secretariado también tiene una misión menos conocida, la de llevar a cabo misiones que, por su naturaleza ilegal, no pueden encomendarse a otras unidades militares de la R.F.P., incluyendo los Grupos Exo. Para llevar a cabo estas misiones, el Secretariado dispone de una sección reducida de agentes altamente entrenados y equipados y con una libertad de acción prácticamente total: la Unidad Sombra. La Unidad Sombra está actualmente compuesta por tres grupos de intervención y un equipo de especialistas de apoyo que no tienen ninguna relación con el estamento militar. La mayoría de los componentes de la Unidad Sombra son civiles con gran experiencia en asuntos de seguridad y contraespionaje, incluso algunos de ellos son convictos que han visto conmutadas sus sentencias a cambio de servir en la Unidad. Algunos miembros son ex-militares, pero, que se sepa, no hay ninguno en activo: todos, por alguna u otra razón, han sido retirados del servicio activo. La Unidad Sombra es uno de los mayores secretos de estado de la República Federal de Planetas. Su existencia es completamente desconocida para todo el mundo y sólo tres personas (aparte de la Unidad) tienen conocimiento de su existencia: el oficial responsable del Secretariado, el Almirante de la DivEXO y el propio Presidente Ayala. Es posible, aunque no probable, que su creación sea debida a éste último.

ORGANIGRAMA BRIPEL

Dentro de la estructura militar de la R.F.P., las Brigadas de Patrullas de Exploración Lejana (BriPEL) son consideradas como unidades independientes asignadas como apoyo a las flotas de combate. Al contrario que otras unidades independientes, la especial naturaleza de las BriPEL hace que en la práctica estas unidades tengan una libertad de acción mayor que lo que se considera normal para este tipo de unidades.

Al estar asignadas a las flotas, en teoría estarían bajo el control de los mandos de la Flota, pero en realidad sólo tienen que obedecer las órdenes directas del Almirante y responden de sus acciones únicamente ante él. Ésto, unido a las especiales necesidades de material y entrenamiento que

precisan las unidades BriPEL, hace que en muchos aspectos sean una organización militar dentro del estamento militar de la R.F.P.

El carácter secreto de muchas de las misiones EXO y su intrínseca individualidad hace que los componentes de los grupos EXO mantengan cierto distanciamiento con el resto de las unidades de la Flota. No hay ninguna norma que impida la confraternización entre las diferentes Armas de la Flota, pero, por tradición, las tripulaciones EXO han sido tratadas como una élite dentro de las naves espaciales. No hay ningún sentimiento de envidia ni de rivalidad en esta actitud, sino más bien de respeto. Probablemente, las unidades más aisladas son las de la 1ª Flota y las que menos, las que mantienen un trato más cercano, son las de la 2ª Flota. No hay ninguna razón explicable para ello. Es parte de la personalidad de cada unidad.

Existen tres BriPEL, siendo asignadas la Primera BriPEL a la 1ª Flota de Combate, la Segunda BriPEL a la 2ª Flota de Combate y la Tercera BriPEL a la 7ª Flota de Combate. El mando superior de cada una reside en el Almirante de la Flota correspondiente. Éste se encarga de las cuestiones tácticas de la BriPEL asignada a su mando (del día a día), pues las cuestiones de organización a medio y largo plazo son determinadas por la Oficina de Operaciones Estratégicas de la DivEXO. Además existen otras dos unidades dependientes directamente del Secretariado de la DivEXO, el SAS y las Unidades Sombra.

La naturaleza particular de las misiones encomendadas a cada Flota de Combate ha influido en la organización interna de cada una de las BriPEL asignadas. Así, los cometidos, organización interna, material y entrenamiento de cada BriPEL varía significativamente entre ellos y no es posible describir una estructura común para todas ellas. La estructura, además, ha ido cambiando a lo largo de la historia de esta unidad debido a los cambios en la política militar y a la existencia misma de un conflicto armado. La estructura descrita en la siguientes líneas hace referencia al momento actual.

PRIMERA BRIPEL: PRIMERA FLOTA.

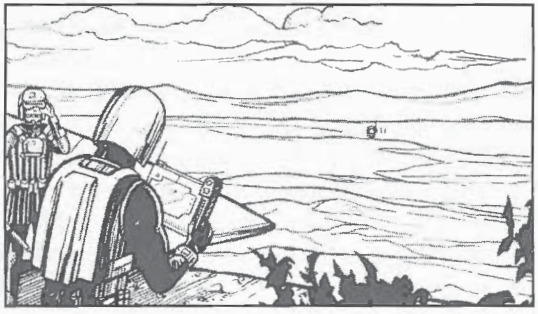
La naturaleza defensiva de la Primera Flota ha contribuido decisivamente a la formación de las unidades de esta BriPEL. Dado este carácter defensivo, estas unidades se dedican a misiones de investigación e intervención en asuntos que podrían afectar a la estabilidad interna de la R.F.P. Sus misiones van desde acciones policiales especiales en sistemas que no disponen de unidades propias a investigaciones antiterroristas y contra el crimen organizado, pasando por la protección de altos dignatarios de la R.F.P.

Las unidades de esta BriPEL suelen ser de dos tipos especialmente, uno más dedicado a tareas de investigación y un segundo a misiones de intervención. Las unidades de investigación suelen ser unidades con un número reducido de personal (no suelen superar los cuatro individuos) con experiencia en varios campos de la investigación forense policial. Durante las investigaciones suelen operar por su cuenta, informando regularmente de sus progresos. También pertenecen a este tipo de unidades los agentes infiltrados en las organizaciones bajo investigación. Las unidades de intervención son unidades con una fuerte preparación militar, compuesta habitualmente por seis personas que pueden operar conjuntamente con otras cuando se requiera mayor número de personas. Suelen asignárseles misiones policiales armadas cuando se considera que las fuerzas locales no son suficientes o no están preparadas para acometer con éxito cierto tipo de misiones. Además, conjuntamente con unidades de investigación, servicio de escolta y fuerzas locales, sue-

len cooperar en la protección de altos dignatarios de la República, estudiando los lugares por donde va a pasar la comitiva para determinar posibles peligros y acompañando al dignatario durante sus actividades.

El centro de operaciones principal, así como el centro de instrucción, de la BriPEL de la Primera Flota, se encuentra en el Cuartel General de la Primera Flota en el Sistema Eilon (el de Vettera) en uno de los planetas ocupados por la antigua raza de los Aolha. Las unidades pueden encontrarse desplazadas temporalmente a cualquier planeta de la R.F.P. según la naturaleza de la misión encomendada. Si una situación puede prolongarse excesivamente en el tiempo, la BriPEL de la 1ª Flota tiene la autoridad para formar pequeños mandos independientes para coordinar varios grupos existentes en alguna zona. En la actualidad, dos de dichos mandos independientes están operando en la zona fronteriza con el Imperio de Oeon y se cree, aunque no está confirmado, que un tercer mando independiente ha sido asignado a la Baronía Hassell en la Federación.

A la hora de seleccionar personal para estas unidades, además de personas recién admitidas a la Academia Militar y que hayan superado las duras pruebas de selección, se suele valorar la posible experiencia en los campos policiales y de investigación. Por tanto, es frecuente que a estas unidades sean invitados miembros de los cuerpos de seguridad de la República y de empresas privadas que destaquen por su experiencia o en servicio. Generalmente, los civiles "invitados" a unirse a un Grupo Exo no suelen rechazar la oferta. La BriPEL sabe ser muy persuasiva cuando es necesario.



SEGUNDA BRIPEL: SEGUNDA FLOTA.

Los Grupos Exo de esta BriPEL son los más conocidos y sus misiones suelen ser las que reciben mayor atención por parte de los medios de comunicación. Cuando se crearon los Grupos Exo, se englobaron dentro de la estructura de la Segunda Flota, proviniendo las primeras unidades de sectores civiles, que antes de la Guerra Verriana se dedicaban a misiones de exploración comercial y científica. Durante los periodos de paz, este tipo de misiones ha sido históricamente encomendado a estas unidades para, de alguna manera, mantener presentes los ideales de aquellas primeras unidades. Por tanto, debido a que las misiones con que pueden encontrarse son de lo más variado, los Grupos Exo de la Segunda Flota son los más heterogéneos y con mayor número de asesores civiles de las tres BriPEL existentes.

Al contrario de lo que ocurre en las otras BriPEL, los Grupos Exo de la Segunda Flota no suelen estar compuestos por las mismas personas de una misión a otra. Estos grupos se suelen formar con un conjunto de entre cuatro y seis personas que forman el núcleo principal del Grupo Exo, siendo habitual que a estas personas se les añadan asesores civiles con experiencia en campos del conocimiento que pueden resultar de utilidad durante la misión encomendada.

El entrenamiento de las personas que forman el núcleo de la patrulla se hace intentando que entre ellos abarquen el mayor abanico posible de conocimientos y habilidades que ayuden a la supervivencia de la unidad. Se busca sobre todo personas que sean polivalentes en varios campos y que además sean capaces de trabajar bien en equipo y alejados de la cadena de mando militar habitual. Además se busca a personal altamente especializado en campos del saber poco desarrollados en las academias militares e instituciones civiles.

No existe un centro de operaciones claramente definido para esta BriPEL al estar sus componentes diseminados entre las naves de la Segunda Flota de Combate. Cada Grupo Exo suele tener

asignadas naves especialmente modificadas que están ubicadas a bordo de una de las naves de línea de la Flota. Debido a las peculiares características del equipamiento y de las naves empleadas por los Grupos Exo, junto con ellos suele destinarse personal técnico de apoyo que se encargan del mantenimiento del equipo y de las naves. El resultado es que, aunque el tener asignado un Grupo Exo a la nave da un cierto prestigio dentro de la R.F.P., esto requiere espacio, instalaciones y medios que a veces resulta difícil de conseguir por parte de los mandos de las naves afectadas.

El centro de instrucción de la Segunda BriPEL se encuentra en el Stalag 2: una base espacial en órbita alrededor del planeta Dereil en el sistema Manal (aunque éste es un dato que no es conocido públicamente). Este Stalag está compuesto por varias estructuras toroidales de varios metros de diámetro cada uno, unidos por un eje central alrededor del cual giran para crear gravedad. La sección número 5 (conocido como Nivel 5) de esta instalación ha sido cedida por completo a la instrucción de los Grupos Exo, siendo el acceso a su interior extremadamente restringido. Dentro de su nivel 5, los Grupos Exo cuentan con la tecnología más moderna para el entrenamiento y adiestramiento de sus unidades de exploración. La sala de recreación holovisual es una de las más perfectas de la galaxia y aquellos que la han probado aseguran que es igual que la propia realidad. Tiene un simulador naval donde se pueden recrear desde combates individuales hasta combates con grandes formaciones navales. Los alumnos de este nivel pueden comprobar en cabinas de simulación individuales sus reacciones en casi cualquier batalla espacial imaginable. En su interior también está el Astrocon del cual se dice que es el mapa galáctico más exacto de la R.F.P. actualizado además a tiempo real con los resultados de exploración de todas las misiones de los exos. Naturalmente, los alumnos utilizan parte de las funciones del Astrocon para aprender Astronavegación, pero su acceso está bastante restringido a todo el personal. Finalmente, el Nivel 5 posee un laboratorio de diseño para equipamiento de los Grupos Exo. En él los alumnos aprenden a familiarizarse con el equipo que después van a tener en sus misiones, pero, a la vez, los técnicos desarrollan y prueban con los aspirantes los prototipos del nuevo equipo.

TERCERA BRIPEL: SÉPTIMA FLOTA

Esta es la BriPEL de más reciente creación. Estos Grupos Exo prácticamente no han disfrutado de ninguna notoriedad pública pues sus misiones han sido de carácter militar únicamente. Estas unidades se forman con personal exclusivamente militar sin asesores civiles y esto ha hecho que, a diferencia de las otras BriPEL, los Grupos Exo de la Séptima se encuentren perfectamente integrados dentro de la estructura de mando de la Flota. Las misiones a las que se envían a estos grupos van desde misiones de reconocimiento profundo tras las líneas enemigas, hasta incursiones de comandos para destruir instalaciones de importancia estratégica, pasando por asesinatos quirúrgicos, señalización de blancos para bombardeos, acciones guerrilleras, etc. Debido a la naturaleza de estas misiones, el entrenamiento al que se someten estos grupos prácticamente no trata ninguno de los aspectos científicos de la exploración, dedicándose más al entrenamiento armado y a la supervivencia en territorio hostil. Actualmente, la 7ª Flota se encuentra, después de los acontecimientos protagonizados por Furis de la Rosa, destinada en la frontera con Oeon y sus misiones tienen mucho que ver con lo que sucede en el interior de ese imperio.

Como ocurre con los Grupos Exo de la Segunda Flota, los de la Séptima se encuentran dispersados entre las naves de la Flota. Sin embargo, a diferencia de los de la Segunda, las naves escogidas para acoger a estos Grupos Exo y su equipo de apoyo son las más ágiles y rápidas. Esto facilita la introducción del Grupo Exo en la zona de misión a la vez que dificulta su detección, cuando es necesaria su extracción, de nuevo la velocidad de las naves resulta ser importante. Algunas fragatas de la clase Coriaceus han sido modificadas por las unidades Exo para acoger en sus hangares sus especiales naves y la tripulación de éstas ha sido

reducida al mínimo imprescindible, así como sus servicios e instalaciones, para dotar a la nave de mayor movilidad.

El centro de entrenamiento de esta BriPEL es un antiguo portanaves convertido para labores de instrucción. Habitualmente, esta nave se encuentra en retaguardia viajando de un sistema a otro donde los planetas o las características del sistema se adecúen a las necesidades de instrucción en ese momento. Aunque esta nave ha sido retirada del servicio activo de primera línea, las constantes modificaciones en sus sistemas para adecuarla a la instrucción de Grupos Exo hace que se encuentre en un estado adecuado para el combate. En realidad, se desconoce cual sería su capacidad real de combate en caso de un conflicto bélico, pero vistas las mejoras introducidas por los tecnos EXO en la fragatas Coriaceus, este antiguo portanaves de la clase Frixia no debe envidiar nada a sus compañeros de flota más modernos.

OTRAS UNIDADES

SERVICIO DE ASISTENCIA AL SOLDADO (SAS)

En un principio, esta unidad se creó como respuesta a la presión social por los múltiples incidentes en los que se veían involucrados los Grupos Exo. En muchos de los casos, esos incidentes no traían consecuencias de importancia, pero en algunos, como los famosos incidentes de Alexia y Setero, la inapropiada actuación de los Grupos Exo propició posteriores enfrentamientos armados entre la R.F.P. y sistemas vecinos.

En un intento de reducir la crispación social por estos acontecimientos, el Senado promulgó la creación de una unidad asociada independiente, que se encargara de velar por el buen cumplimiento de la normativa y la defensa de los intereses de la República. Como resultado de esta iniciativa se creó el Servicio de Asistencia al Soldado, SAS.

Las personas asignadas a esta unidad tienen la misión de investigar las actuaciones de los Grupos Exo y por esta razón son entrenados en técnicas de investigación y son buenos conocedores de la estructura y funcionamiento de los Grupos Exo. En años recientes, y dado el alto nivel de aceptación conseguido entre los militares, las actuaciones y responsabilidades del SAS se han ampliado a todas las unidades y misiones militares de la R.F.P. Un equipo de especialistas del SAS acompaña al embajador de la R.F.P. en Adrasta. En teoría son especialistas en leyes intergalácticas, pero se sabe que alguno es un entrenado miembro de los Grupos Exo.

Como resultado de las necesidades de la unidad, es raro asignar personas sin experiencia o recién salidos de la academia a esta unidad, prefiriéndose personas retiradas de los Grupos Exo o con una experiencia reconocida en los campos de la investigación criminal. Sin embargo, ante el aumento de las responsabilidades, recientemente se han ido incorporando personal recién salido de la academia y especialmente entrenados por el SAS para así crear una base sólida de expertos. Como ya se ha comentado antes, la reputación obtenida por el SAS ha hecho que muchos estudiantes de Derecho lo vean como una salida profesional a sus estudios. Hoy en día, es habitual ver a becarios y estudiantes en prácticas haciendo de ayudantes de los abogados del SAS.

UNIDADES SOMBRA

Éstas son unas unidades secretas bajo el mando directo del Secretariado. La existencia de estas unidades no se refleja en ningún documento público de la R.F.P. y, aunque son numerosos los rumores, sólo lo conocen un reducido grupo de personas: el Presidente, el Almirante y el Secretariado. Todos ellos han jurado proteger, incluso con su vida, el secreto sobre estas unidades. La existencia misma de éstas sería difícilmente justificable dentro de la ley de la R.F.P., pero ninguna de las personas que la conoce (y tendría capacidad para desmantelarla) ve mal su existencia.

Sólo hay una persona que conozca la identidad de todos los integrantes de las Unidades Sombra: el Secretariado. Ni siquiera el Presidente de la R.F.P. o el Almirante de la DivEXO conocen a los com-

ponentes de las unidades. Los miembros de una unidad se conocen entre sí, aunque ello no quiere decir que conozcan sus identidades reales, pero no conocen a nadie de las otras dos Unidades Sombra. Para mantener su identidad secreta, todos ellos forman, oficialmente, parte del SAS o de cualquier otra unidad militar, lo cual facilita sus movimientos por la República. De cualquier forma, los Sombra tienen la autorización y la capacidad de acreditarse como miembros de cualquier organismo gubernamental.

Debido a la naturaleza de las misiones que deben llevar a cabo, las Unidades Sombra están formadas únicamente por personas a quienes se les ha creado una identidad secreta eliminando toda referencia a su vida pasada. Se eligen únicamente personas con una lealtad demostrada hacia la República y sus ideales. Suelen tener habilidades en un amplio campo de experiencia, incluso algunos de ellos son criminales a quienes se les conmuta la pena impuesta a cambio de trabajar en la Unidad Sombra. Se cree que alguna de las fugas más espectaculares de las prisiones no han sido más que operaciones de una Unidad Sombra para reclutar a algún nuevo miembro para su unidad. De cualquier forma, los "reclutados" pasan un severo acondicionamiento en sus unidades que sirve para asegurar su lealtad para con la R.F.P., pero sobre todo, para con la Unidad. Cuando alguien entra a formar parte de una Unidad Sombra, lo es para toda la vida. Cuando ya no puede desarrollar su actividad o cuando su lealtad está en entredicho, la Unidad, simplemente, se deshace del miembro débil.

Las instalaciones principales de las Unidades Sombra se encuentran ubicadas a gran profundidad bajo el Cuartel General del DivEXO en el Barrio Presidencial. Estas instalaciones, además de estancias de alojamiento y recreo para los componentes de las unidades, dispone de laboratorios de prueba y fabricación, una de las más avanzadas salas de comunicaciones y control de la R.F.P., salas de misiones, zonas de entrenamiento virtual de similar calidad a las de la BriPEL de la Segunda Flota, etc. Las instalaciones ocupan un volumen enorme y su construcción ha sido uno de los secretos mejor guardados de los últimos años. Su construcción fue complicada y es loable la habilidad de sus diseñadores al crearla en una zona ya edificada y sin que nadie haya sospechado lo que realizaban. Estas instalaciones están unidas mediante un sistema de túneles con varios puntos del planeta. Por ejemplo, uno de los túneles comunica estas instalaciones con el Edificio Presidencial, más conocido por La Aguja (por si fuese necesario actuar en este lugar), mientras que otro llega hasta un hangar privado del espaciopuerto donde las Unidades Sombra disponen de varias naves a su disposición.

Las personas que forman parte de las Unidades Sombra reciben un entrenamiento constante en las instalaciones de la Unidad y disponen del mejor material existente en la R.F.P., mucho del equipo a disposición de la Unidad Sombra incluso está en fase experimental y por tanto son los primeros en emplearla en el campo de operaciones.

ORDEN DE MISIÓN

Informe: 232/2 - 3415

Grupo: IAF-2245 (Escuadra Selva) - Capitán Ivanova Férez

Inicio Misión: Teníamos órdenes de patrullar el sector 223.45.532 dentro del espacio controlado por los verrianos. Debíamos permanecer en la zona durante tres días Compler y después retornar a nuestra base.

Desarrollo misión: Las primeras 16.32 horas transcurrieron sin ninguna novedad, pero en este punto detectamos la aparición de un salto subespacial en nuestro sector. Siguiendo los procedimientos operativos estándar desconectamos nuestros motores y activamos los escáneres de largo alcance. Del subespacio surgieron tres naves de evidente factura enemiga. Dos de ellas, las más pequeñas, tendrían el tamaño aproximado de un destructor, mientras que la tercera era de un tamaño descomunal que superaba incluso a nuestros más modernos portanaves clase Imperial. Mantuvimos nuestra presencia oculta durante media hora en espera de la aparición de nuevas naves o a la espera de sus maniobras. El enemigo redujo su velocidad y se dispuso a lo que aparentemente era una espera logística. En ese momento decidimos contactar con el grupo operativo de la Segunda Flota e informar del contacto. En 37 minutos el Grupo Avanzado de Combate número 5 apareció en nuestro sector. Sus dos destructores de escolta se enfilaron contra las naves de escolta enemigas mientras que el acorazado y los dos destructores de abordaje se dirigieron a la nave capitana. Nuestra posición era la más cercana a la posición enemiga y por ello fuimos los primeros en alcanzar las posiciones enemigas. Siguiendo los operativos estándar de la Segunda Flota nos acercamos con los motores fríos a la nave de mayor tamaño y nos fijamos magnéticamente a su casco. Tal maniobra pasó, aparentemente inadvertida. Esperamos a que los destructores de apoyo se aproximaran a nuestra posición para delatarnos encendiendo el radio-faro para los lanchones de desembarco e iniciamos la perforación del casco. Los destructores enemigos parecían ignorar a los nuestros y se esforzaban por disparar contra nuestras unidades de abordaje. Finalizada la perforación nos separamos del casco enemigo para permitir el abordaje y procedimos a apoyar el ataque enfrentándonos a los destructores donde supusimos que estaba la mayor amenaza. Disparamos cuatro de nuestros torpedos contra éstos, pero no pudimos disparar el resto de nuestro arsenal porque rápidamente nos vimos envueltos por decenas de cazas enemigos. Como bien sabe, el abordaje no fue un éxito. Cubrimos a nuestras unidades en retirada de los cazas enemigos y dado el mal estado de la nave decidimos entrar en los hangares del Acorazado RFP Felicity para realizar el salto con ellos.

Conclusión: Comparto la opinión del Contraalmirante Etevear respecto a la seguridad de que la nave enemiga era una nave colmena verriana.

CREACIÓN

CREACIÓN DE PERSONAJES

El proceso de creación de un personaje miembro de alguno de los Grupos Exo es similar al indicado en el libro básico. Existen algunas diferencias importantes debidas a la naturaleza especial de los Grupos Exo de la R.F.P. y son estas diferencias las que a continuación se explican.

Observarás que a lo largo de este capítulo nos referiremos con frecuencia a la creación de personajes de los Grupos Exo. TCM ha sido concebido como un suplemento orientado a estos grupos, pero eso no significa que no pueda ser aprovechado para otro tipo de personajes. La galaxia es demasiado grande para limitar las posibilidades de exploración organizada a unos grupos militares. Las compañías, las corporaciones, las universidades y demás, tienen y mantienen sus propios grupos de exploración. Cierto es que no tienen tanto renombre ni son tan conocidos como los militares, pero ello no impide que sus miembros reciban entrenamiento muy similar al de éstos. Tanto las ocupaciones como las especializaciones son perfectamente útiles para otros exploradores, aunque la denominación de éstas pueda hacer referencia a una flota o Grupo Exo concreto. De cualquier manera, y siempre que nos sea posible, te indicaremos como adaptar las reglas de este capítulo para este fin.

CONCEPTO PERSONAJE JUGADOR EXO

Es habitual que los componentes de un Grupo Exo hayan sido entrenados juntos y por tanto tengan entre todos un amplio abanico de habilidades. Cada personaje tendrá su campo de especialización, pero será frecuente que además tengan conocimientos suficientes en otras habilidades como para complementar y apoyar a otros componentes del grupo. Por ello es importante que durante el proceso de creación, los jugadores dediquen un tiempo al principio para comentar entre ellos, y con el Director de Juego (DJ), el tipo de personaje que les gustaría interpretar y así acomodar las habilidades entre todos.

En los grupos de exploración que no pertenezcan a la DivEXO, esta posibilidad no siempre estará presente. Tan sólo las compañías o instituciones con gran presupuesto pueden permitirse tener cursos de entrenamiento para sus subordinados. El resto debe conformarse con juntar a sus grupos según el momento y con pocas posibilidades de opción. De ahí que sea más difícil que estén equilibrados y las habilidades de los personajes se complementen, sino que será más normal que todos los personajes tiendan hacia la autosuficiencia.

ELECCIÓN CIVIL – MILITAR

Antes de empezar a decidir cómo serán las características y las habilidades del personaje, es conveniente que el DJ comente algunas cosas sobre la aventura que van a jugar. Especialmente deberá dar a los jugadores información del trasfondo, información sobre a qué Flota de Combate pertenece el grupo, la naturaleza básica de la misión (exploración galáctica, infiltración tras las líneas enemigas...), si será permitido o no la participación de personal asesor civil, las habilidades generales que se espera que tengan, etc. Es decir, deberá dar suficiente información como para que los jugadores puedan elegir adecuadamente las habilidades más convenientes a la misión. Esto puede parecer poco congruente a priori porque, cómo es posible que el personaje nazca (léase sea creado) conociendo la naturaleza de la misión cuando ésta debe ser posterior al nacimiento. La explicación es relativamente sencilla. Las necesidades del grupo condicionarán los componentes que serán seleccionados por el mando. Si una persona no reúne las características adecuadas para la misión, no será elegida y, por tanto, el DJ no debe hacer que el jugador pierda el tiempo creando un personaje que no tiene posibilidades de ir, aunque, para cualquier otro momento, pudiera ser un personaje válido.

Con esta información, el jugador deberá decidir si el personaje que va a crear va a ser un militar o un civil en el caso de estar permitido. En el caso de personajes civiles, el DJ podrá indicar que el personaje debe reunir una serie concreta de habilidades y características (ser científico, poseer determinados conocimientos, ser psiónico...) que el jugador deberá tener presente durante toda la creación del personaje. Los personajes civiles son elegidos para los Grupos Exo porque destacan en una serie de habilidades, es decir, los personajes civiles Exo son personas excepcionales en algún campo, que justifica que el mando no utilice a un militar en su lugar. En el caso de personajes militares, el DJ podría indicar únicamente las habilidades que se espera tenga el grupo como mínimo (habilidad en pilotar, conocimientos científicos determinados, etc.).

ELECCIÓN DE RAZA

El siguiente paso es la elección de raza para el personaje. De nuevo, y a pesar de las preferencias personales de los jugadores, ésta es una decisión que deberá consultarse con el DJ. El DJ tendrá claro cuales son las razas que va a permitir durante la aventura y, salvo que los jugadores y el DJ lleguen a un acuerdo, los jugadores deberán limitarse a estas razas. Además, en el caso de los Grupos Exo, al ser unidades militares especializadas y de la República Federal de Planetas, será muy difícil, por no decir imposible, encontrarse en la unidad con un componente que no pertenezca a una de las razas presentes, y socialmente aceptadas, en la República. Por supuesto podrá haber excepciones, pero las dificultades para interpretar el personaje pueden ser enormes y la explicación del jugador debe ser muy convincente (es casi imposible imaginarse a un Boron paseándose por los pasillos de un acorazado de la R.F.P. o por las calles de Vettera sin que aquellos con quien se cruce, al menos, levanten una ceja).

Finalmente podrá elegir el género (si procede) del personaje. En principio esta elección no influye en la determinación de las características y las habilidades del personaje pues en la República no existen diferencias importantes entre los distintos géneros. Se valora por encima de cuestiones sexuales las capacidades innatas y los conocimientos del individuo. Sin embargo esta decisión puede, y debe, influir en la manera de interpretar el personaje.

Aunque todo lo anterior no es fundamental, es posible que con esta información (militar o no, raza, género...) los jugadores puedan tener más claro el tipo de personaje que les gustaría jugar y en cierta medida las características y habilidades que deberá tener.

DEFINICIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS

CARACTERÍSTICAS INICIALES

El jugador ya habrá elegido la raza que le gustaría interpretar. El siguiente paso es calcular el valor de sus características. Para ello deberá seguir lo indicado en el libro básico utilizando las tablas de las páginas 60-61 del mismo.

FACTORES PLANETARIOS

De nuevo se sigue lo indicado en el libro básico en la página 62. Sin embargo, aunque es posible que el personaje provenga de un planeta con variaciones de gravedad y radiación respecto al estándar de la RFP, debido a lo riguroso del proceso de selección de las Fuerzas Armadas y que los componentes de los Grupos Exo deben saber desenvolverse con multitud de equipos distintos, no será habitual que pueda aplicarse la variación por diferencia en el nivel tecnológico. Será difícil que una persona sin un mínimo de conocimientos técnicos y científicos haya podido llegar a ser seleccionado para los Grupo Exo, aunque no imposible pues puede tener conocimientos y habilidades que pueden ser de utilidad para el grupo. De nuevo, aceptar o rechazar estas opciones es decisión del DJ, una vez oídas las razones del jugador, pues éste puede tener una idea que justifique adecuadamente esta discrepancia. Aunque en menor medida, los personajes de planetas de alta gravedad también pueden ver perjudicada su admisión si no tienen una habilidad G0 bien desarrollada. La mayoría de las actividades de un grupo de exploración se realizan en ambientes de gravedad inferior a la normal e incluso en ausencia de ésta.

DESARROLLO DEL PERSONAJE

ATRIBUTOS Y CAPACIDADES ESPECIALES

El proceso para determinar los atributos iniciales del personaje es igual al indicado en la página 63 del libro básico. Es decir, los atributos iniciales equivalen a la mitad de la característica correspondiente redondeando el resultado por arriba hacia la unidad más cercana. Estos valores iniciales pueden aumentarse mediante el uso de puntos de desarrollo o disminuir aumentando los puntos de desarrollo disponibles. Este procedimiento no cambia para la creación de personajes de las Unidades Exo.

En cuanto a las capacidades especiales, el personaje comenzará con aquellas que le corresponden de manera innata según la raza escogida. Sin embargo, en cuanto a las capacidades especiales escogidas, se deberá consultar con el DJ pues puede que quiera limitar su uso.

Especial mención merece la tirada aleatoria de defectos debido a la elección de características especiales adicionales o como resultado de las innatas. De nuevo hay que recordar la especial naturaleza de los Grupos Exo y el riguroso programa de entrenamiento por el que deben pasar. Este programa está especialmente diseñado para eliminar pronto a aquellos aspirantes que pudieran representar algún peligro para el éxito de las misiones y/o la supervivencia posterior del grupo. Por ello, algunos de los defectos indicados en las tablas que pueden obtenerse de manera aleatoria no tienen sentido para un exo y por tanto deben ignorarse. Para evitar múltiples tiradas en las tablas hasta obtener un resultado satisfactorio, es recomendable que tanto el DJ como el jugador elijan de común acuerdo el/los defectos que pueda tener el personaje.

OCUPACIONES Y HABILIDADES

La forma de adquisición, mejora y límite máximo de desarrollo de las habilidades es similar al señalado en el libro básico a partir de la página 70. Sin embargo, además de los 250 Puntos de Desarrollo normales, más los Puntos de Desarrollo extras (suma de la Memoria, Lógica, Inventiva, Voluntad y Concentración), los personajes Exo disponen de 25 puntos de desarrollo gratuitos que deben gastarse obligatoriamente (salvo el caso de personal civil y con permiso del DJ) en la adquisición de una de las Especializaciones Exo correspondientes a la Flota de Combate de la que forma parte (ver más adelante).

Los personajes exploradores que no pertenezcan a los Grupos Exo no tendrán estos 25 puntos extras para especializaciones, aunque el DJ puede permitirlos si lo desea. Permitiéndolos indicará que los personajes pertenecen, de alguna manera, a un grupo de exploración organizado con bastantes recursos.

OCUPACIONES BÁSICAS EXO

Debido a que la naturaleza de las misiones que deben llevar a cabo los Grupos Exo es muy diferente a la de las demás unidades militares de la R.F.P., el Departamento de Instrucción de las Fuerzas Armadas ha desarrollado una serie de programas de entrenamiento específicos atendiendo a las necesidades de las misiones encomendadas a las distintas Flotas de Combate.

Después de pasar por los duros dos meses de Instrucción Básica de las Fuerzas Armadas, el aspirante a exo pasa por un agotador programa de instrucción. Este programa se diseña en función de las necesidades de la Flota de Combate aunque deja mucha libertad en la elección de habilidades concretas pues se intenta potenciar al máximo las capacidades innatas de los reclutas. Tras ocho meses de agotador entrenamiento físico e incesante estudio, al aspirante se le considera preparado para demostrar si es capaz o no de desenvolverse como parte de un Grupo Exo.

Al aspirante se le asigna una misión de prueba que deberá pasar con éxito antes de formar parte de los Exploradores. Tras la consecución exitosa de esta misión, el ahora Explorador vuelve a la Academia para pasar por cuatro meses adicionales de estudio y esfuerzos físicos. Estos nuevos cuatro meses tienen la finalidad de especializarle en aquellas habilidades que van a serle útiles en el desempeño de las misiones con el Grupo Exo al que ha sido asignado.

En total, el entrenamiento de un Explorador suele durar bastante más que el de cualquier otro miembro de las Fuerzas Armadas. Como media, se incorpora a su unidad definitiva tras algo más de doce meses de instrucción, mientras que los demás militares suelen hacerlo en un plazo entre seis y diez meses. Sin embargo, el esfuerzo y nivel de conocimientos con el que suelen acabar los Exploradores es muy superior al de la media, incluso en muchos casos los recién incorporados a una Unidad Exo suelen tener conocimientos comparables al de algunos veteranos que llevan varios años en activo.

Los personajes exploradores que no pertenezcan a un Grupo Exo, no estarán sometidos a un entrenamiento tan estructurado. Generalmente su

aprendizaje habrá sido compatible con su actividad profesional y, por tanto, habrá sido más lento y durado más tiempo. Nuevamente, las corporaciones e instituciones pueden tener programas de entrenamiento propios, pero éstos no son tan eficaces como los militares y tienden a durar más tiempo.

En el juego, a estos programas de entrenamiento iniciales se les denomina Ocupaciones Exo Básicas y los jugadores que deben interpretar un personaje Exo deberán elegir una de ellas. Si lo desea, el DJ puede incorporar la lista de Ocupaciones Básicas detalladas en este libro a las existentes en el libro básico para aumentar el número de ocupaciones al que tienen acceso los jugadores, aunque éstos no vayan a interpretar personajes Exo. Éstos serían personajes que tras los ocho meses de instrucción no han podido pasar la misión de prueba y han sido licenciados o asignados a otras unidades militares no Exo.

Las Ocupaciones Exo pueden ser elegidas por personajes que, tras ser licenciados, terminan trabajando para un grupo de exploración privado. Haber sido rechazado por el ejército suele ser una buena carta de presentación en las entidades privadas. Ocho meses fallidos de instrucción Exo suelen ser bastante mejor que ningún mes de entrenamiento.

Las Ocupaciones Exo podrás encontrarlas en la parte final de este capítulo junto a las Especializaciones Básicas y de Flota de los Grupos Exo.

ESPECIALIZACIONES

Como novedad al proceso de creación de personaje se introduce el concepto de Especialización. Éste es parecido al de las Ocupaciones Básicas en que al jugador se le ofrece un conjunto de habilidades predeterminadas a cambio de un coste fijo de Puntos de Desarrollo. Sin embargo, a diferencia de las Ocupaciones Básicas, los jugadores sólo pueden acogerse a las Especializaciones una vez acabado el proceso de creación del personaje. Es decir, las Especializaciones suelen ser cogidas como parte del proceso de mejora del personaje mediante puntos de experiencia tras las partidas.

La adquisición de una Especialización cuesta 25 puntos de desarrollo, éstos pueden provenir del proceso de creación del personaje (como en el caso de los puntos adicionales para los personajes Exo) o como consecuencia de haber acumulado suficientes puntos de experiencia a lo largo de la campaña.

A diferencia del proceso de mejora habitual detallado en la página 80 del libro básico, las Especializaciones son una manera segura de mejorar una serie de habilidades al eliminar el factor aleatorio de la tirada previa para superar el nivel de la habilidad. Sin embargo un personaje no puede incrementar el nivel de una habilidad más allá de 18 mediante una Especialización. Además, poder adquirir una de las Especializaciones implica acumular los puntos de experiencia de muchas partidas hasta obtener los puntos necesarios, por lo que se retrasa significativamente la mejora del personaje.

Además, la obtención de una Especialización por parte de un personaje no suele terminar con el pago de los Puntos de Desarrollo necesarios. El personaje en muchas ocasiones deberá pasar por un proceso de instrucción determinado (cuatro meses en el caso de los personajes Exo), lo cual puede hacer que el personaje se vea separado por ese tiempo del resto de sus compañeros mientras éstos continúan la campaña o puede implicar algún tipo de acuerdo o contrato entre el personaje y la institución que provee la Especialización (en el caso de los personajes Exo, éstos pasan a ser parte de las Patrullas de Exploración Lejana de la R.F.P., con todas las consecuencias que conlleva formar parte de esta organización militar).

En las páginas posteriores, además de detallar las Ocupaciones Exo Básicas según la Flota de Combate, se han incluido las Especializaciones correspondientes. Adicionalmente, se incluyen una serie de Especializaciones Libres que puede adquirir cualquier personaje, ya sea miembro de un Grupo Exo o un personaje creado según el método detallado en el libro básico.

PROCESO DE CREACIÓN

Como los personajes pueden provenir del estamento civil o militar, ésto se refleja en la creación de personajes de la siguiente manera:

PERSONAJES CIVILES EXO

Este tipo de personaje se crea exactamente de la manera indicada en el libro básico, es decir podrá optar por el aprendizaje libre de habilidades o por adquirir una o más de las Ocupaciones detalladas en el libro básico. Como se ha indicado anteriormente, el jugador deberá tener en cuenta las indicaciones del DJ sobre posibles requisitos del personaje.

Una vez acabada la creación normal del personaje, el jugador dispondrá de 25 Puntos de Desarrollo adicionales que podrá emplear para la adquisición de una de las Especializaciones Exo de la Flota de Combate a la que va a unirse.

Esto representa el necesario entrenamiento que debe recibir el personal civil para adaptarse a los equipos y procedimientos empleados por los militares y para darle tiempo para acoplarse a la unidad a la que va a unirse. Sin embargo, en casos excepcionales, el DJ podrá permitir que el jugador emplee esos 25 puntos de desarrollo en la adquisición o mejora de habilidades concretas que puedan resultar de interés para las futuras partidas o en obtener alguna de las Especializaciones Libres.

PERSONAJES MILITARES EXO

Para la creación de los personajes militares, también se dispone de 250 Puntos de Desarrollo más los Puntos de Desarrollo adicionales. A diferencia de los personajes civiles, estos puntos deben emplearse para la adquisición de por lo menos una de las Ocupaciones Exo Básicas correspondientes a la Flota de Combate a la que pertenece el personaje.

Los Puntos de Desarrollo restantes tras esta adquisición, podrá emplearlos de la manera habitual: mejora de Características, aprendizaje libre de Habilidades o adquisición de Ocupaciones adicionales. Estas ocupaciones pueden ser de la lista de ocupaciones detallada en el libro básico. En ningún caso podrá adquirir una segunda Ocupación Exo Básica pues se supone que el proceso de selección por el que ha pasado el personaje antes de ingresar ya ha determinado cual es la ocupación más idónea a sus habilidades innatas.

Escoger Ocupaciones del libro básico representa la posibilidad de haber desarrollado habilidades antes de entrar en las Fuerzas Armadas de la R.F.P. Sin embargo, algunas de las Ocupaciones pueden no ser compatibles con la Ocupación Exo Básica escogida, por lo que el jugador deberá tener en cuenta la lista de Ocupaciones Permitidas. Esto representa parte del programa de selección militar por la que se intenta acomodar al aspirante en la especialidad más acorde con sus habilidades innatas y las adquiridas antes de ingresar en las Fuerzas Armadas.

Una vez acabada la creación normal del personaje, el jugador dispondrá de 25 Puntos de Desarrollo adicionales que podrá emplear para adquirir una de las Especializaciones Exo de la Flota de Combate de la que forma parte. Excepcionalmente, el DJ podrá permitir al jugador la elección de una de las Especializaciones Libres.

NOTA: En el caso de personajes militares, estos 25 Puntos de Desarrollo adicionales para Ocupaciones Exo especializadas representan un periodo de entrenamiento avanzado por el que pasan todos los exo tras haber completado con éxito una misión de demostración posterior a su paso por la academia militar. Por tanto, es posible que el DJ decida que los jugadores deben realizar con éxito una aventura antes de poder aplicar estos puntos adicionales. Esta aventura representa la misión de demostración que deben realizar los exos, y sólo los supervivientes de la misión que son considerados aptos pueden emplear esos puntos adicionales. En el caso de no pasar con éxito la misión, el jugador podrá optar por seguir con el personaje como un militar no-Exo asignado a la unidad, que sea civil o retirarlo del juego y volver a crear un personaje nuevo.

En el caso de continuar con el personaje, independientemente de si decide continuar siendo militar o pasar a ser civil, no dispondrá de los 25 Puntos de Desarrollo adicionales al no haber superado la prueba de entrenamiento.

PERSONAJES NO-EXO

El proceso de creación de los personajes exploradores pero que no pertenezcan a un Grupo Exo será similar al descrito en el libro básico, páginas 59 a 80. El Director de Juego podrá otorgar más de 250 puntos para la creación entendiendo que se trata de personajes especialmente dotados e, incluso, podrá permitir que esos puntos se utilicen para la adquisición de alguna especialización libre dada por la propia empresa o institución que les va a contratar como exploradores. Animamos a los grupos de juego a crear sus propias Especializaciones de común acuerdo entre todos. Si observas, todas las Especializaciones otorgan los mismos puntos de habilidades que puntos cuesta. Es decir, 25 puntos de coste, dan 25 puntos de habilidades. El beneficio que obtiene un jugador al elegir una Especialización es eliminar la incertidumbre que supone el aumento de habilidades mediante la experiencia, aunque limitado al máximo de 18 puntos de habilidad. Con este criterio es muy sencillo diseñar tus propios programas de Especialización.

Observarás que las Especializaciones Exo otorgan 5 puntos de habilidad extra. Es decir, 30 en vez de los 25 de las Especializaciones Básicas. No se trata de una errata. En este caso hemos valorado que esos 5 puntos extras son debidos a que el entrenamiento es más exhaustivo. Su inferior coste es consecuencia del compromiso que hace el personaje con el Ejército. Un compromiso que le une casi de por vida. Un miembro de un Grupo Exo difícilmente abandonará dicha ocupación sin sufrir alguna consecuencia negativa: incapacidad permanente, muerte o abandonar la unidad por culpa de algún delito o falta grave que le llevará, con toda probabilidad, a la cárcel o a un planeta prisión.

PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO PRIMERA FLOTA

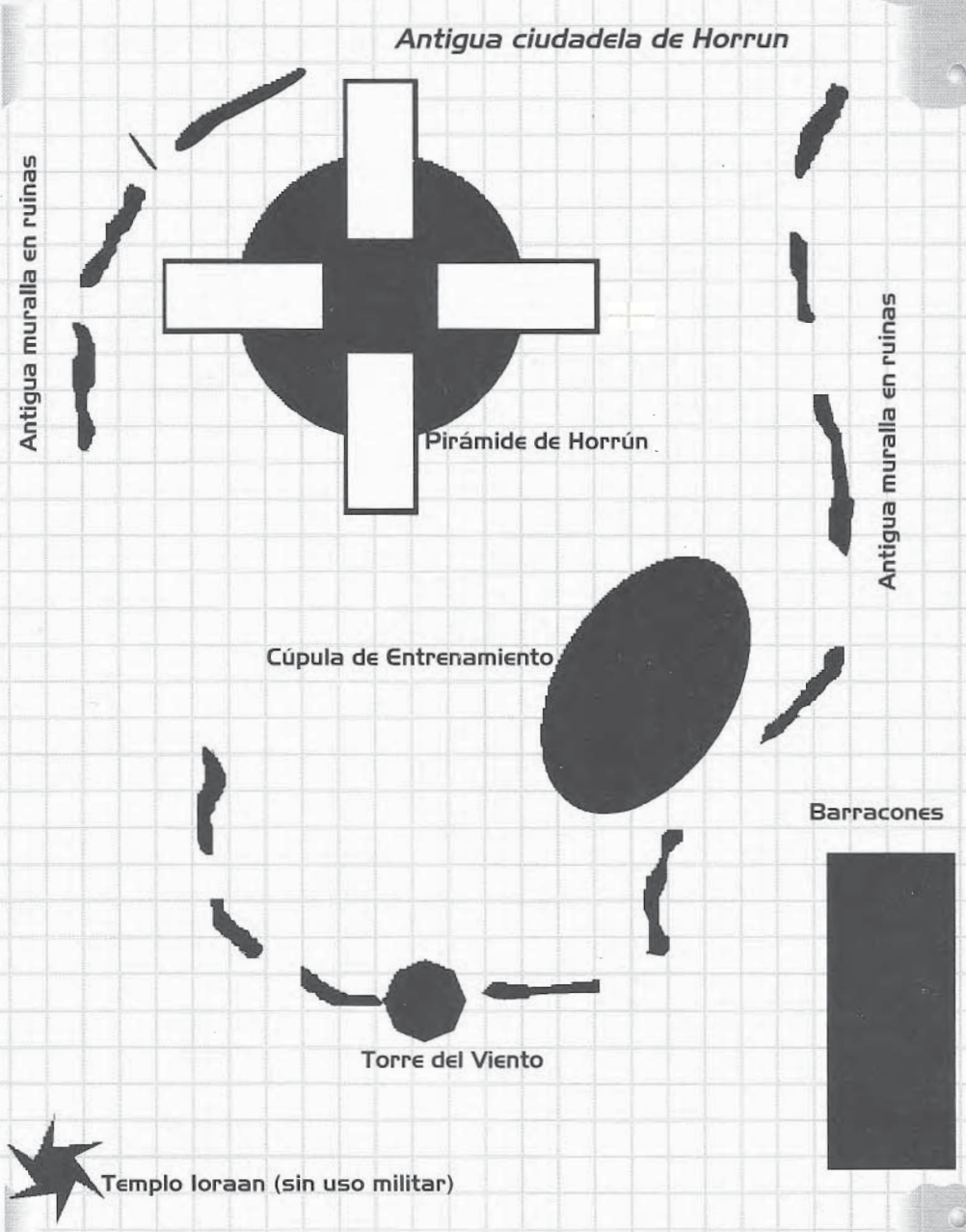
El programa de entrenamiento físico y armado de los Grupos Exo de la Primera Flota prácticamente no difiere del recibido por las demás unidades de la Armada, salvo que, a la hora de desarrollar un programa personalizado, no se entrena al futuro explorador en una serie de armas en particular sino que se tienen en cuenta sus habilidades innatas y las necesidades de la unidad. Sin embargo, donde sí existen diferencias importantes es en el número de materias tratadas y el carácter más académico de algunas de ellas. Dentro del currículum académico de estas unidades se pueden distinguir dos vías principales. Por un lado está una rama de instrucción cuyo principal cometido es la formación de unidades con fuerte competencia en cuestiones tácticas y estratégicas y otra donde se prima obtener personas con gran capacidad intuitiva e investigadora.

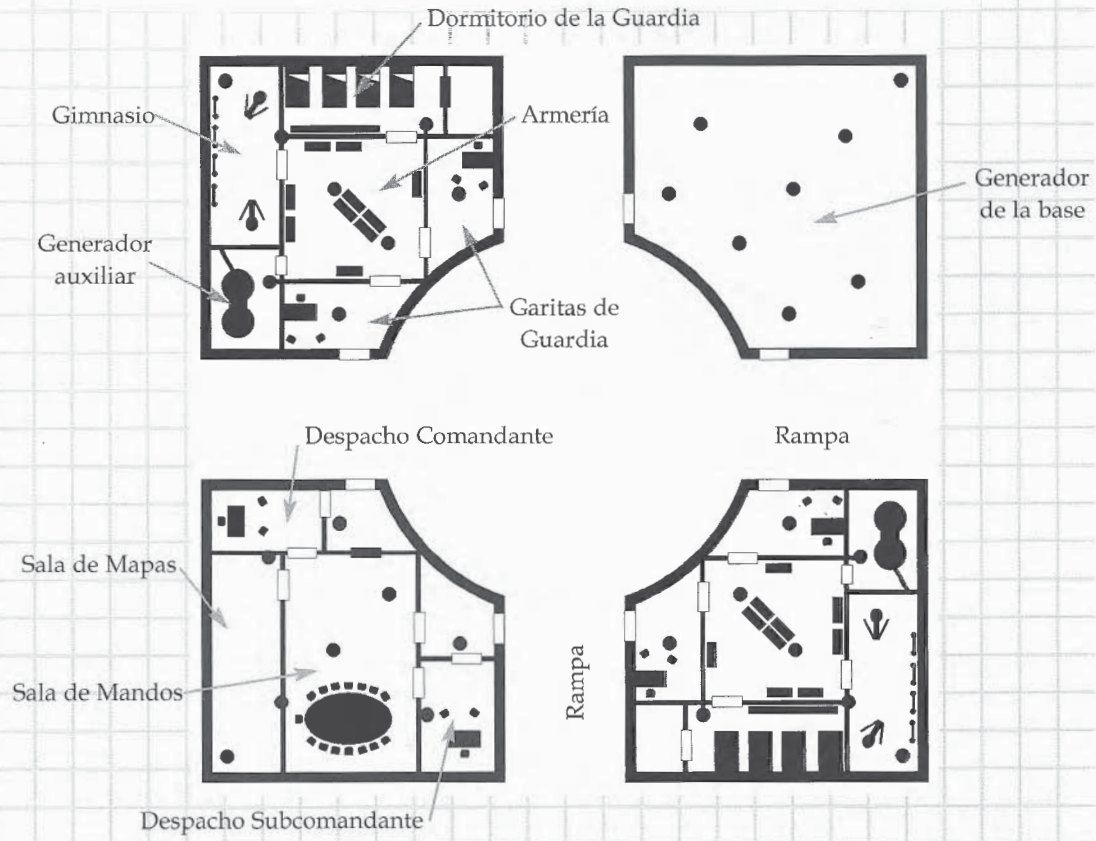
Al primero se le conoce como instrucción de Combate Básica y los aspirantes que logran completar el curso con éxito pueden especializarse posteriormente en las Especialidades de Armas, Táctica, Ingeniero Exo y Médica. Al segundo se le conoce como Instrucción de Vigilancia e Investigación y tiene tres estudios principales: Vigilancia e Investigación, Vigilancia Técnica y Vigilancia e Infiltración. Los cursos de especialización ahondan más en estos mismos campos y los exploradores pueden elegir escoger una especialización distinta a la de sus estudios iniciales.

Las Ocupaciones y Especializaciones de esta flota las encontrarás al final de este capítulo junto a las de las otras flotas.

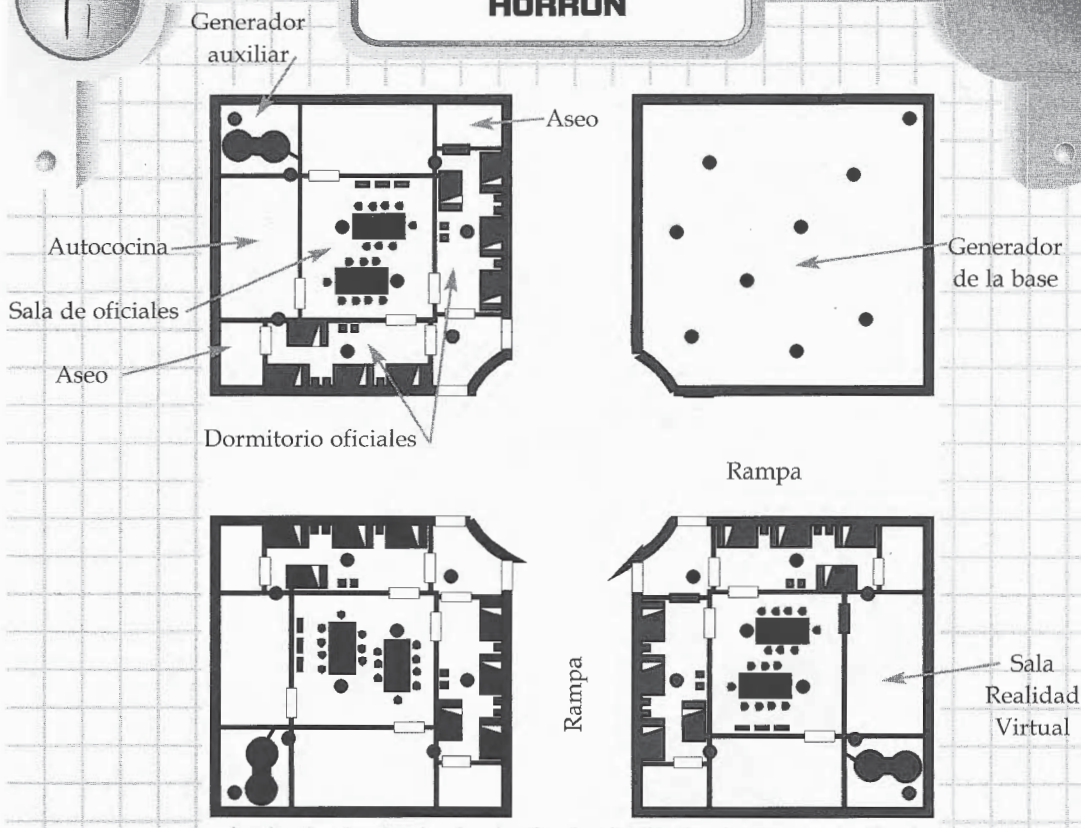
Como ya hemos comentado, la Primera Flota entrena a sus unidades en una base militar situada en uno de los planetas del sistema de Vettera. Concretamente, el lugar elegido para los Exo son unas antiguas ruinas Aolha (la raza original del sistema) que han sido adaptadas para el especial entrenamiento de estos grupos.

HORRUN


Antigua ciudadela de Horrun
Antigua muralla en ruinas
Pirámide de Horrún
Antigua muralla en ruinas
Cúpula de Entrenamiento
Barracones
Torre del Viento
Templo Ioraan (sin uso militar)



Nivel 01.- Suelo



Nivel 02.- Entresuelo (Planta de Oficiales)

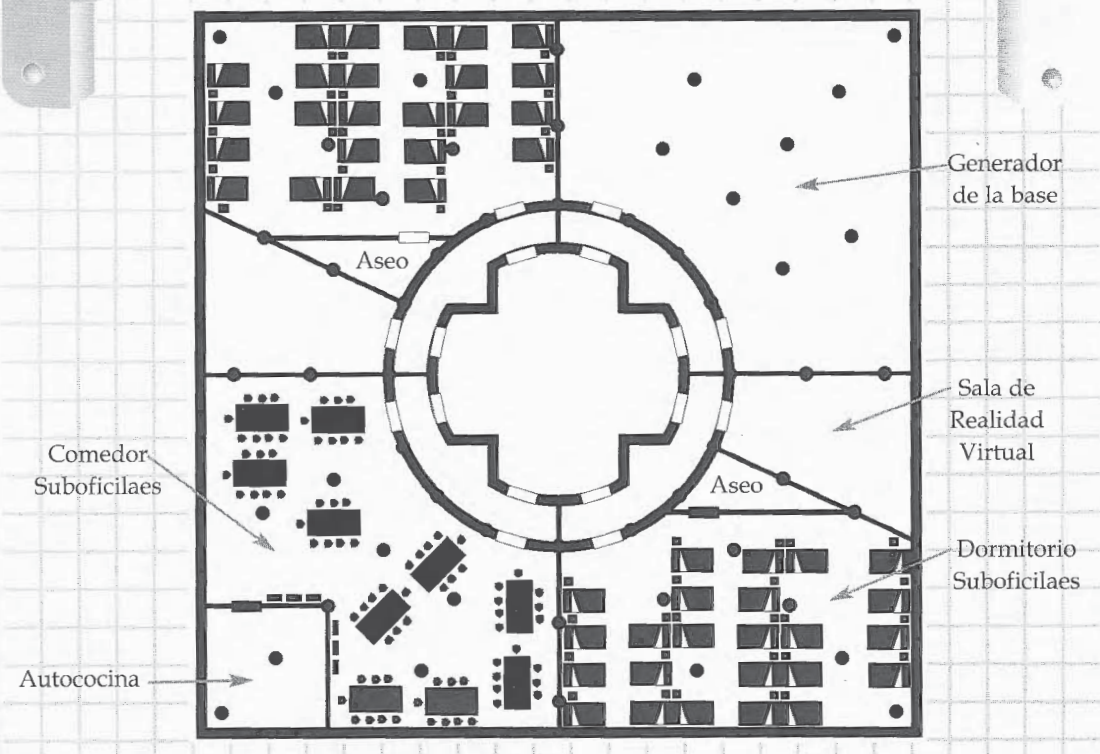
LAS OTRAS CONSTRUCCIONES DE HORRUN

La **cúpula de entrenamiento** es un gran edificio con multitud de salas de proyección holográfica. Hay una gran sala central circular utilizada para simular entornos hostiles y varias salas más pequeñas a ambos lados que se utilizan para las simulaciones de vuelo y combate espacial.

Los **barracones** son construcciones metálicas donde se alojan los soldados y reclutas del centro. Son instalaciones militares sin apenas lujos visibles. Lo único destacable es un holocine.

La **Torre del Viento** es una construcción antigua (al igual que la pirámide). El interior tiene una escalera de altos peldaños que accede hasta lo más alto de la construcción (24 metros) y que a veces se utiliza como punto de observación para las pruebas de artillería. La escalera también da acceso a unas catacumbas subterráneas no exploradas y cuyo acceso ha sido sellado por el ejército con grandes puertas metálicas.

El **Templo Ioraan** es también una construcción antigua y, de hecho, queda fuera de los límites del campamento. Está en un estado bastante deteriorado y el mando militar ha prohibido visitarlo para evitar posibles accidentes. Tan sólo quedan en pie unas cuantas escaleras de acceso, unas columnas y un ara.



Nivel 03.- Sótano (Planta de Suboficiales)

HISTORIA DE HORRUN

Los historiadores no se ponen de acuerdo sobre los usos que los desaparecidos Aolha podían hacer en la ciudad de Horrun. La creencia más extendida es que podía ser una ciudad antigua incluso para los propios Aolha y que, en cierta forma, era una ciudad sagrada para ellos. Se sabe que, durante la guerra que disputaron contra los humanos, esta ciudad fur un duro bastión defensivo, tanto que los humanos que finalmente la tomaron creyeron que en su interior encontrarían fabulosos tesoros y que esa era la razón de tan desesperada defensa. La verdad es que cuando la ciudad fue tomada por fin, tras la autoinmolación de todos sus habitantes, nada de lo encontrado justificó la defensa y sacrificio realizado por los Aolha.

Las catacumbas de la ciudad, a las que se accede desde la Torre del Viento, son un enorme laberinto que se extiende muchos kilómetros bajo tierra. Los intentos de explorar esta construcción han terminado, casi siempre, con la inexplicable desaparición de los exploradores. El ejército, finalmente, tomó la decisión de sellar la entrada a las catacumbas, para evitar nuevos accidentes. No deja de ser curioso que bajo un campamento de los Grupos Exo haya tal misterio sin resolver.

PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO SEGUNDA FLOTA

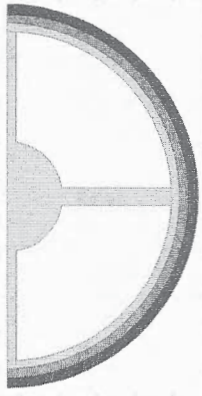
Tras pasar satisfactoriamente el periodo de instrucción básico por el que debe pasar todo aspirante a las fuerzas armadas, el futuro explorador de la Segunda Flota accede al especial programa de entrenamiento diseñado específicamente para estos Grupos Exo.

Durante los siguientes meses de instrucción, el aspirante aprenderá no sólo a combatir con las armas mejor adaptadas a su gusto personal, sino también a sobrevivir en ambientes hostiles, poder realizar trabajos a bordo de una nave espacial e incluso a poder realizar investigaciones científicas de campo. Durante estos meses el explorador adquiere un amplio abanico de conocimientos que se consideran imprescindibles para poder llevar a cabo con éxito las misiones de exploración.

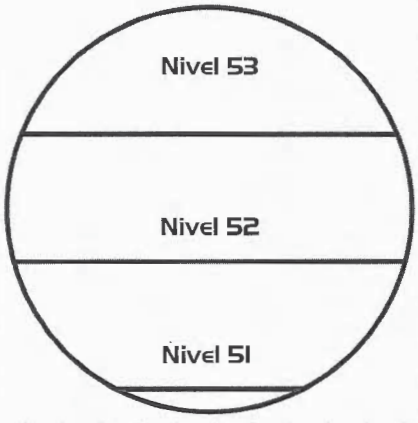
A diferencia de lo que ocurre en las demás BriPEL, durante el periodo de entrenamiento se intenta mantener juntas a las mismas personas que luego formarán parte del núcleo principal de los futuros Grupos Exo. De esta manera, los aspirantes son entrenados en habilidades complementarias formándose un núcleo homogéneo que sólo necesitará de incorporaciones puntuales en función de la misión.

El aspirante a Explorador asiste al Programa Básico de Exploración mejor adaptado a sus capacidades (Exo Genérico, Exo Tripulante, Exo Científico y Exo de Combate) y una vez superada la misión de prueba, puede incrementar sus conocimientos asistiendo a uno de los múltiples cursos de especialización a su disposición. Así, podrá especializarse en Armas, Táctica, Investigación, Médico, Infiltración, Técnico, etc.

Las Ocupaciones y Especializaciones de esta flota las encontrarás al final de este capítulo junto a las de las otras flotas.



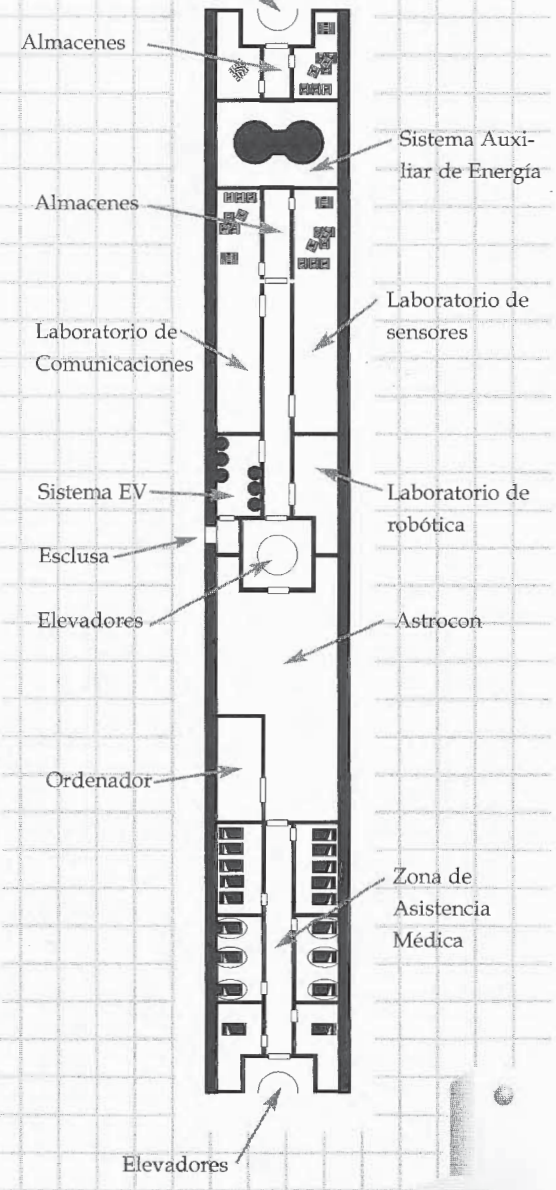
Todos los planos del Stalag 2 Nivel 5 representan sólo la mitad de la estructura (como muestra la imagen). La otra mitad es igual a la representada.



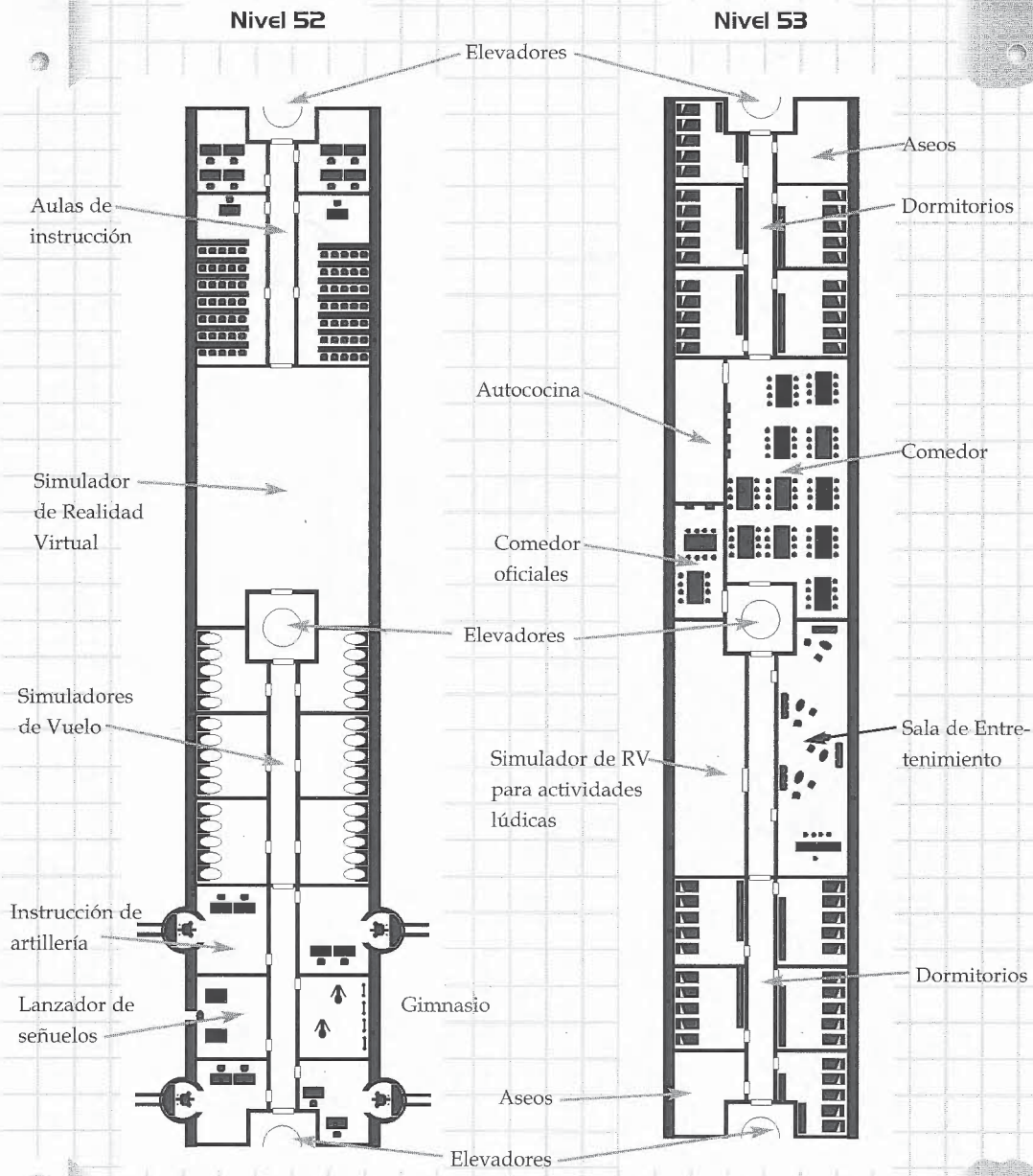
Sección

El nivel 51 es el nivel exterior de los tres, mientras que el 53 es el nivel interior de la estructura toroidal.

Nivel 51



STALAG 2. NIVEL 5

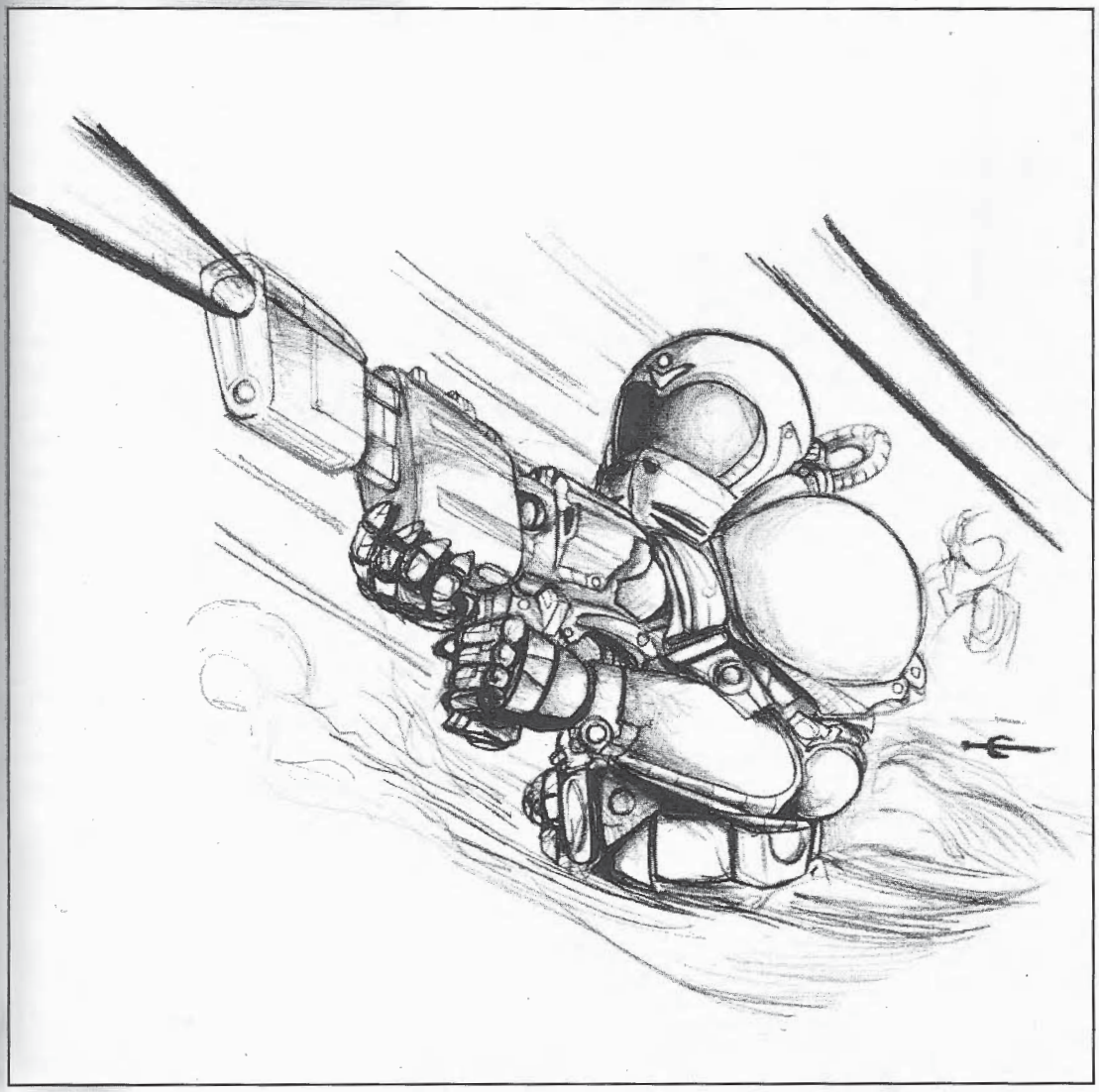


PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO SÉPTIMA FLOTA

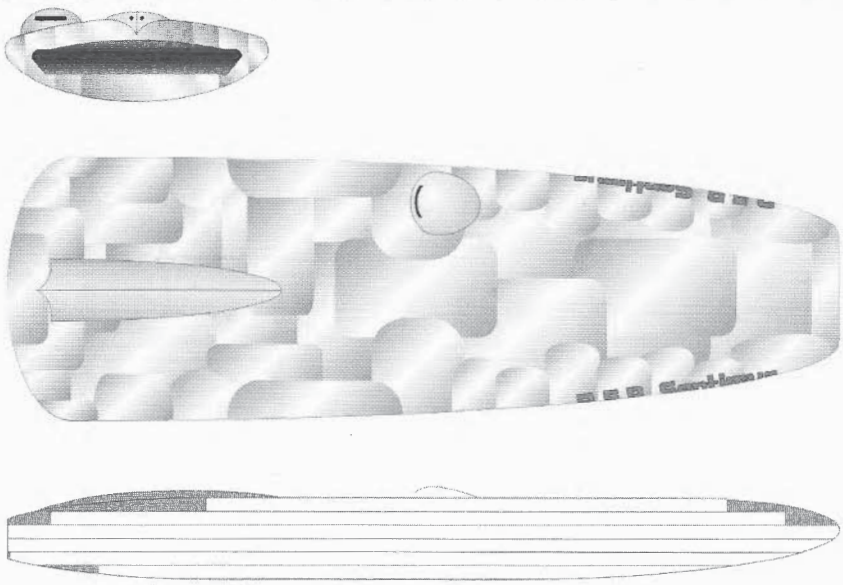
Los componentes de los Grupos Exo de la Séptima Flota son entrenados sobre todo para realizar misiones de combate tras las líneas enemigas. Por tanto reciben instrucción en habilidades de combate, infiltración, reconocimiento, supervivencia... El programa de entrenamiento básico prácticamente no difiere del establecido para el resto de la Armada, salvo que son más intensivas debiendo aprender en menos tiempo lo que se espera de un soldado tras varios años.

Los cursos de especialización que reciben los componentes de estos Grupos Exo se construyen sobre la base recibida durante la instrucción básica, intentando que, aunque cada componente destaque en varias habilidades, el nivel general de la unidad sea similar. El resultado final es un grupo reducido con las habilidades y conocimientos similares a las que se espera de una unidad mayor.

Las ocupaciones y especializaciones de esta flota las encontrarás unas páginas más adelante (al final de este capítulo) junto a las de las otras flotas descritas anteriormente.



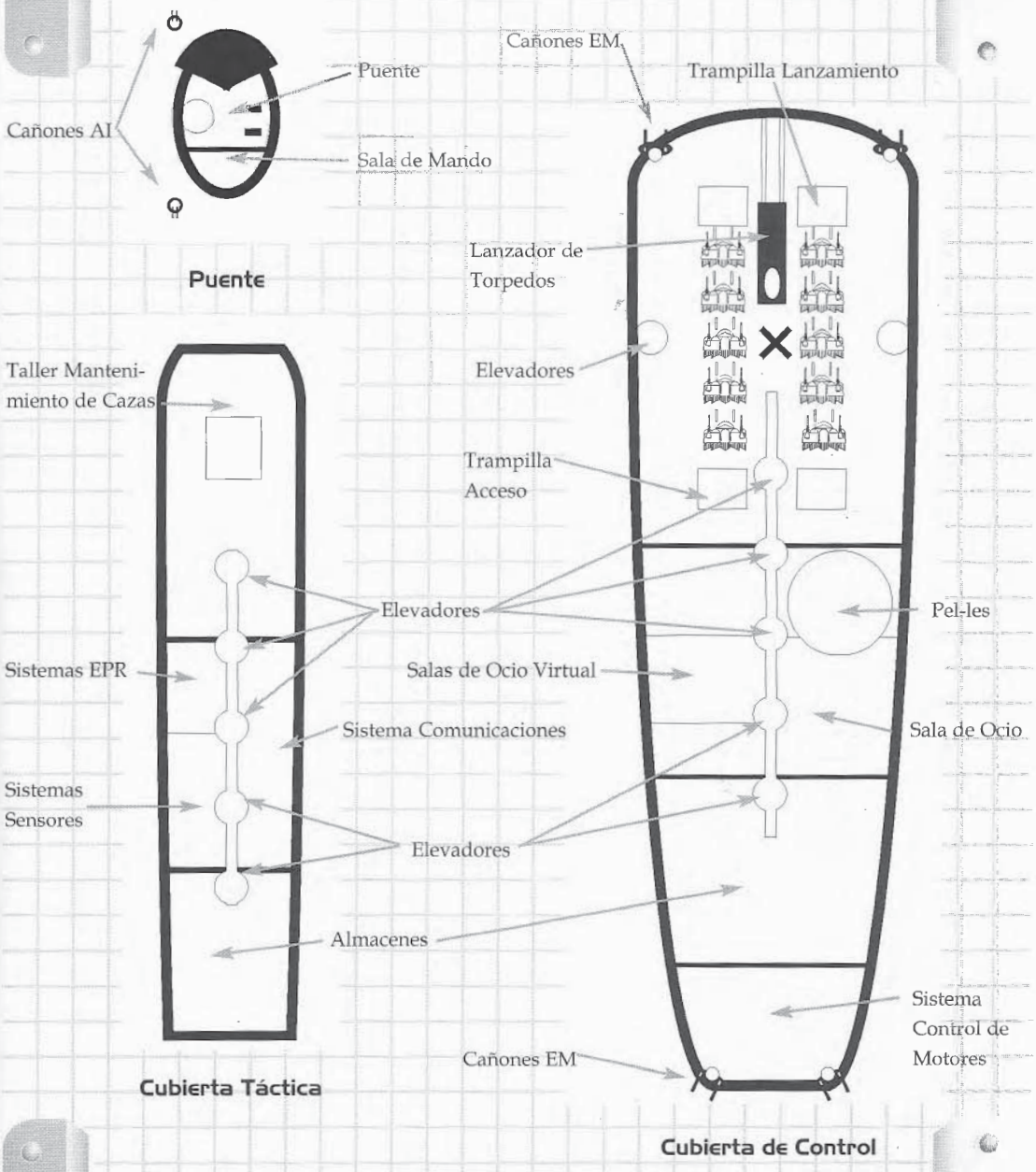
R.F.P. SEPTIMUS



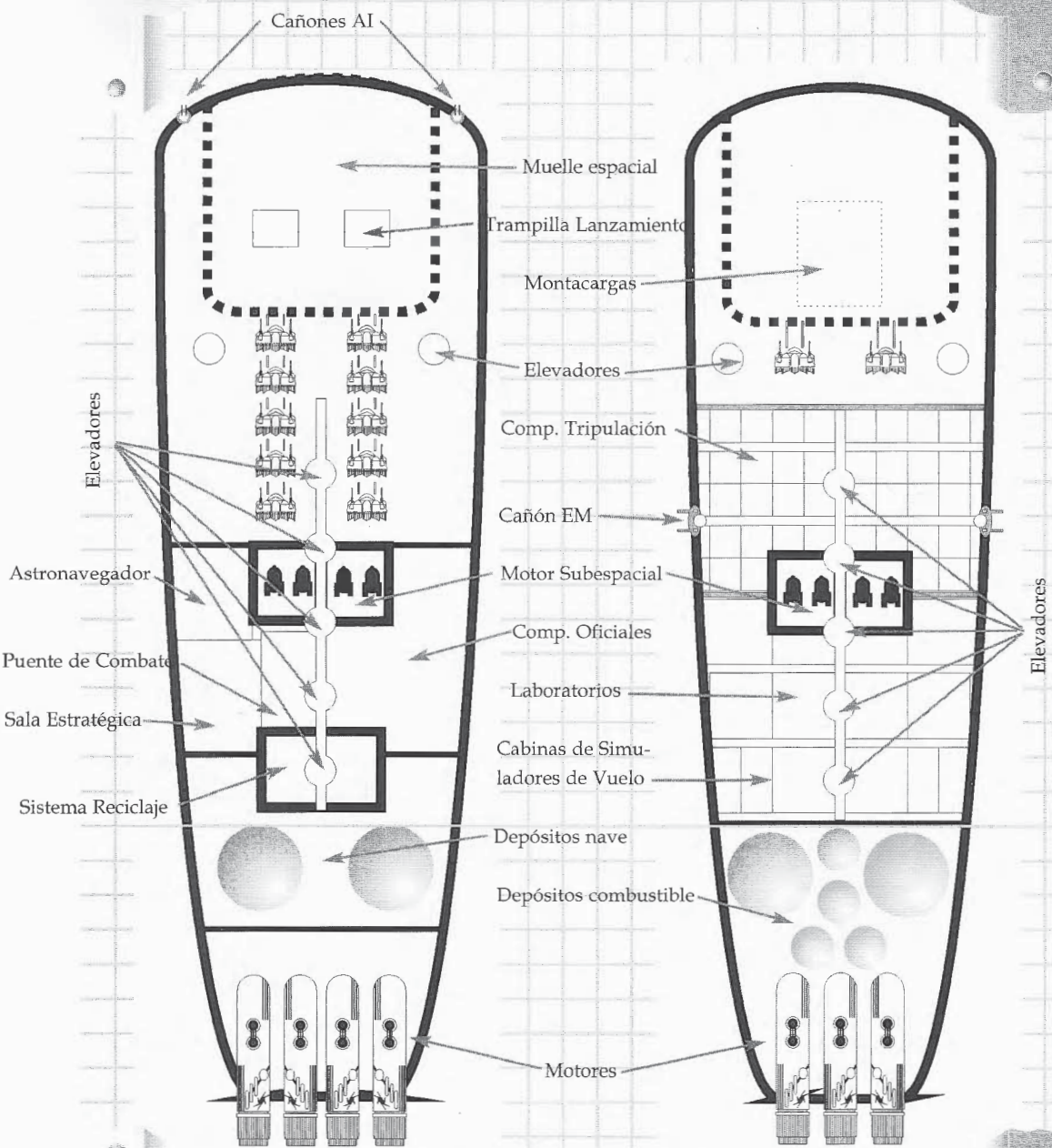
Sección de cubiertas

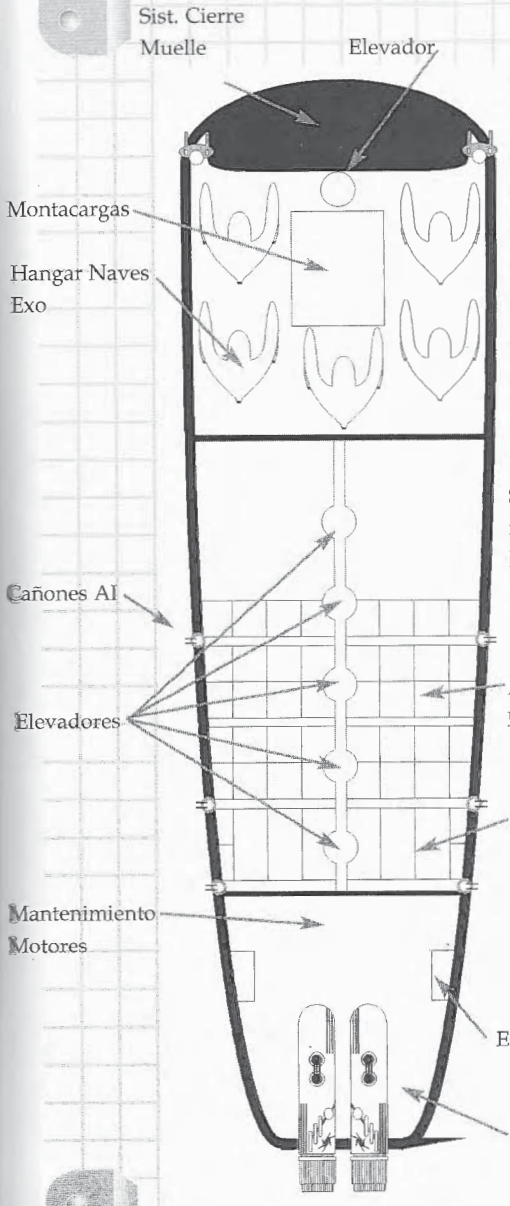
El RFP Septimus es un portanaves ligero de la antigua clase Frixia cuyo primer modelo entró en combate a mediados de la Segunda Guerra Verriana. Se dejaron de construir (tras el flete de 13 unidades) cuando se concibió el sistema estandarizado de construcción de naves de combate para la República. Todas las unidades se perdieron en la guerra excepto el RFP Arian. Éste iba a ser desguazado cuando se formó la Séptima Flota tras la guerra y, ante la escasez de otras naves, fue recuperado para los Grupos Exo y rebautizado con su actual nombre. Nada queda en su interior de la época pasada ya que los exos han ido mejorándolo poco a poco y transformándolo en una moderna nave de combate con unas características envidiables. Se ha especulado recientemente sobre la capacidad de combate de esta nave en caso de un conflicto real y las pruebas realizadas (la última en las maniobras de Dereil IV hace unos meses) han demostrado algo que ya se suponía. La RFP Septimus aporta interesantes soluciones a problemas logísticos que deberán tenerse en cuenta en las futuras construcciones.

Masa cargado: 793 KTM
Longitud: 544 metros
Envergadura: 162 metros
Altura: 56 metros
Autonomía: 20 meses y 25 saltos
Armamento: 8 EM150 (4 en proa, 2 en popa 1 en estribor y 1 en babor). 11 AI30 (3 en proa, 3 en estribor, 3 en babor y 2 sobre el puente). 2 LTR (en proa). 2 Alas de cazas Épsilon (10 c/u), 2 cazas Epsilon de salida inmediata y 6 naves Exo de tamaño medio o inferior.
Dotación: Variable entre tripulación, Grupos Exo, reclutas e instructores.

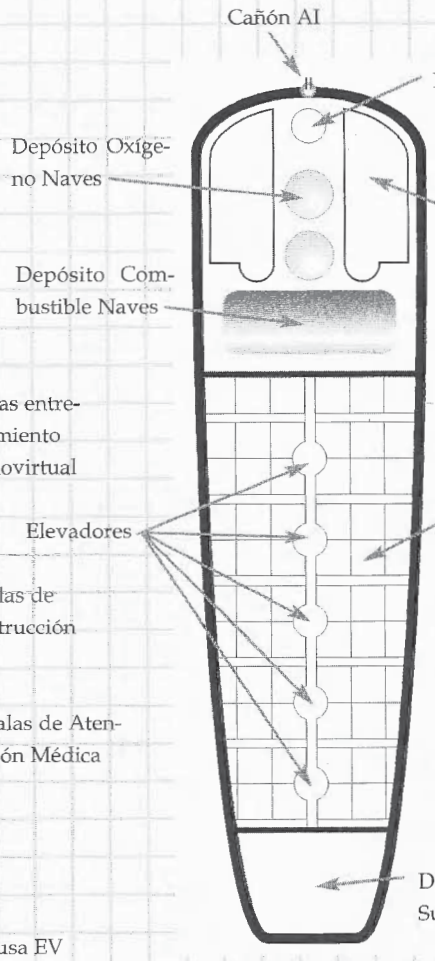

Cañones AI
Puente
Sala de Mando
Puente
Cañones EM
Trampilla Lanzamiento
Lanzador de Torpedos
Elevadores
Trampilla Acceso
Taller Mantenimiento de Cazas
Elevadores
Pel-les
Sistemas EPR
Salas de Ocio Virtual
Sistema Comunicaciones
Sala de Ocio
Sistemas Sensores
Elevadores
Almacenes
Sistema Control de Motores
Cañones EM
Cubierta Táctica
Cubierta de Control

R.F.P. SEPTIMUS





Cubierta de Instrucción



Cubierta Inferior

PROGRAMA ENTRENAMIENTO DEL SERVICIO DE ASISTENCIA AL SOLDADO (SAS)

El Servicio de Asistencia al Soldado (SAS) es un cuerpo de reciente creación cuyo principal cometido era velar por el buen cumplimiento de la normativa por parte de los Grupos EXO. Al principio sus responsabilidades se limitaban únicamente a las unidades de exploración, pero su fama de independientes, varios éxitos sonados y la buena imagen pública de sus actuaciones han hecho que sus cometidos se hayan visto ampliados a la práctica totalidad de las Fuerzas Armadas de la R.F.P. En la actualidad es frecuente que algún componente del SAS se persone (ya sea como defensa o acusación) en cualquier proceso en el que se vea implicado un militar.

Inicialmente se escogían para el SAS a personas que dejaban alguna de las unidades de exploradores y se les daba un entrenamiento exhaustivo en cuestiones legales y de investigación criminal. Sin embargo, ante el aumento de las actuaciones, los responsables del SAS se han visto en la necesidad de crear un programa de entrenamiento específico para hacer frente a la nueva demanda. De hecho, es habitual que se reciban multitud de peticiones de ingreso por parte de personas recientemente licenciadas en Derecho.

Las personas que acceden al SAS tienen la posibilidad de escoger entre dos posibilidades principales: Investigador o Abogado. Los investigadores suelen encargarse de indagar en la búsqueda de pruebas de campo, mientras que los abogados se encargan de preparar y presentar los casos ante los tribunales. Los equipos SAS nunca están compuestos sólo por un tipo (investigadores o abogados) sino que siempre se intenta que haya presencia de ambas ocupaciones.

Las Ocupaciones y Especializaciones de esta unidad las encontrarás al final de este capítulo junto a las de las otras flotas.

DINERO Y EQUIPO DEL PERSONAJE

Todas las Ocupaciones Básicas Exo tienen asignado un valor para el cálculo de dinero que el personaje tiene ahorrado antes de comenzar la aventura. Este dinero lo podrá emplear el jugador para la adquisición de material y equipo que considere interesante para el personaje. Sin embargo, hay que hacer notar que en el caso de los personajes Exo, prácticamente todas sus necesidades de material y equipo estarán cubiertas por las Fuerzas Armadas de la R.F.P. Dada la naturaleza de las Unidades Exo, éstas disponen en la práctica de *"carta blanca"* a la hora de solicitar equipo durante la fase de preparación de las misiones. Es decir, las Fuerzas Armadas de la R.F.P. equiparán a los personajes con todo aquello que consideren necesario. Por tanto, será habitual que los jugadores gasten este dinero en la adquisición de objetos y equipo que pudieran tener algún tipo de interés personal para el personaje y que no considera fácil obtener de las Fuerza Armadas.

También puede optar por guardar ese capital en previsión de necesitarlo durante el transcurso de las aventuras.

Los componentes de una Unidad EXO reciben un salario mensual de entre 50 y 500 estándar según la graduación del explorador y su tiempo de permanencia en las Fuerzas Armadas. Esta cantidad parece pequeña cuando se compara con lo que se considera el salario medio en el mundo civil, pero hay que considerar que los componentes de las Fuerzas Armadas pueden ahorrar la práctica totalidad de sus ingresos al estar todos sus gastos de alojamiento, comida, ropa, gastos médicos y transporte (entre otros) sufragados por las Fuerzas Armadas y tener acceso a equipo y mercancías más baratas al comprarlas en los economatos militares. Además, después de permanecer en las Fuerzas Armadas un mínimo de 18 meses, los militares tienen derecho a una paga de jubilación tras cumplir su periodo de servicio (20 años) y retirarse del servicio activo. Esta paga de jubilación se calcula como un porcentaje (4%) del sala-

rio por cada año en activo y que el beneficiario recibe además de los beneficios que recibe como militar. Por tanto, tras 20 años de servicio, el militar dispone de un salario mensual equivalente al 80% del que disfrutaba estando en activo.

Como complemento a la paga mensual y demás beneficios, las Fuerzas Armadas extienden los servicios ofrecidos a sus militares a los familiares directos (cónyuge e hijos) de éstos e incluso les ofrecen empleo dentro de sus instalaciones.

Los personajes disponen de estos servicios siempre que continúen en activo. Claro que en ocasiones esto no será del gusto de los personajes pues obliga a alojarse en los acuartelamientos militares, comer el "*rancho militar*" del día, vestir con ropa de claro corte militar, viajar en las naves de transporte militar.

Además de su salario mensual, a los exploradores se les concede una bonificación por peligrosidad mientras están en una misión que puede multiplicar por 2 y hasta por 4 el salario mensual según la naturaleza de la misión que realizan. Estas cantidades pueden verse incrementadas de manera significativa por bonificaciones al completar con éxito las misiones. Estas bonificaciones dependen de la naturaleza de la misión encomendada y pueden deberse al salvamento de valioso equipo, participación en el porcentaje de beneficios de explotación de nuevos planetas, etc.

Los miembros de grupos de exploración civiles tendrán sueldos mayores que sus equivalentes militares, aunque la capacidad de sus empresas para facilitarles todo el material que soliciten dependerá de la importancia de éstas. Una práctica muy habitual es subarrendar el material a los exploradores, quienes se hacen responsables de él y lo van abonando poco a poco mediante los beneficios obtenidos en sus misiones. Un grupo de exploración con suerte y un par de éxitos sonados, puede verse dueño de una nave espacial con capacidad de salto subespacial, así como de diverso y variado equipo militar o de investigación. Además, el equipo es una forma de fondo de jubilación. Cuando el equipo es devuelto en correcto estado a la empresa, ésta devuelve las cantidades abonadas para su compra (descontando los gastos financieros) encontrándose el explorador con una importante cantidad de dinero.

OCUPACIONES EXO BÁSICAS: PRIMERA FLOTA

COMBATE BÁSICA
12 en una habilidad ofensiva
10 en una habilidad ofensiva
8 en una habilidad ofensiva
6 en una habilidad ofensiva
5 en Traje Autopropulsado
5 en Arnés Multipropósito
4 en Demoliciones
6 en Primeros Auxilios
5 en G0
5 en G+
8 en Observación
8 en 2 habilidades sensoriales
8 en habilidades atléticas
DINERO: II
COSTE: 80 puntos
OCUPACIONES PERMITIDAS:
Soldado de Choque, Soldado de Fortuna, Soldado de Infantería, Cazarrecompensas y Suboficial Instructor.

VIGILANCIA E INVESTIGACIÓN
12 en 2 habilidades ofensivas
7 en Medicina
5 en Sociología
5 en Táctica
5 en Toxicología
8 en Buscar Datos
10 en Observación
5 en Falsificación
5 en Psicología
7 en Microsistemas
5 en Técnico de Sensores
10 en habilidades académicas
DINERO: III
COSTE: 80 puntos
OCUPACIONES PERMITIDAS:
Agente, Estafador, Ingeniero, Médico, Psicólogo y Xenobiólogo.

VIGILANCIA TÉCNICA
15 en 2 habilidades ofensivas
9 en Observación
9 en Buscar Datos
8 en Camuflaje
9 en Ocultar
6 en Cerraduras
9 en Microsistemas
9 en Operador de Sensores
6 en Técnico de Sensores
10 en hab. sensoriales y sociales
DINERO: II
COSTE: 80 puntos
OCUPACIONES PERMITIDAS:
Técnico Espacial, Técnico Militar, Ingeniero, Chófer y Camorrista.

VIGILANCIA E INFILTRACIÓN
10 en 2 habilidades ofensivas
10 en Disfraz
8 en Artes Escénicas
8 en Microsistemas
5 en Seducción
10 en Ocultar
10 en Observación
10 en Sigilo o Esconderse
5 en Interrogación
14 en 2 habilidades sensoriales

ESPECIALIZACIONES EXO: PRIMERA FLOTA

ARMAS
12 en habilidades ofensivas
6 en Traje Autopropulsado o Arnés Multipropósito
4 en G0 ó G+
4 en 2 habilidades sensoriales
4 en 2 habilidades atléticas
COSTE: 25 puntos

TÁCTICA
7 en habilidades ofensivas
8 en Táctica
6 en Mando
5 en Observación
4 en 2 habilidades sensoriales
COSTE: 25 puntos

INVESTIGACIÓN
10 en habilidades académicas
10 en habilidades sensoriales
5 en habilidades sociales
5 en habilidades técnicas
COSTE: 25 puntos

MÉDICO
6 en habilidades ofensivas
4 en habilidades sensoriales
20 en Primeros Auxilios, Medicina o Toxicología
COSTE: 25 puntos

INFILTRACIÓN
5 en habilidades ofensivas
15 en habilidades sociales
10 en habilidades sensoriales
COSTE: 25 puntos

TÉCNICO
5 en habilidades ofensivas
10 en habilidades sensoriales
15 en habilidades técnicas
COSTE: 25 puntos

INGENIERO EXO
6 en habilidades ofensivas
4 en habilidades sensoriales
20 en habilidades técnicas
COSTE: 25 puntos

OCUPACIONES EXO BÁSICAS: SEGUNDA FLOTA

EXO GENÉRICO

10 en una habilidad ofensiva
8 en una habilidad ofensiva
8 en Observación
7 en Orientación
7 en Sigilo o Esconderse
5 en Cosmobotánica, Cosmomineralogía o Cosmozoología
10 en 2 habilidades académicas
5 en una hab. téc. de Operador
10 en habilidades técnicas
10 en habilidades atléticas
10 en hab. sensoriales
DINERO: II
COSTE: 80 puntos
OCUPACIONES PERMITIDAS:
Explorador, Explorador Nativo, Espía, Reportero Gráfico y Soldado de Infiltración.

EXO DE COMBATE

12 en una habilidad ofensiva
10 en una habilidad ofensiva
8 en una habilidad ofensiva
5 en Traje Autopropulsado
5 en Arnés Multipropósito
6 en Primeros Auxilios
5 en G0
8 en Observación
5 en 2 habilidades académicas
5 en una hab. téc. de Operador
5 en habilidades técnicas
8 en 2 habilidades sensoriales
8 en habilidades atléticas
DINERO: II
COSTE: 80 puntos
OCUPACIONES PERMITIDAS:
Soldado de Choque, Soldado de Fortuna, Soldado de Infantería, Cazarrecompensas y Suboficial Instructor.

EXO CIENTÍFICO

8 en una habilidad ofensiva
7 en Observación
5 en habilidades atléticas
5 en habilidades sensoriales
10 en habilidades sociales
20 en habilidades técnicas
15 en Cosmobotánica, Cosmomineralogía o Cosmozoología
20 en habilidades académicas
DINERO: II
COSTE: 80 puntos
OCUPACIONES PERMITIDAS:
Diplomático, Ilustrado, Ingeniero, Intérprete, Médico, Psicólogo y Xenobiólogo.

EXO TRIPULANTE

8 en una habilidad ofensiva
10 en Astronavegación
10 en Pilotar
15 en hab. téc. de Operador
15 en habilidades técnicas
7 en Observación
5 en Cosmobotánica, Cosmomineralogía o Cosmozoología
10 en 2 habilidades académicas
5 en habilidades atléticas
5 en habilidades sensoriales
DINERO: II

ESPECIALIZACIONES EXO: SEGUNDA FLOTA

EXPLORADOR

8 en habilidades ofensivas
4 en Sigilo o Esconderse
4 en Orientación
4 en Observación
5 repartir en Traje Autopropulsado o Arnés Multipropósito
5 en Cosmobotánica, Cosmomineralogía o Cosmozoología
COSTE: 25 puntos

TRIPULANTE

5 en habilidades ofensivas
5 en habilidades sensoriales
15 en habilidades técnicas
5 en habilidades atléticas
COSTE 25 puntos

VEHÍCULOS

5 en Astronavegación
10 en Conducir o Pilotar
10 en hab. téc de Operador
5 en habilidades técnicas
COSTE: 25 puntos

CIENTÍFICO

5 en habilidades sociales
5 en habilidades sensoriales
20 en habilidades técnicas y académicas
COSTE: 25 puntos

COMBATE

10 en habilidades ofensivas
4 en Táctica
4 en Traje Autopropulsado o Arnés Multipropósito
4 repartir en G0 ó G+
4 en 2 habilidades sensoriales
4 en 2 habilidades atléticas
COSTE: 25 puntos

PRIMER CONTACTO

5 en Protocolo
5 en Psicología
5 en Dialéctica
10 en habilidades sociales
5 en habilidades académicas
COSTE: 25 puntos

OCUPACIONES EXO BÁSICAS: SÉPTIMA FLOTA

EXO INFILTRACIÓN

10 en una habilidad ofensiva
10 en una habilidad ofensiva
8 en una habilidad ofensiva
6 en una habilidad ofensiva
5 en G0
5 en G+
6 en Observación
6 en Orientación
7 en Esconderse
7 en Sigilo
10 en habilidades atléticas
5 en habilidades sensoriales
5 en habilidades técnicas
DINERO: II
COSTE: 80 puntos
OCUPACIONES PERMITIDAS:
Explorador, Espía, Rastreador Nativo, Soldado de Infantería y Soldado de Infiltración.

EXO DE ASALTO

10 en una habilidad ofensiva
10 en una habilidad ofensiva
10 en una habilidad ofensiva
8 en una habilidad ofensiva
6 en una habilidad ofensiva
5 en G0
5 en G+
6 en Observación
5 en Orientación
5 en Esconderse
5 en Sigilo
10 en habilidades atléticas
5 en habilidades técnicas
DINERO: II
COSTE: 80 puntos
OCUPACIONES PERMITIDAS:
Soldado de Choque, Soldado de Fortuna, Soldado de Infantería, Soldado de Infiltración y Suboficial Instructor.

EXO ZAPADOR

10 en una habilidad ofensiva
8 en una habilidad ofensiva
6 en una habilidad ofensiva
5 en G0
5 en G+
8 en Observación
8 en Demolición
5 en Esconderse
5 en Sigilo
5 en habilidades académicas
5 en habilidades atléticas
5 en habilidades sensoriales
15 en habilidades técnicas
DINERO: II
COSTE: 80 puntos
OCUPACIONES PERMITIDAS:
Ingeniero, Soldado de Choque, Soldado de Infantería, Suboficial Instructor, Técnico Espacial y Técnico Militar.

MILITAR CIENTÍFICO

10 en una habilidad ofensiva
8 en una habilidad ofensiva
6 en una habilidad ofensiva
4 en G0
4 en G+
8 en Observación
5 en Esconderse
5 en Sigilo
20 en habilidades académicas
5 en habilidades atléticas
5 en habilidades sensoriales
10 en habilidades técnicas
DINERO: II
COSTE: 80 puntos
OCUPACIONES PERMITIDAS:
Soldado de Choque, Soldado de Fortuna, Soldado de Infantería, Cazarrecompensas y Suboficial Instructor.

ESPECIALIZACIONES EXO: 7ª FLOTA

ASALTO

12 en habilidades ofensivas
6 en Traje Autopropulsado o Arnés Multipropósito
4 en G0 ó G+
4 en 2 habilidades sensoriales
4 en 2 habilidades atléticas
COSTE: 25 puntos

PRÁCTICO

5 en habilidades ofensivas
5 en habilidades sensoriales
20 en hab. técnicas o académicas
COSTE: 25 puntos

TÁCTICA

7 en habilidades ofensivas
8 en Táctica
6 en Mando
5 en Observación
4 en 2 habilidades sensoriales
COSTE: 25 puntos

RECONOCIMIENTO

8 en habilidades ofensivas
6 en Sigilo o Esconderse
5 en Orientación
6 en Observación
5 en Traje Autopropulsado o Arnés Multipropósito
COSTE: 25 puntos

MÉDICO CAMPAÑA

8 en habilidades ofensivas
6 en habilidades sensoriales
16 en Primeros Auxilios, Medicina o Toxicología
COSTE: 25 puntos

ZAPADOR

8 en habilidades ofensivas
4 en habilidades atléticas
5 en habilidades sensoriales
13 en habilidades técnicas
COSTE: 25 puntos

OCUPACIONES EXO BÁSICAS: SAS

INVESTIGADOR

5 en habilidades ofensivas
7 en Microsistemas
7 en Buscar Datos
8 en Observación
6 en Psicología
6 en Mando
6 en Interrogación
5 en Logística
10 en habilidades académicas
15 en habilidades técnicas
10 en habilidades sensoriales
5 en habilidades sociales
DINERO: II
COSTE: 80 puntos
OCUPACIONES PERMITIDAS: Agente, Explorador, Camorrista, Ingeniero, Médico, Psicólogo y Xenobiólogo.

VIGILANCIA

10 en habilidades ofensivas
9 en Observación
8 en Buscar Datos
7 en Camuflaje
8 en Ocultar
6 en Cerraduras
8 en Microsistemas
8 en Operación de Sensores
6 en Técnico de Sensores
10 en habilidades sociales
6 en habilidades sensoriales
6 en habilidades atléticas
DINERO: II
COSTE: 80 puntos
OCUPACIONES PERMITIDAS: Técnico Espacial, Técnico Militar, Ingeniero, Chófer, Camorrista.

ABOGADO

8 en Buscar Datos
7 en Microsistemas
9 en Observación
9 en Psicología
8 en Mando
9 en Interrogación
6 en Logística
17 en habilidades académicas
10 en habilidades técnicas
5 en habilidades sensoriales
10 en habilidades sociales
DINERO: III
COSTE: 80 puntos

ESPECIALIZACIONES EXO: SAS

INVESTIGADOR SAS

8 en habilidades académicas
7 en hab. sensoriales
8 en hab. sociales
7 en hab. técnicas
COSTE: 25 puntos

XENO-EXPERTO

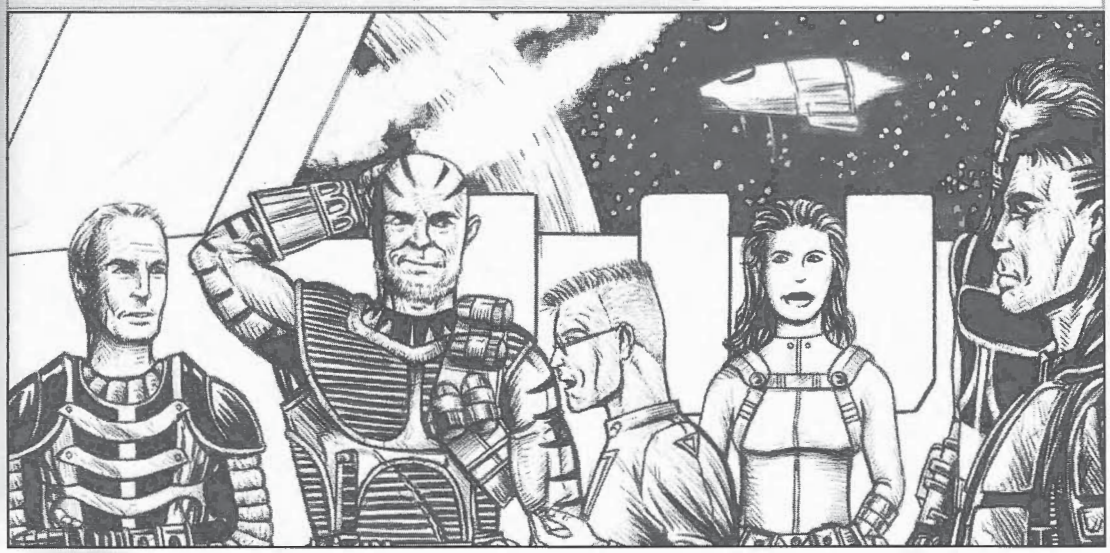
5 en Psicología
5 en Xenología
5 en Sociología
5 en Doctrina
5 en Lenguaje
5 en Historia
COSTE: 25 puntos

TÉCNICO SAS

5 en habilidades ofensivas
10 en hab. sensoriales
10 en hab. técnicas
5 en hab. sociales
COSTE: 25 puntos

DERECHO

4 en Buscar Datos
4 en Observación
8 en habilidades técnicas
6 en hab. sensoriales
8 en hab. sociales
COSTE: 25 puntos



ESPECIALIZACIONES LIBRES

DETECTIVE
4 en habilidades ofensivas
3 en Interrogación
3 en Sigilo
4 en Buscar Datos
4 en habilidades académicas
3 en habilidades sensoriales
4 en habilidades sociales
COSTE: 25 puntos

DOCTOR
3 en Observación
4 en Buscar Datos
3 en Microsistemas
5 en habilidades técnicas
10 en habilidades académicas
COSTE: 25 puntos

INGENIERO
4 en Observación
3 en Buscar Datos
3 en Microsistemas
5 en habilidades académicas
10 en habilidades técnicas
COSTE 25 puntos

PILOTO
3 en Astronavegación
4 en Pilotar
3 en Matemáticas
2 en Observación
3 en Orientación
2 en Cartografía
3 en habilidades de Técnico
5 en habilidades de Operador
COSTE: 25 puntos

MECÁNICO
2 en Observación
3 en Microsistemas
3 en Buscar Datos
2 en Evaluar
5 en habilidades de Operador
10 en habilidades técnicas
COSTE: 25 puntos

CONDUCTOR
3 en Cartografía
3 en Orientación
4 en Conducir
3 en Observación
2 en Evaluar
5 en habilidades sociales
5 en habilidades de Técnico
COSTE: 25 puntos

RATERO
3 en Callejeo
2 en Dialéctica
3 en Táctica
4 en Cerraduras
3 en Microsistemas
2 en Evaluar
2 en Arquitectura
2 en Falsificación
4 en habilidades atléticas
COSTE: 25 puntos

GUARDAESPALDAS
5 en habilidades ofensivas
4 en habilidades atléticas
3 en Mando
2 en Protocolo
3 en Táctica
3 en Microsistemas
2 en Cerraduras
3 en Demoliciones
COSTE: 25 puntos

MERCADER
3 en Evaluar
3 en Observación
2 en Falsificación
3 en Logística
3 en Psicología
3 en Dialéctica
4 en habilidades académicas
2 en una habilidad ofensiva
2 en una habilidad técnica
COSTE: 25 puntos

PARAMÉDICO
3 en Psicología
2 en Evaluar
3 en Microsistemas
3 en Observación
4 en habilidades atléticas
10 en Primeros Auxilios, Medicina o Toxicología
COSTE: 25 puntos

HACKER
5 en Buscar Datos
3 en Callejeo
5 en Microsistemas
2 en Correr
3 en Pelea
3 en Disfraz
4 en Falsificación
COSTE: 25 puntos

PROFESOR
5 en Psicología
3 en Artes Escénicas
4 en Dialéctica
10 en habilidades académicas
3 en Observación
COSTE: 25 puntos

JUGADOR
2 en Historia
4 en Artes Escénicas
4 en Buscar Datos
3 en Psicología
5 en Microsistemas
3 en Logística o Táctica
4 en Callejeo
COSTE: 25 puntos

SUBOFICIAL
4 en Mando
5 en Táctica o Logística
6 en habilidades ofensivas
3 en Cartografía
5 en hab. de Operador
2 en Conducir
COSTE: 25 puntos

EQUIPO

COMPAÑÍAS DISTRIBUIDORAS DE LOS GRUPOS EXO

En este capítulo encontrarás una serie de compañías que abastecen de material a los Grupos Exo, aunque la mayoría de éste está también disponible para otro tipo de exploradores o navegantes. Hemos ido enumerando compañía a compañía y describiendo sus productos más representativos. Dada su especialización, casi todos los productos similares o de similar utilidad podrás encontrarlos en la misma compañía o, dicho de otra forma, seguidos en esta descripción. Al final del capítulo hemos incluido aquellos productos que por su sencillez están fabricados por diversas compañías o que por su complejidad (naves espaciales) no tienen un sólo fabricante. Para facilitar la búsqueda del material en tus partidas, a continuación te incluímos una relación de los productos de cada fabricante y de la página de este capítulo donde los encontrarás:

Equipo	Página
Aerodeslizador (ARL-56)	80
Aerodeslizador (QD-4)	80
Aerodeslizador TRK-3	80
AEV (X-CMBE-C19)	67
AEV	67
AEVCP	67
Almohadillas de escalada	74
Armadura AL-7	77
Armadura AM-5	77
Armadura AP-8	79
Arnés Motorizado	75
Autococina	81
Botas Magnéticas (BTMG)	66
Botas Magnéticas (X-BMG-II)	67
Botiquín Avanzado	82
Casco Abierto (A-15)	77
Colonizadora clase Angelus	83
Colonizadora clase F-81	82
Contenedores de Colonización	84
Cuerda de escalada	74
Chaleco Protector	77
Equipo de Infiltración	68
Escala Telescópica (ECTL-3)	74

Equipo	Página
Escudo (AE-3)	77
Estación de Sensores	69
Exploradora clase Rastreador	83
Exploradora clase Victoria	84
Fuentes de Luz de Combate	76
Generador Ruido Blanco	69
Granada PEM	70
Intercep. Comunicaciones	69
Lanza-garfios	74
Micro Botiquín	81
Patrullera clase Externa	84
Raciones de Comida	81
Sensor de Energía	71
Sensor de Movimiento	71
Sensor de Vida	71
Sensor Médico	73
Sensor Planetario	73
Sensor Táctico	72
Sensor Técnico	73
Traje Desertico (TD-6)	79
Trajes NBQ	79
Vainas de Descenso	68

Nombre: Corporación Tecnológica Aeroespacial de Vettera (CoTAV).

Mercado: Equipos para Actividades Extravehiculares y elementos asociados.

Contrato de Exclusividad con la Armada de la RFP para el desarrollo y fabricación de estos elementos.

Colaboraciones puntuales con otras empresas del sector (ej. módulo de escape del caza Épsilon).

Limitada repercusión en el mercado civil por falta de medios (98% de la producción dedicada a la Armada RFP).

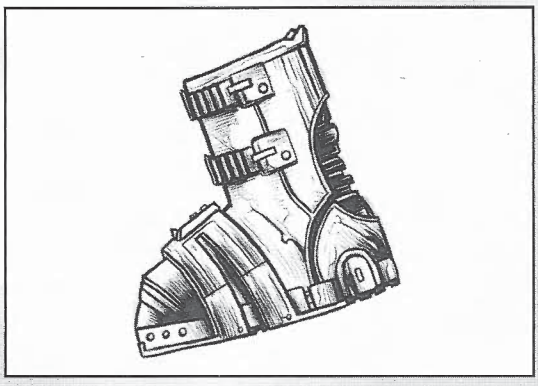
Consejero Delegado: Mendo Chamlieu

Chamlieu fue nombrado Consejero Delegado de CoTAV hace 5 años tras lograr, como Director Comercial, la exclusiva de desarrollo y fabricación de equipos de actividades extravehiculares para la Armada de la RFP. Inició su relación laboral con la empresa como ingeniero de investigación en la planta de Vettera, ascendiendo pronto gracias a sus grandes conocimientos de ingeniería y su facilidad para "finalizar contratos".

Dándose cuenta del enorme interés que tienen sus productos entre los especialistas civiles, actualmente está inmerso en la reestructuración de la empresa intentando que pueda ser capaz de suministrar, no sólo al mercado militar, si no también al mercado civil.

Instalaciones: Dispone de cuatro instalaciones repartidos por la RFP. Las oficinas centrales y la mayor parte del equipo de desarrollo teórico se encuentra en el edificio Asunción en el Barrio Corporativo de Vettera. El centro de pruebas y fabricación de prototipos se encuentra en la base orbital Feted 4, alrededor del sistema Huklias. Finalmente, dispone de dos complejos de fabricación para atender las necesidades de la Armada.

MODELOS REPRESENTATIVOS:



BTMG (Botas Magnéticas): Par de pesadas botas (4 kg) reforzadas con secciones metálicas especialmente adaptadas para trabajar en el espacio. Contienen unidades de energía y generadores de campo magnético en las suelas que permiten que estas botas se adhieran a prácticamente cualquier superficie metálica. Las unidades de energía son suficientes para permitir el funcionamiento continuo de las botas durante 45 minutos.

Las botas magnéticas se clasifican según el peso que son capaces de sostener boca abajo en posición vertical con 1 G de gravedad. Cada unidad de la clasificación de las botas permite sostener unos 20 kilos de peso total. Así unas BTMG Tipo IX son capaces de sostener 180 kilos de peso.

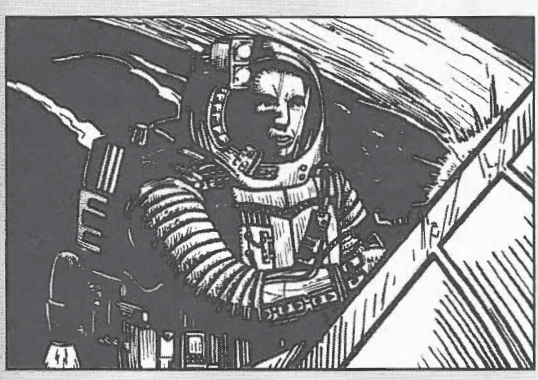
Debido a la necesidad de mantener al menos una de las botas en contacto con la superficie para que éstas tengan algún efecto, operar con botas magnéticas es engorroso (motivo por lo que las BTMG son conocidas familiarmente como *"zuecos"*) y requieren cierto entrenamiento previo. Los usuarios de botas magnéticas deben evitar en la medida de lo posible correr o efectuar saltos cuando están en condiciones de G0 para no desprenderse de la superficie sin posibilidad de regreso (para determinar si, mientras se corre o salta en condiciones G0 el personaje regresa con éxito a la superficie, es necesario realizar con éxito un che-

queo de G0 modificado a discreción del DJ según las condiciones).

Se puede encontrar este producto desde 1,5 estándar por nivel (tipo X, por ejemplo, 15 estándar).

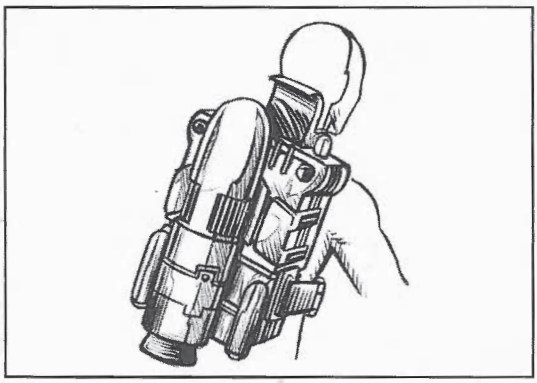
X-BMG-II: Para evitar separaciones no deseadas y facilitar las operaciones en G0, se está experimentando en la actualidad con una nueva versión de botas magnéticas con un SCR (Sistema de Control de Reacción) miniaturizado que permite, mediante chorros de aire comprimido, un cierto control en condiciones G0. Una persona equipada con este sistema puede volver a la superficie en caso de separación no deseada o incluso llegar a efectuar complicadas maniobras como si llevara un equipo extravehicular. Hasta el momento, el sistema de chorro permite una autonomía de operación de 15 minutos de uso continuo.

Este producto es más difícil de encontrar que el anterior y su precio es más elevado, unos 40 estándar. Pesa unos 6 kilos.



Equipo AEV: El equipo de Actividades Extra-Vehiculares (AEV) consiste en un traje de vacío al que se le une un sistema de propulsión para maniobras en el espacio. En la versión militar más común (AEV-11), el equipo AEV posee un sistema de estabilización giroscópica que facilita las maniobras y el sistema SCR (Sistema de Control de Reacción) tiene suficiente combustible para unas dos horas de actividad continuada. Además de estar equipado con un arnés multipropósito donde conectar multitud de herramientas y armamento. El conjunto pesa unos 20 kilos.

El coste de este equipo es de 1.100 estándar.

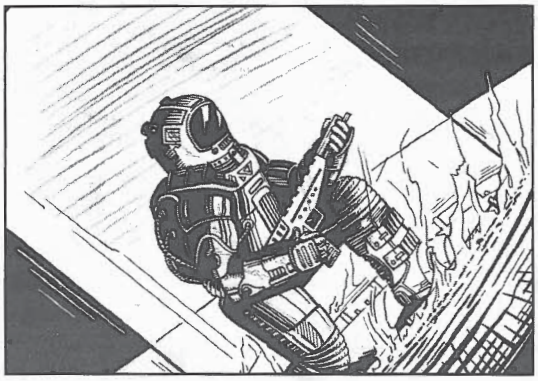


AEVCP: Cuando la situación requiere desplazamientos veloces y de largo recorrido en el exterior, a un equipo AEV se le puede acoplar un cohete propulsor (AEVCP) con autonomía para 1 hora de operación continua. Para no afectar negativamente al tripulante, la aceleración máxima del propulsor está limitado a 2G (pudiendo llegar hasta los 6G si se desactivan los mecanismos de protección, autonomía reducida hasta 20 minutos). 10 kilos.

Este raro equipo es bastante caro de adquirir, alcanzando hasta los 500 estándar.

X-CMBE-C19: Versión experimental del AEV para combates intensos que está equipado con blindaje y sensores tácticos con presentación de datos (HUD) en el casco para facilitar información táctica al soldado que lo opera. Básicamente, el blindaje exterior está construido en acero elástico (lo que confiere una protección de 3/7 al soldado) y el sistema táctico funciona igual que un sensor táctico portátil (explicado más adelante). En esta versión, los sistemas tácticos y de armamento funcionan mediante órdenes orales, con lo que es posible cambiar las variables de búsqueda presentadas en el HUD e incluso apuntar y disparar las armas con simples palabras. 40 kilos.

Este producto no está disponible en el mercado y por tanto no existe un precio válido que podamos dar. Los equipos que pueden encontrarse en el mercado negro provienen de robos a instalaciones militares y son, por tanto, carísimos. Los Directores de Juego deben tener en cuenta el conocimiento del personaje a la hora de adquirir de extraperlo este tipo de material. Una tirada de Callejeo no estará de más.



X-PEN-22 (Equipo de Infiltración): Reciente prototipo para permitir a un individuo infiltrarse en una nave espacial a través del casco sin ser detectado. El proyecto se encuentra en fase de prueba habiéndose construido pocas unidades, aunque de momento los resultados de las pruebas han sido más que satisfactorios.

Consiste en un aro magnético que se coloca en el exterior de las naves. El operador se coloca en el centro y extiende a su alrededor un recubrimiento plástico de protección. Una vez sellado, el aro comienza a girar a gran velocidad perforando el casco de la nave. El recubrimiento plástico se adapta perfectamente al contorno de la perforación no permitiendo que haya diferencias de presión apreciables por los sensores de descompresión internos de los cascos. El exterior del X-PEN-22 permite la transmisión eléctrica por toda su superficie para mantener conectados posibles sensores de perforación de los cascos.

Este equipo es uno de los más deseados por los vendedores de lo ajeno, pero, hasta la fecha, muy pocas unidades han llegado a su poder. Es casi imposible encontrar este material fuera de la Armada. Pesa 5 kilos y mide 1 metro de diámetro.

Vainas Ablativas de Descenso: Bajo esta denominación se encuentran una serie de sistemas de descenso individuales empleados para llegar sano y salvo hasta un planeta desde órbita. Generalmente se emplean como *"bote salvavidas"* para poder huir de una nave espacial, aunque los militares los emplean para realizar desembarcos planetarios e incursiones rápidas.

Las vainas son sistemas balísticos que una vez lanzados no permiten al individuo ningún tipo de control sobre la manera de entrada y punto de descenso. Éste es programado antes del lanzamiento en el ordenador de a bordo, el cual hace las correcciones necesarias para acercarse al punto determinado, manteniendo la velocidad y el ángulo de entrada en valores aceptables. El individuo se introduce en la vaina que le envuelve completamente, y se ata al arnés de descenso del interior. y es lanzado hacia el planeta. La cubierta ablativa exterior de la vaina le protege del infernal calor de la entrada en, y paso por, la atmósfera y cuando llega a una altitud determinada se abre soltando al individuo para continuar su descenso a tierra. Según el tipo de vaina, la fase final del descenso puede ser realizada mediante paracaídas o mediante un jetpack.

Dependiendo del modelo pueden oscilar desde los 1.500 estándar hasta los 4.000. Pesa 50 kilos.

MECVEN

Nombre: Mecanismos Ventura, División Electrónica.

Mercado: Equipos electrónicos de investigación. Plataformas de antenas para sensores y sensores portátiles.

Importantes intereses en los mercados científicos y militares (60% producción dedicada al mercado civil), aunque no ocupa una posición predominante.

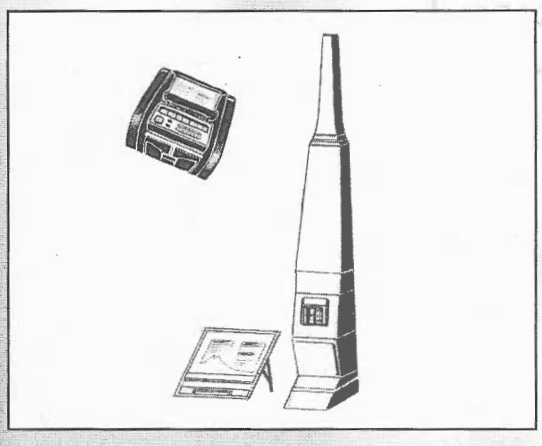
Consejero Delegado: Gunm Lang

Lang fue nombrado Consejero Delegado de la División Electrónica de Mecanismos Ventura en el año 3455, después de haber trabajado en la División de Vehículos. Su nombramiento se debe a un intento de devolver a Mecanismos Ventura a una posición de privilegio dentro del mercado de

la electrónica para aplicaciones científicas gracias a sus dotes para la organización.

Instalaciones: Oficinas Centrales en Crat. Numerosos recintos de fabricación repartidos por toda la RFP.

MODELOS REPRESENTATIVOS



REMCCYC (Estación Remota de Sensores Científicos, Comunicaciones y Control): Se trata de un pesado conjunto (entre 75 y 100 Kg) fácilmente transportable, de antenas de comunicaciones y sensores y su equipo de control. Es habitual encontrar este tipo de equipo montado sobre vehículos, pero debido a su gran modularidad es posible separarlo en partes para facilitar su traslado. Precisamente debido a su modularidad, es fácil adecuar los dispositivos instalados a las necesidades de la misión. Generalmente, este tipo de estación dispone de sistemas de repetición de comunicaciones entre los componentes del equipo, con capacidad para enviar estas señales incluso a naves en órbita o a través de una red de satélites de comunicaciones. Los tipos de sensores posibles son variados (similares en efecto a los portátiles explicados más adelante), siendo la estación capaz de efectuar barridos precisos en un radio de 15 Km. En algunas estaciones es posible colocar los dispositivos de detección a una distancia de 1 Km de la estación base, ampliando significativamente el perímetro de detección.

El precio de este equipo es 4.000 estándar.

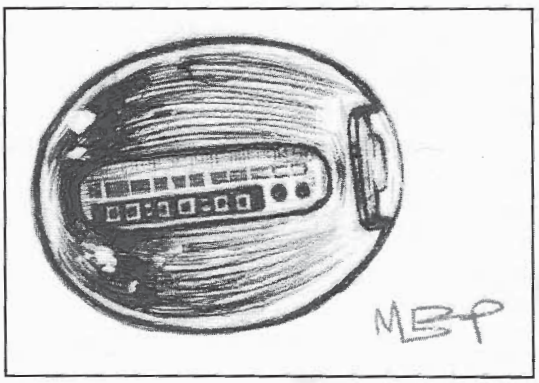
INTCOM (Interceptor de Comunicaciones): Básicamente es un sistema similar al REMCCYC, salvo que sus sensores y equipos son especializados para la detección, descodificación y emisión de señales de comunicaciones de cualquier tipo (salvo las EPR). Una vez instaladas las antenas, la estación es capaz de interceptar cualquier señal emitida en un radio de 25 Km e incluso llegar a determinar la dirección de la que proviene. Dependiendo de la complejidad de la encriptación de la señal, el ordenador de la estación podrá tardar más o menos en traducir la comunicación y hacerla comprensible. Mediante dos de estas estaciones es posible llegar a determinar el punto exacto desde el que se emite la señal recibida.

Este equipo tiene un precio de 5.000 estándar.

GRB (Generador Ruido Blanco): Bajo esta denominación se identifican todos aquellos aparatos electrónicos que sirven para interferir en una zona haciendo que sea más complicado realizar *"escuchas"* en la zona protegida. Básicamente consisten en una sistema de recepción que analiza el ruido (por ejemplo, conversaciones) que se produce en un área y un sistema de transmisión que emite una señal en una frecuencia complementaria a la del ruido analizado. El efecto es que, para cualquier persona fuera de la zona protegida le es imposible *"oír"* lo que se está diciendo en la zona (en el interior de la zona no hay ningún problema, aunque se escucha una especie de pitido constante). Estos sistemas no sólo afectan al sentido del oído de los seres, sino que impiden realizar escuchas eficaces con cualquier instrumento electrónico (por ejemplo, micrófonos).

Los GRB más pequeños caben incluso en un bolsillo y pesan unos 250 gr, sin embargo sólo protegen en un radio de 1,5 m (suficiente para proteger un vehículo o una mesa). Existen GRB más grandes, con radios de acción mayores que sirven para proteger habitaciones determinadas dentro de edificios.

Este equipo puede ser encontrado desde 100 estándar para las versiones portátiles. Las versiones estáticas son más caras.



GPEM Tipo V (Granada PEM): Este arma fue desarrollada recientemente por los técnicos para ayudar a los equipos de la Armada a combatir contra centinelas robots. Básicamente es una granada que cuando es activada (mediante contacto o temporizador a discreción del usuario) emite un Pulso Electromagnético que afecta a todos los componentes electrónicos en un radio de 5 m. Se esperaba que este arma fuera capaz de inutilizar instantáneamente a cualquier robot con el que pudiera encontrarse el equipo, aunque en la práctica se ha comprobado que el pulso en muchas ocasiones no ha sido capaz de afectar equipos con importante protección eléctrica. Al final los equipos de infiltración han comprobado su efectividad a la hora de inutilizar sistemas de seguridad y vigilancia en posiciones puntuales (permitiendo el acceso o la huida de un recinto) y, sorprendentemente, a la hora de desarmar blancos hostiles al inutilizar sus armas electromagnéticas. Como con las demás armas de área, con los GPEM también hay que extremar las precauciones al usarlos pues existe la posibilidad de afectar a equipos propios que se encuentren en el área afectada.

Cada una de estas granadas cuestan 50 estándar en el mercado negro. El uso de estas granadas no está permitido a los civiles y, por tanto, no pueden encontrarse en las tiendas de armamento.

Sensores Portátiles: Los sensores portátiles son unidades de diagnóstico fácilmente transportables. Debido a su reducido tamaño y peso, es habitual que estos equipos sean muy especializados, necesitando de varios de estos equipos si se pretende hacer un estudio abarcando varios campos científicos. Estos sensores tienen un alcance reducido, por lo que si se pretende realizar una investigación de campo amplio, en ocasiones es mejor disponer de un REMCCYC. Los sensores portátiles disponibles para las unidades militares son de calidad superior a la media de los existentes en el mercado civil. En muchas ocasiones son equipos con características similares a las civiles, pero los sensores militares resultan más robustos, ligeros y de mayor precisión.

Los sensores portátiles se componen generalmente de una serie de micro-antenas mediante las que se captan las señales de la búsqueda, un ordenador que analiza estas señales y una pantalla mediante la que se visualizan los resultados. En muchas ocasiones el ordenador dispone de una extensa base de datos para ayudar en el análisis de las señales y, opcionalmente, de un sistema de transmisión de datos mediante el cual permanece en contacto con una estación cercana (nave o base), permitiendo compartir información entre la estación y el equipo (alcance máximo de 2 Km).

Todos los sensores portátiles pueden funcionar en distintos modos de búsqueda dependiendo del área abarcada en el barrido. El alcance eficaz del barrido depende en gran medida del modo en que funciona el sensor. Así, cuanto mayor es el área a cubrir alrededor del sensor, menor es el alcance eficaz y la precisión de la información recogida. Como regla general, la precisión de la información recogida disminuye cuanto mayor es la cantidad de información solicitada. Los modos de búsqueda son los siguientes:

- *Modo Alerta*: el sensor barre en un área de 360 grados alrededor del sensor.
- *Modo Búsqueda*: el sensor barre en un área de 120 grados delante del sensor.
- *Modo Exploración*: el sensor barre en un área de 60 grados delante del sensor.
- *Modo Reconocimiento*: el barrido del sensor se fija sobre un único blanco detectado anteriormente, ignorando todas las demás posibles señales.

Como norma general, para emplear un sensor portátil con éxito, el personaje deberá primero pasar una tirada de Operador de Sistemas, modificada a discreción del DJ según las condiciones del momento (el tiempo empleado durante el aná-

lisis, la dificultad del mismo, etc.). Una vez pasada con éxito esta primera tirada, el uso del sensor confiere al personaje una bonificación de -3 a la tirada de la habilidad relacionada.

Vida: El funcionamiento de este tipo de sensores es similar al RADAR, se emite a su alrededor una señal electromagnética en varias frecuencias y cuando esta señal se cruza con un organismo CHON (es decir, basado en una estructura de Carbono, Hidrógeno, Oxígenos y Nitrógeno)rebota y regresa al sensor, el cual estudia las variaciones producidas en la señal rebotada para determinar el tipo de ser encontrado. Para aumentar la precisión de la información recibida, se puede programar este tipo de sensor para que busque únicamente tipos concretos de formas de vida, ignorando todas las demás señales que no concuerden con el patrón de búsqueda definido.

En modo *Alerta*, el sensor es capaz de registrar todas las formas de vida CHON en un radio de 250 m alrededor del sensor, pero sólo es capaz de estimar el número y posición de los seres que concuerdan con el patrón de búsqueda, no siendo capaz de dar muchos más detalles. En modo *Búsqueda*, el alcance aumenta a 350 m, siendo el sensor capaz de dar información sobre las especies encontradas (siempre que exista información en la base de datos). En modo *Exploración* el barrido llega hasta los 500 m pudiendo obtener información de la composición básica del organismo y en modo *Reconocimiento* hasta los 550 m. La información recogida en modo *Reconocimiento* permite al personaje, tras una Tirada de Acción con éxito de Medicina, Cosmobotánica o Xenobiología (según corresponda), sacar conclusiones de los resultados como: el estado de salud general del ser, si está agotado o no, constantes vitales básicas... Sin embargo, la información que el personaje es capaz de intuir con este tipo de sensor es reducida. Para poder realizar un estudio de constantes vitales en mayor profundidad se recomienda el uso del Sensor Portátil Médico (ver más adelante en esta misma compañía).

El precio de este sensor es de 350 estándar.

Energía: El sensor de energía combina un sistema de búsqueda activa con un sistema pasivo para determinar la presencia de fuentes de energía en las proximidades del sensor. El ordenador es capaz de interpretar las señales que recibe y cotejarlas con una extensa base de datos para determinar el tipo exacto de fuente del que se trata. Incluso, con un estudio más detenido, es capaz de interpretar señales características de modelos particulares de los generadores de energía más comunes.

Como ocurre con todos los sensores portátiles, la información obtenida y el alcance de detección varía en función de la superficie a cubrir y, en este caso, del tipo de energía del que se trate. Así, generalmente, los sensores de energía son capaces de detectar fuentes de energía naturales y sin excesivo aislamiento desde un radio de 200 m (modo *Alerta*) hasta 450 m (modo *Reconocimiento*). Sin embargo, dependiendo de la fuente de energía o del aislamiento del generador estas distancias pueden ser inferiores.

El precio en el mercado es de 275 estándar.

Movimiento: El sensor de movimiento es una versión más actualizada del antiguo RADAR. El sensor emite señales multi-frecuencia en intervalos muy cortos en las tres dimensiones alrededor suyo que rebotan sobre todas las superficies dentro del área de barrido. El ordenador del sensor analiza las señales que regresan y forma una imagen del área colindante. Cuando detecta variaciones en la posición de los objetos entre un barrido y el siguiente, el sensor lo indica en la pantalla señalando distancia y dirección al blanco e incluso la velocidad de éste.

El sensor funciona en unas frecuencias que hacen posibles detectar movimientos incluso a través de superficies sólidas (paredes), siempre que no estén fabricados de materiales especialmente densos. La emisión de estas frecuencias es controlable por el usuario de manera que es capaz de hacer que el emisor emita en frecuencias que, por ejemplo, no sean capaces de salir de una estancia. Esto resulta útil sobre todo si se conoce la localización aproximada del blanco, en primer lugar pues

reduce la señal del sensor, haciendo que sea más difícil de localizar (mediante un sensor de energía, por ejemplo) y, además, hace que los barridos en la estancia sean más precisos. De manera similar, se puede programar el ordenador para que ignore ciertas señales (por ejemplo el equipo amigo) y no los presente en pantalla, con ello se reduce la cantidad de señales reduciendo la posibilidad de equivocación.

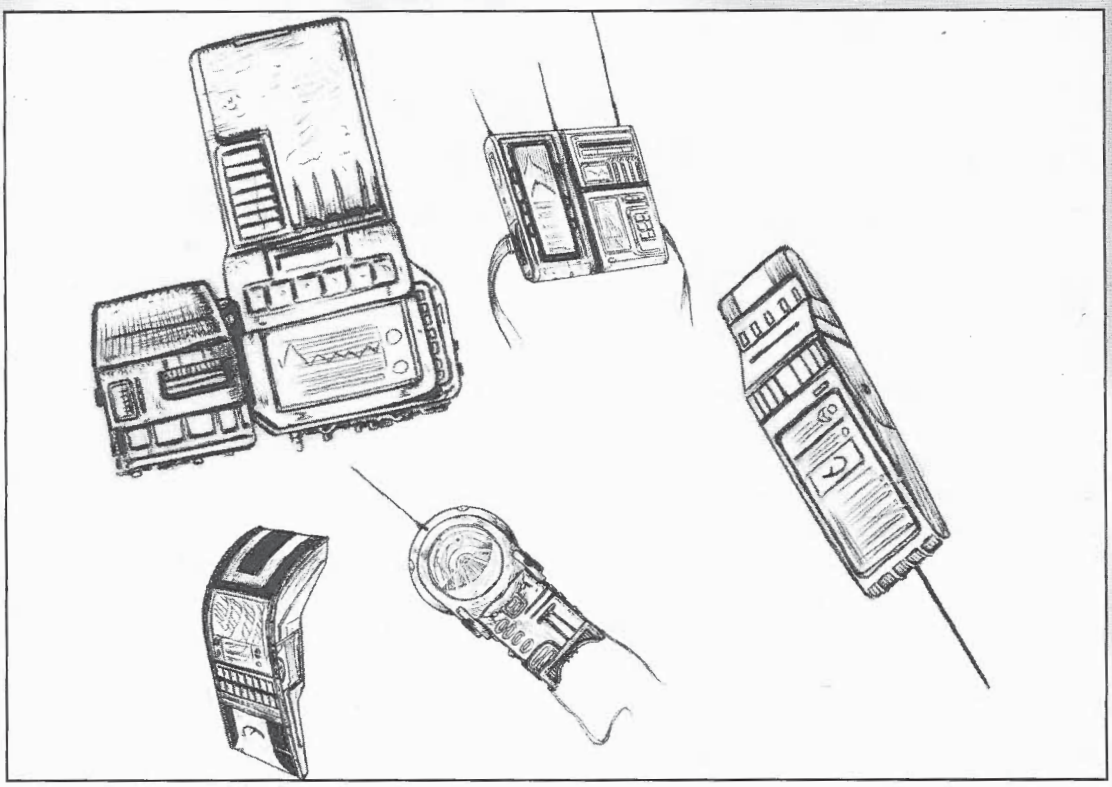
Como con todos los sensores portátiles, el alcance y precisión del equipo varía enormemente en función del área de barrido. Como norma general, en modo *Alerta*, el sensor es capaz de detectar movimientos en una distancia de 100 m alrededor del sensor. Si se reduce el arco barrido, se pueden llegar hasta los 250 m de distancia en modo *Reconocimiento*.

El precio de este sensor es de 260 estándar.

Táctico: El sensor táctico es un equipo especializado generalmente sólo disponiblepara militares (aunque se rumorea que algunos modelos han llegado hasta el mercado negro). Por la complejidad del sistema y de los datos que es capaz de ofrecer al usuario es posiblemente uno de los equipos más avanzados disponibles. Esto hace que su disponibilidad sea limitada, siendo uno de los más difíciles de encontrar en la práctica, y actualmente sólo son asignados a grupos especiales en misiones muy concretas.

Básicamente es un sensor que combina las prestaciones de un sensor de vida, de movimiento y de energía en uno sólo y, además, añade un potente ordenador que estudia estas señales, las compara con la extensa base de datos de estrategias almacenadas y determina posibilidades tácticas. Los alcances eficaces de este sensor van desde 200 m en modo *Alerta* hasta 350 m en modo *Reconocimiento*.

El sensor determina el tipo de seres y las armas que llevan y sus patrones de movimiento, compara estos datos con las tácticas habituales y evalúa las posibilidades tácticas de que dispone el usuario. Al introducir datos adicionales como número



y disposición de fuerzas amigas, el ordenador es capaz de determinar cual sería la forma de actuar más ventajosa. Al poder detectar fuentes de energía, es capaz de incluir en el análisis datos como sistemas de vigilancia y defensa y tenerlos en cuenta en la recomendación.

Una utilidad inesperada del sensor ha sido como sistema defensivo. Se ha comprobado que el sistema ha sido capaz de determinar la validez de una disposición defensiva dada ante un hipotético ataque.

Este modelo de sensor no está disponible en el mercado civil. Algunas unidades, sin embargo, han llegado a mercados menos legales alcanzando precios superiores a los 1.000 estándar.

Planetario: El sensor planetario es empleado en las misiones de exploración para estudiar las características geofísicas, hidrológicas y meteorológicas de la zona donde se encuentra. La base de datos es amplia, conteniendo numerosas referencias planetarias. Con un sensor de este tipo y tras varias horas de estudio, un planetólogo es capaz de sacar numerosas conclusiones respecto del planeta en el que se encuentra.

Este sensor sólo dispone de dos modos de operación: Alerta y Exploración. En modo *Alerta*, el sensor es capaz de registrar datos geológicos e hidrológicos en 1 Km y datos meteorológicos en 25 Km. En modo *Exploración*, estas distancias se duplican.

Una tirada con éxito de Microsistemas confiere al usuario de un sensor planetario una bonificación de -3 a la tirada de Cosmomineralogía (estudios geofísicos), Bioquímica (estudios hidrológicos) u Operador de Sensores (estudios meteorológicos) según corresponda.

Este sensor tiene un precio de 300 estándar.

Técnico: Los sensores portátiles de este tipo son empleados por los componentes de las secciones de ingeniería en las labores de revisión y reparación de sus equipos. Estos sensores tienen un alcance muy limitado (máximo de 10 m) y sirven para identificar un dispositivo o para determinar su estado. La base de datos incluye numerosas referencias a diversos equipos existentes en la RFP (y algunos de los más comunes de otros imperios).

Tras una tirada exitosa de Operador de Sensores, el usuario puede identificar el tipo exacto de dispositivo ante el que se encuentra y sus características más habituales o cotejar el estado actual del dispositivo con los planos de la base de datos para ayudarle en su reparación. Empleado como herramienta de reparación, un sensor técnico confiere un bonificador de -2 a la tirada de Técnica correspondiente.

Éste es uno de los sensores más baratos del mercado, pudiendo adquirirse por unos 175 estándar.

Médico: Similar al sensor técnico en funcionamiento, salvo que en este caso el sensor está diseñado para estudiar seres vivos. Las bases de datos de estos sensores son capaces de almacenar los datos médicos correspondientes a un máximo de tres especies, si se requieren más especies se deberá cambiar la base de datos.

A diferencia de otros sensores portátiles, los sensores médicos sólo funcionan en modo *Reconocimiento* con lo que sólo son capaces de dar información sobre una criatura cada vez. Aunque esto supone un proceso lento a la hora de tratar a varios individuos, los resultados son mucho más precisos que los que se obtienen al usar un sensor de vida.

Tras varios segundos de uso, el sensor médico es capaz de determinar el estado general de salud de un individuo facilitando las labores de curas (-2 a la tirada de Primeros Auxilios). Mediante un estudio más en profundidad, el sensor puede ayudar a determinar la existencia de toxinas u otros agentes peligrosos en el organismo (habilidades relacionadas: Toxicología, Química y Bioquímica) e incluso presentar recomendaciones para posibles tratamientos eficaces en base a los casos médicos almacenados (habilidad relacionada: Medicina).

El precio de este sensor es de 190 estándar.

Nombre: Nova Sport Enterprises.

Mercado: Equipación deportiva de alto riesgo.

Distribuidor exclusivo para la Armada de material de este tipo.

Gran presencia en el mercado civil.

Consejero Delegado: Olaia Sherwald.

Sherwald siempre ha sido una activa practicante de deportes de riesgo. En 3440 fundó su propia empresa de artículos deportivos: Nova, que rápidamente obtuvo reconocimiento entre los deportistas. En 3448 se unen Nova y United Sport para formar la corporación Nova Sport Enterprises, una de las más grandes del mercado.

Instalaciones: Oficinas Centrales en Vettera. Numerosas fábricas en varios planetas repartidos por la RFP, Federación y Oeon.

Acuerdos de distribución con numerosos centros comerciales.

MODELOS REPRESENTATIVOS

ECTL-3 (Escala Telescópica): En posición plegada, una ECTL-3 es un cilindro metálico de 30 cm de longitud y 15 cm de diámetro. Este cilindro esconde una escala telescópica de hasta 3 m de altura. Cada 25 cm se extraen automáticamente estribos de la superficie que facilitan ascender por el cilindro. De la base se extiende un apoyo que permite asegurar la escala firmemente contra el suelo. El diseño de las ECTL-3 permite unir dos de ellas por los estribos, lo cual las convierte en una escalera.

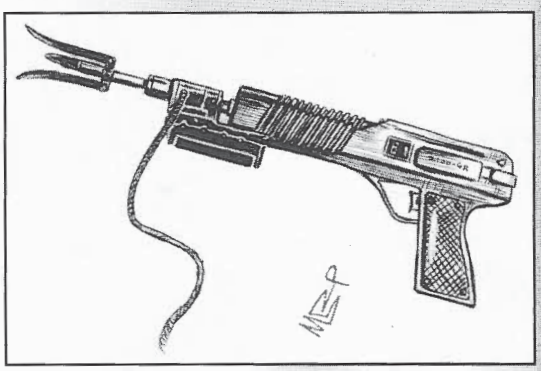
El precio de la ECTL-3 es de 40 estándar.

Almohadillas de escalada (500 gr): Estas almohadillas acolchadas se colocan en las manos, rodillas y pies (u otras partes corporales similares) permitiendo a un ser escalar por prácticamente cualquier superficie sólida, incluso con un poco de práctica es posible realizar escaladas en posición invertida por los techos. El movimiento con este tipo de equipo es lento pues hay que ir soltando cada almohadilla de una en una para garantizar que existen suficientes apoyos para sostener el peso corporal.

Cada conjunto de almohadillas (8 unidades) cuesta 10 estándar.

Cuerda de escalada (1,5 Kg): Cuerda resistente especialmente diseñada para escaladas. Suele ser de 50 m de longitud total y capaces de soportar hasta 400 Kg de peso. El material del que se fabrican las hacen resistentes a las erosiones y enganches típicos de las escaladas.

Este material deportivo de fácil adquisición cuesta 18 estándar.



Lanza-garfios (1 Kg): Consiste en un garfio metálico y un adaptador especial que lo acopla a cualquier arma electromagnética. En lugar de disparar un proyectil, cuando se dispara el arma, el garfio es lanzado hasta una distancia máxima de 200 m (dividir los alcances de las armas por 10). El garfio está fabricado de una aleación de hierro-carbono-titanio lo que permite que se clave en prácticamente cualquier material. Una vez adherido a una superficie, el garfio es capaz de sostener un peso total de 500 kilos antes de sufrir deformación o desprenderse. Es habitual que el garfio vaya unido a una cuerda de escalada.

Este equipo deportivo es menos habitual, pero, aún así, su precio es bastante asequible: 75 estándar (no incluye el arma).

Arnés Motorizado de Escalada (2 Kg): Para facilitar las labores de escalada de los equipos, cuando se prevé la posibilidad de realizar este tipo de operación, se les puede equipar con un arnés motorizado de escalada. Básicamente es igual al arnés de escalada empleado por las fuerzas armadas salvo por un sistema motorizado que asiste a la persona en la escalada. Una vez conectado a la cuerda, el sistema es capaz de elevar un máximo de 250 Kg de peso total a una velocidad máxima de 3 m/s. Esta velocidad puede ser regulada por el escalador para adecuarla a las condiciones de la escalada.

Además, es posible emplear este arnés para descender. En este caso, el arnés puede bajar unos 250 Kg con facilidad a una velocidad máxima de 2 m/s, manteniendo en todo momento el control del descenso. Cuando es necesario, es posible sobrecargar el arnés hasta los 350 Kg de peso, pero en este caso el arnés únicamente es capaz de frenar la velocidad de descenso manteniéndolo dentro de unos límites tolerables para que el equipo o las personas cargadas no sufran daños importantes. El arnés no es capaz de soportar pesos superiores a los 350 Kg.

Para el buen funcionamiento del arnés, éste debe ser colocado por una persona con experiencia en equipo de escalada (a partir de 5 puntos de habilidad en Escalar), no siendo necesario realizar ninguna tirada de chequeo posterior a menos que la situación así lo requiriese. Si fuese necesario realizar chequeos de habilidad de Escalar, el uso de un arnés motorizado de escalada dentro de los límites de operación confiere un bonificador de -10 a las Tiradas de Acción de la habilidad atlética de Escalar.

Producto especialmente diseñado para los deportistas menos dotados deportivamente y más dotados económicamente: 200 estándar.

PPi

Nombre: PPI (Protección Personal Integrada).

Mercado: Equipos de Protección Personal. Fabricante de armaduras personales y accesorios para la Armada.

Gran renombre en el mercado civil por la calidad de sus productos.

Consejero Delegado: Norman *"Guardián"* Gutiérrez.

Buen conocedor de los militares y sus necesidades, este ex-oficial de las Patrullas de Exploración Lejana (concretamente estuvo destinado en la Primera BriPEL), ha sido un acertado nombramiento del Consejo de Accionistas de PPI. Ha sabido enfocar la producción de la empresa a productos que realmente son de interés para los miembros de la Armada aumentando considerablemente los contratos recibidos.

Además, al insistir en un nivel de calidad alto, ha logrado que los productos sean, además, muy deseados dentro de los ambientes de los servicios de protección civiles.

Instalaciones: Oficinas Centrales en Lera. Centro de desarrollo de nuevos proyectos en Dero-1. Ocho plantas de fabricación repartidas en la R.F.P. Fábrica de componentes bajo licencia en la Federación (Baronía Hassel).

MODELOS REPRESENTATIVOS

Fuentes de Luz de Combate: Son variaciones de linternas que están especialmente diseñadas para el combate, aunque lo normal es que emitan *luz visible*, es posible encontrar proyectores que emiten en otras zonas del espectro (infrarrojo, ultravioleta...), por lo que puede requerirse sistemas de visión auxiliares. Suelen ser de peso reducido y casi todos son capaces de unirse a distintas partes del equipo de combate de un soldado. Todos estos proyectores son impermeables y contienen su propia fuente de energía capaz de funcionar durante varias horas antes de necesitar recarga.

- Proyector de Arma (300 gr): Este tipo de linterna se acopla a la parte delantera de un arma (habitualmente debajo del cañón, aunque existen multitud de modelos según las armas a las que se desean acoplar). Emiten un reducido haz capaz de iluminar una superficie de unos 2 m de diámetro a unos 10 m de distancia. Al estar acoplado al arma, la linterna únicamente ilumina en la dirección en que se apunta.

- Proyector corporal (800 gr): se trata de una linterna mayor que la anterior que suele acoplarse a la armadura del soldado (habitualmente sobre el hombro) o en un lateral de su casco. Es capaz de iluminar una superficie de 5 metros de diámetro a unos 30 metros de distancia. El soldado puede colocar la linterna para que ilumine en una dirección cualquiera, aunque una vez acoplado, para cambiar la dirección e iluminar a otro sitio deberá mover el cuerpo o la cabeza.

- Proyector corporal móvil (1,5 Kg): este tipo de linterna es similar a la anterior colocándose en posiciones similares. En este caso, la linterna se encuentra dentro de un estuche motorizado que le confiere un cierto grado de movimiento (45 grados en cualquier dirección). El equipo está conectado a una diadema que lleva el soldado sobre la frente que registra los movimientos de la cabeza y mueve la linterna en la dirección en que mira. Así se asegura que la zona donde mira el soldado siempre está iluminada.

- Proyector pesado (2 Kg): debido a su peso y su tamaño, este potente proyector debe llevarse en la mano. La linterna es capaz de iluminar una superficie de 50 metros de diámetro a distancias de hasta 200 metros.

Su precio oscila desde los 2 estándar hasta los 15.

Armaduras:

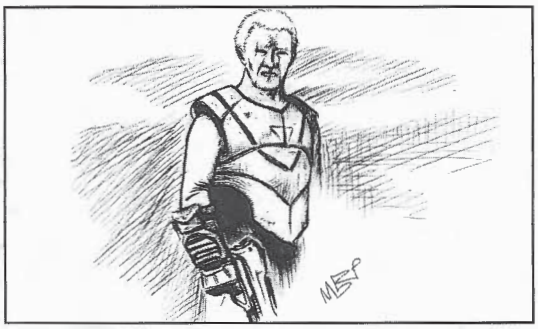
Chaleco Protector: Consiste en un flexible peto de material bioestabilizado confeccionado como una camiseta para llevar debajo de la ropa. El peto sólo protege el tronco (pecho y abdomen) del usuario y está especialmente indicado cuando se requiere llevar protección pero se desea que pase inadvertida.
Peso: 2.5 Kg
Protección: Pecho y Abdomen: 5/5, resto localizaciones: 0
Coste: 180 estándar
NOTA: Llevar esta protección debajo de otra armadura no aumenta la capacidad de protección, se escoge la mayor de las dos.

A-15 (Casco Abierto): El modelo habitual empleado por las fuerzas armadas construido con acero elástico, cubre el cráneo dejando libre la cara del soldado. Ofrece una menor protección que los cascos cerrados pero a cambio resulta menos pesado y apenas afecta a la percepción del usuario. Vienen equipados con sistemas de comunicaciones y la posibilidad de adaptar equipos de visión (cámaras, linternas, etc.) al exterior.
Peso: 250 gr
Protección: Cabeza (semiprotección): 3/7
Coste: 20 estándar

AE-3 (Escudo): Diseñado para dar protección adicional a los tiradores de primera línea de las fuerzas policiales cuando se enfrentan a personas fuertemente armadas. Consiste en un escudo de 160 cm de alto por 80 cm de ancho construido en material tecnoquinético con tratamiento ablativo exterior, con una pequeña ventana de cristal blindado para permitir la visión hacia delante y una tronera por donde disparar el arma.

El escudo puede proteger por completo al usuario si está quieto o sólo la cabeza, tronco, y extremidades superiores si está en movimiento. Sin embargo, siempre requiere el uso de una extremidad superior para mantenerlo en posición.
Peso: 7 Kg
Protección: 3/8
Coste: 250 estándar

NOTA: La protección proporcionada por el escudo es acumulativa a la de otras armaduras. Disparos efectuados desde detrás de un escudo tienen una penalización de +3 a la tirada.



AL-7 (Armadura de Escaramuza): Armadura ligera más habitual de las Fuerzas Armadas. Consiste en un peto rígido de monómero de duraluminio protegiendo el tronco y placas del mismo material sobre tejido flexible protegiendo las partes superiores de las extremidades.

Esta armadura se encuentra en numerosas gamas de camuflaje para diversos ambientes (jungla, desierto, bosque, etc.) y cuenta con abundantes bolsillos y enganches exteriores para guardar y colgar partes del equipo (cantimplora, granadas, etc.).
Peso: 3,75 kg
Protección: Pecho y Abdomen 2/4, Brazos y Piernas (semiprotección): 2/4
Coste: 250 estándar

AM-5 (Armadura de Enfrentamiento o Antidisturbio): Armadura pesada que cubre todo el cuerpo. La armadura está construida en secciones rígidas de Acero Elástico para la cabeza y tronco y material bioestabilizado para las extremidades. Esta combinación resulta en una alta protección y permite una gran capacidad de movimiento. Estas armaduras no son herméticas, aunque resulta fácil adaptar el casco para uso de sistemas de filtración. Se emplean especialmente cuando se espera una fuerte resistencia armada o durante labores antidisturbios.
Peso: 9 Kg
Protección: Cabeza, Pecho y Abdomen: 3/7, Brazos y Piernas: 5/5
Coste: 650 estándar

Las armaduras de los Grupos Exo están realizadas con una gran variedad de materiales. A continuación exponemos una somera explicación de cada uno de ellos:

Carburotitanio: Este material tiende hacia el color negro metálico (aunque se puede pintar) y es una aleación de hierro-titanio reforzada por la presencia de carburos de wolframio y similares. Es la armadura más resistente (hasta ahora) del universo Exo.

Flexoasbesto: Éste no es más que un nombre técnico que enmascara un compuesto natural (el asbesto) de características similares al amianto, aunque sin el carácter venenoso de éste. Se presenta en forma de finos hilos entretejidos en cualquier color.

Tevatrex: Composite elaborado con fibra de carbono y titanio. Es bastante resistente y aunque ambos productos son negros, con colorantes adecuados puede presentar cualquier color. Es algo engorroso de fabricar, pero es ligero.

Monómero de Duraluminio: El duraluminio es una aleación de aluminio, cobre y manganeso que confiere al aluminio una resistencia similar a la del acero. Monómero hace referencia a un proceso de fabricación que permite que el material esté libre de defectos mejorando notablemente sus características.

Acero Elástico: Aleación de hierro-carbono con gran cantidad de cromo y níquel. El color es metálico apagado pero se puede pintar con casi cualquier clase de pintura. A pesar del nombre, el material no es elástico como una goma. Si se aprieta con la mano o con escasa fuerza, no se abolla.

Capa Bioestabilizadora: Es un curioso material formado por un entramado de SBR (estireno butadieno reticulado) y fibrosílex. Aunque ambos materiales no son especialmente resistentes, juntos forman una sustancia bastante flexible y resistente. Desgraciadamente, el SBR le confiere un color negro mate que no permite pinturas muy duraderas, aunque los fabricantes, siempre en color negro, son capaces de confeccionar casi cualquier prenda de vestir.

Malla Supraceptora: El concepto de esta armadura es el de un blindaje reactivo. Es una especie de cota de malla de plástico ignífugo con innumerables oquedades superpuestas con un gas a alta presión en su interior. Cuando la bala impacta en la armadura, el gas a presión provoca que se vaya frenando.

Inhibidor Crioceptor: Material formado por capas de materiales autoenergizables que les confieren resistencia. Utilizado en chalecos antibalas.

Burbuja Tecnoquinética: Los fabricantes de este material aseguraban que utilizaban un sistema electromagnético para provocar la detención (de ahí lo de *quinética*). La realidad es que es un tejido bastante grueso que en su interior alterna diferentes fibras (carbono, vinilo, etc.) bastante resistentes y con diferentes orientaciones. Esta anisotropía es la que frena el proyectil.

Fibrosílex: Material elaborado a partir de una planta denominada silicia cuyo aspecto (una vez elaborado) es similar al poliéster. Se presenta en varios colores.

SEMIPROTECCIÓN: En TCM encontrarás referencia a un nuevo concepto de media armadura para extremidades y cabeza. Para representarlo a efecto de juego deberás realizar las Tiradas de Acción normalmente. Si el dado Exo indica una zona de semiprotección, entonces si el daño es par, éste se habrá realizado sobre la armadura (los valores del blindaje protegerán); si es impar, habrá dado en una zona desprotegida y el blindaje no se tendrá en cuenta. El peso y coste de una media armadura es la mitad de lo indicado en el libro básico.

AP-8 (Armadura Pesada): Versión más ligera de la Armadura de Combate AC-1. Igual que ésta, está construida en carburotitanio y protecciones de acero elástico para las extremidades, cubriendo un traje hermético con sistema de soporte vital. Incluye un arnés multipropósito para armamento pesado y numerosos soportes para equipo adicional de campaña.
Peso: 35 Kg
Protección: Cabeza, Pecho y Abdomen: 6/10, Brazos y Piernas: 3/7
Coste: 1.200 estándar
NOTA: Arnés multipropósito, sistema de soporte de vida para 2 horas de uso continuo y sistema de comunicaciones avanzado incluidos.

Trajes Misiones Especiales:

Además de la línea de trajes térmicos TT-5 para ambientes árticos y los trajes acuáticos TA-9 para ambientes húmedos, PPI fabrica para la Armada trajes para ambientes radioactivos y desérticos:

Línea de Trajes NBQ: Similar en concepto al traje de vacío, los trajes NBQ aíslan al ocupante de los ambientes radioactivos. El nivel de protección de los trajes varía de un tipo a otro según el nivel de radiación para el que está diseñado proteger. Los TR-11, TR-12 y TR-13 son capaces de soportar radiaciones de baja intensidad, los TR-21, TR-22 y TR-23 niveles medios y los TR-31, TR-32 y TR-33 niveles altos. Cualquiera de los modelos está preparado para resistir agresiones químicas o microbiológicas.
Protección: El primer número indica el nivel de radiación máximo (1 = baja, 2 = medio, 3 = alto) y el segundo el número de horas antes de degradarse las prestaciones del traje.
Peso: igual a la suma de los números +3 (ej. TR-21 pesa 6 kg)
Coste: igual a la suma de los dos números por 100 (ej.: TR-21 cuesta 300 estándar)

TD-6 (Traje Desértico): Los trajes desérticos funcionan al revés de los trajes térmicos TT-5. En lugar de calentar el cuerpo del ocupante aislándolo del frío exterior, el sistema de intercambio de calor de los TD-6 trata de enfriar el cuerpo manteniéndolo a una temperatura soportable. Adicionalmente, los TD-6 vienen equipados con un sistema de reciclado de fluidos vitales para minimizar la pérdida de fluidos del individuo. La batería recargable de los TD-6 está diseñado para una duración de 24 horas, pero este tiempo puede verse reducido según el nivel de calor que se intenta eliminar (en ambientes infernales, la batería dura unas 2 horas). un TD-6 pesa 1 kg.
Coste: 70 estándar.

GMR

Nombre: GMR (Grupo Móvil Radiant)

Mercado: Vehículos ligeros. Fabricante de vehículos pequeños y deportivos para los mercados civil y militar

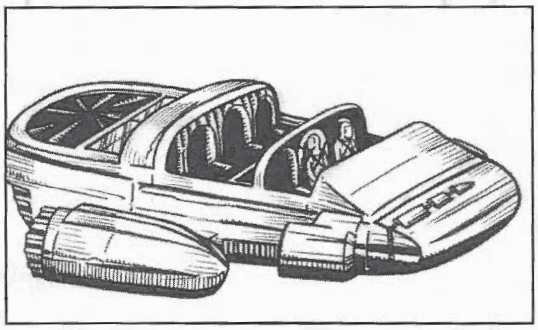
Consejero Delegado: Mario O'Shentren

GMR lleva numerosos años construyendo vehículos pequeños para el mercado civil, sobretodo dirigidos hacia excursionistas que agradecían la facilidad de manejo y mantenimiento de los modelos de GMR. O'Shentren ascendió al puesto de Consejero Delegado tras ser Director de Producción de la empresa y ha sabido mantener a GMR como uno de los máximos exponentes del sector de vehículos.

Últimamente, su administración se ha visto salpicada por escándalos sobre posibles pagos de comisiones para asegurar la obtención de interesantes contratos. Hasta el momento, no se ha podido demostrar que O'Shentren haya estado al corriente de estas actividades, pero el secreto de sumario decretado por la justicia ha elevado el número de especulaciones.

Instalaciones: Oficinas Centrales en Renacimiento. Centro de desarrollo de nuevos prototipos en Vettera. 20 plantas de fabricación repartidas en la R.F.P. Licencias para fabricación de vehículos concedidas a intereses de la Federación y Oeon.

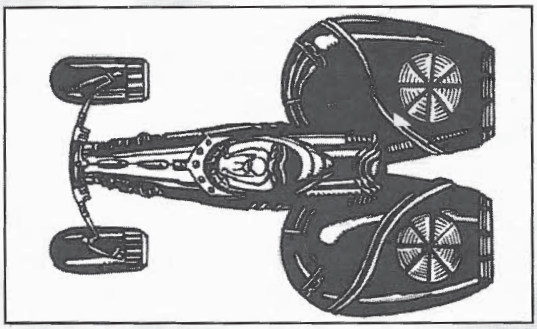
MODELOS REPRESENTATIVOS



ARL-56 (Aerodeslizador de Reconocimiento Ligero): El ARL-56 es la versión militar del popular aerodeslizador familiar Turrier. La versión militar cuenta con un motor de elevación con una capacidad aumentada en un 50%, baterías y generadores eléctricos más eficientes y un sistema de recarga por paneles fotosensibles. Sin embargo esto apenas ha afectado a la capacidad de carga y el diseño modular del Turrier ha sido mantenido en el ARL-56.

Esta modularidad ha sido una de las razones por la que los Grupos Exo suelen escoger este vehículo cuando necesitan transporte terrestre. Básicamente el ARL.56 consiste en una plataforma de 4 metros de largo por 2,5 de ancho con una cabina para tres pasajeros en la parte delantera y los equipos motrices y células de energía en la plataforma. Esto deja dos zonas de 2.5 m de largo por 1 m de ancho en la parte posterior para colocar equipo, cabinas de pasajeros adicionales (2 pasajeros por cabina), armamento, etc. La capacidad de carga máxima del ARL-56 es de unos 1750 Kg, siendo capaz de desarrollar una velocidad máxima de 220 Km/h (velocidad de crucero 160 Km/h). El ARL-56 es capaz de mantener una altitud de crucero de 1250 m. Manteniendo velocidad y altitud de crucero, el ARL-56 es capaz de operar durante 10 horas antes de precisar recargar baterías. Los paneles fotosensibles son capaces de recargar las baterías del ARL-56 en 24 horas, pero no permiten recargar mientras se opera el aerodeslizador.

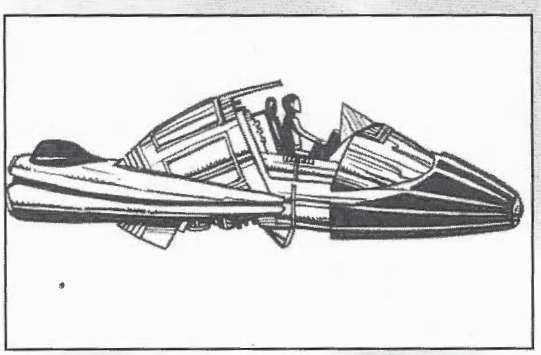
Este aerodeslizador puede encontrarse en los concesionarios desde 16.000 estándar aunque el precio subirá dependiendo del equipamiento.



TRK-3: El TRK-3 es un aerodeslizador individual también derivado de una versión civil. El TRK-3 es rápidamente reconocible por la disposición de sus elementos motrices: los motores de movimiento y elevación atrás a cada lado del piloto y los motores de maniobra controlados por un manillar en la parte delantera.

El TRK-3 es capaz de transportar a una persona y unos 50 Kg de equipo a una velocidad máxima de 320 Km/h (velocidad de crucero, 200 Km/h) a una altitud de 1500 m. Las baterías del TRK-3 permiten una operación continuada de 6 horas. Se conocen algunos casos de tecnos que han adaptado las TRK-3 para llevar una Del-Fermer 12AZ modificada (sin el lanzagranadas y con cargador de 300 disparos) de disparo frontal.

El TRK-3 puede encontrarse por 8.000 estándar



QD-4: El QD-4 es un aerodeslizador pequeño, pensado para dos tripulantes y una pequeña carga. No está pensado para grandes velocidades, pero su autonomía es enorme y resulta ser un equipo muy robusto capaz de soportar grandes penalidades sin estropearse, razones por las que los Grupos Exo suelen mostrar interés por estos vehículos.

El QD-4 transporta un máximo de 2 pasajeros y unos 140 Kg de carga a una velocidad máxima de 130 Km/h (velocidad de crucero de 90 Km/h), aunque sólo es capaz de elevarse hasta los 750 m de altitud. La autonomía de las baterías está cifrada en 24 horas de operación continua.

El coste de este vehículo es de unos 6.250 estándar

EQUIPO SIN FABRICANTE EXCLUSIVO

Raciones de Comida (RSC): Éstos son compuestos nutritivos deshidratados que, en poco espacio y con muy poca elaboración en el campo, ofrecen todo el aporte alimenticio necesario para un ser durante unas 12 horas Compler. Debido a su reducido peso (50 gr) y pequeño tamaño del paquete (5cm x 3,5 cm x 1 cm) se suelen llevar este tipo de raciones en aquellas misiones donde el peso y el espacio disponible sean un factor importante a tener en cuenta o cuando se espera no disponer de tiempo para elaborar comidas. Las RSC se elaboran teniendo en cuenta las necesidades y gustos de las distintas razas por lo que no es recomendable alimentarse con un RSC no compatible. Aunque se presentan en multitud de sabores, la apariencia del resultado y su sabor *artificial* hacen que no sean muy apreciados por los que las comen.
Coste: 2 estándar

Dispensador/Reciclador de Comida (Autococina): Desde hace unos años están disponibles en el mercado una serie de electrodomésticos que a partir de bloques de materias primas son capaces de crear alimentos. Dependiendo de la complejidad del sistema informático y lo extenso de su base de datos de recetas, estas Autococinas son capaces de elaborar los más exquisitos platos, incluso hay personas que dicen ser incapaces de distinguir comida preparada por una Autococina de una cocinada más tradicionalmente. Es habitual que estos sistemas estén conectados al sistema de reciclaje del alojamiento para así reciclar parte de la materia eliminada en materia prima para otros alimentos. Debido al tamaño de este equipo normalmente sólo se encuentra en alojamientos, naves o bases.

Debido a su relativamente reciente aparición en el mercado, el precio de este equipo es de 3000 estándar, algo elevado.

Micro Botiquín (Instamed) (200 gr): Se trata de una venda con todo lo necesario para tratar una herida pequeña. Son de una sola aplicación y una vez extraída del envoltorio, la venda se aplica directamente sobre la herida presionando con fuerza durante varios segundos, después de los cuales se mantiene firmemente adherida a la piel del sujeto. La venda está tratada con antisépticos, coagulantes y anestésicos con lo que son capaces de cerrar heridas, evitar la propagación de infecciones y calmar el dolor, además sus componentes regenerativos curan las heridas en pocos minutos. Debido a su tamaño sólo sirve para heridas leves. El tiempo de actuación es variable en función del tamaño de la herida y precisa de reposo durante el tiempo de actuación. Movimientos bruscos o violentos harían que se desprendiera el Instamed haciendo que deje de tener efecto.

A efectos de juego, sólo se pueden aplicar sobre heridas de hasta 2 puntos de daño. Es necesario un Instamed por cada herida y localización afectada. El Instamed es capaz de estabilizar una herida (deja de sangrar y el sujeto deja de perder puntos de vida) en pocos segundos y capaz de regenerar un punto de vida por cada 15 min. de aplicación (máximo 2 puntos curados por localización, no por herida). Debido a las especiales características de cada especie, los Instamed se fabrican exclusivamente para una especie en particular. No es recomendable (incluso puede ser contraproducente) aplicar un Instamed sobre un ser para el que no está indicado.

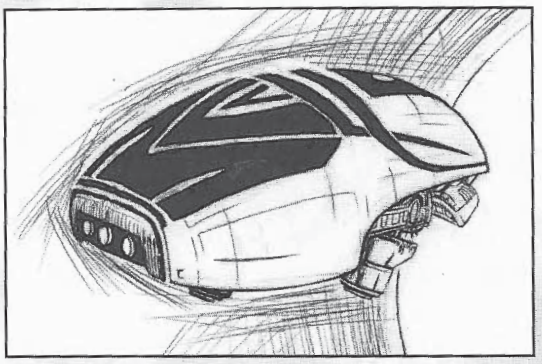
Un instamed preparado para una aplicación cuesta 1 estándar, aunque los fabricantes suelen disponer el producto en preparados de 10 aplicaciones a 5 estándar. Las razas menos comunes encontrarán los instamed algo más caros (entre 2 y 5 estándar por unidad).

Botiquín Avanzado (Admed) (7.5 Kg): Es lo más parecido a un autocirujano que puede ser transportado por una persona. Mientras se transporta, todo el equipo tiene un reducido tamaño y puede llevarse como si fuese una mochila. Cuando se despliega tiene forma de tienda de campaña cilíndrica, introduciéndose el paciente por uno de los extremos. Varios sensores a lo largo de la superficie interna realizan un estudio del paciente y el ordenador del Admed realiza un diagnóstico de las heridas y comienza a aplicar curas de emergencia. El ordenador del Admed tiene suficiente información médica como para mantener estable a un paciente hasta que pueda ser atendido por equipos médicos mejores.

Inicialmente se desarrollaron para equipos de emergencia y rescate que actuaban en zonas que habían padecido alguna catástrofe, pensando en poder estabilizar a heridos críticos y poder mantenerlos con vida hasta la llegada de material más avanzado o hasta que se les pudiera trasladar. Un Admed lleva suficientes suministros médicos y nanocirujanos como para mantener con vida a un ser críticamente herido durante cuatro días. Aunque no está pensado para la curación de heridas, es posible que un paciente sometido a las atenciones de un Admed mejore si éstas no son de carácter especialmente grave. Por cada 30 minutos dentro de un Admed, un paciente recupera 1 punto de vida, hasta un total igual a la mitad de los puntos de vida perdidos. Debido a la actuación de los nanocirujanos y los medicamentos, el ser curado no precisa tanto reposo tras la cura. El Admed es un kit de primeros auxilios y se deberá usar con las reglas explicadas en la página 102 del libro básico con respecto a los tiempos de reposo tras la cura. Sin embargo, en el caso del Admed, estos tiempos ser verán reducidos a la mitad.

Una vez desplegado el Admed e instalado un paciente en su interior, es posible mover el conjunto introduciendo unas barras de transporte en los laterales del Admed. De esta manera, es posible transportar el Admed como si se tratara de una camilla.

Coste: 4.000 estándar.



Colonizadora Clase F-81: Versión militar de los populares cargueros medio "Elefant". Aunque estas naves ya no se fabrican desde hace más de cincuenta años, su robustez y el gran número de ellos construidos hace que existan muchas unidades en el mercado.

Los militares adaptaron el diseño básico de la nave a sus necesidades, existiendo diversas variantes según las necesidades de las misiones. Las colonizadoras de la clase F-81 representan el máximo exponente de sofisticación de estas variantes. Prácticamente todas las unidades F-81 se encuentran en servicio en las BriPEL, empleándose estas naves para establecer las colonias "no permanentes" de los Grupos Exo.

Las F-81 han visto reducida su capacidad de carga respecto a las "Elefant" (el número máximo de contenedores ha bajado hasta 10), pero a cambio han mejorado los sistemas motrices, comunicaciones, blindaje y defensa. Además se les ha incorporado un sistema de despliegue y alzado de contenedores que permite colocar o recoger la colonia de manera automática en 10 minutos.

El reducido número de unidades existente y lo solicitadas que están, hacen que esta sea una de las clases de nave con más horas de uso. Prácticamente no paran salvo cuando están siendo reparadas. Una misión normal para un F-81 sería la carga de una Base Exo en sus bodegas, traslado hasta el planeta objetivo, planetizaje y despliegue de la Base seguido por un breve seguimiento de la situación desde órbita hasta comprobar que todo está correcto para, a continuación, hacer un salto hasta un nuevo destino, para cargar una nueva Base o recoger una desplegada anteriormente.

Colonizadora Clase Angelus: Los estudios de misiones Exo han demostrado que en muchas ocasiones no era necesario el despliegue de una Base Exo completa de 10 contenedores, pues la brevedad de la misión podría justificar el uso de un número más reducido, pero aumentando la especialización de los contenedores.

Como el empleo de Colonizadoras F-81 para el despliegue de sólo cuatro o cinco contenedores era impensable debido al coste operativo, la Armada emitió un contrato de diseño para una nave media para un máximo de diez tripulantes, capaz de transportar cuatro contenedores, con suficiente autonomía como para operar alejada de la base varios meses y con capacidad automática de planetizaje y recogida de la base. Como resultado de este contrato surgieron las exploradoras de la clase Angelus.

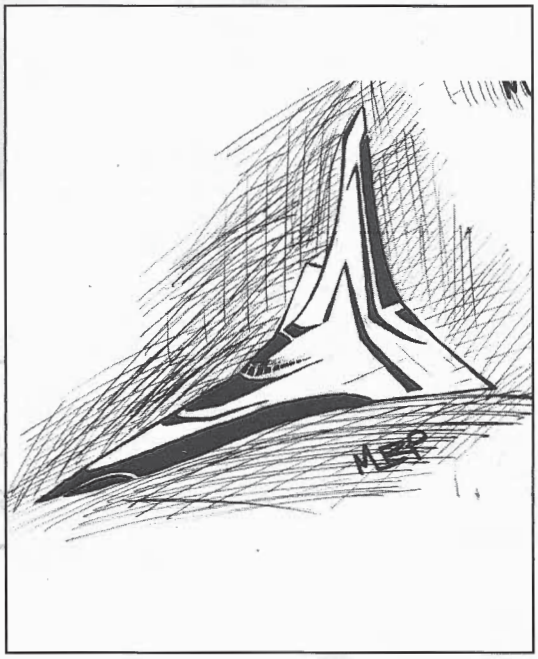
Las Angelus son naves pensadas para operar lejos de base durante periodos largos. Se han cuidado las instalaciones disponibles para los tripulantes hasta el punto que son de las mejores de la Armada, la autonomía es excelente y el equipo de sensores de lo más sofisticado, además la nave es fácil de manejar y con respuestas bastante suaves. Pero esta docilidad hace que no resulte ser una nave muy maniobrable que, cuando se une a un armamento defensivo y blindaje adecuados (pero no sobresalientes), hace que no sean naves muy apreciadas en situaciones de combate.

Tradicionalmente, las Angelus llegan a su destino y, tras depositar la base en el planeta ascienden en piloto automático hasta colocarse en órbita geoestacionaria sobre la base. Desde allí, el ordenador transmite los resultados de los sensores de la nave a la base para mejorar la apreciación del Grupo Exo del planeta donde se encuentran. Cuando es necesaria la recogida, el Grupo Exo emite una señal y el piloto automático de la Angelus ejecuta la maniobra de recogida automáticamente. Esta maniobra sólo es posible si la situación en la superficie no es muy complicada; fuertes vientos, ataques enemigos o similares harán que la IA no sea capaz de planetizar y posiblemente provoquen que sufra un accidente.

Exploradora Clase Rastreador: Las naves clase Rastreador son variantes militares de los notorios cargueros de la clase Ardilla. Las naves clase Ardilla, con su característica sección central inferior en forma hexagonal, se han convertido en los últimos años en uno de los más populares cargueros de la R.F.P. Su alta velocidad y maniobrabilidad en el espacio, unido a una aceptable autonomía, capacidad de carga y unas instalaciones superiores a la media, hacen que estos vehículos sean muy apreciados por sus tripulaciones.

Debido a la gran popularidad que han tenido estos vehículos, es fácil comprender por qué los responsables militares enseguida se fijaron en ellos a la hora de buscar una nave que pudiera pasar desapercibida en los espaciopuertos de la galaxia para las misiones encubiertas. Después de breves estudios, los ingenieros militares comprobaron que la clase Ardilla resultaba ser una plataforma muy flexible que les posibilitaba hacer extensas modificaciones interiores y mejoras de sistemas sin que ello afectara a las prestaciones globales de la nave.

Los Grupos Exo han sido los más beneficiados por esta política y es frecuente que empleen naves de la clase Rastreador en sus misiones. Las naves



asignadas a los Grupos Exo son extensamente modificadas por los mismos técnicos de las unidades para adaptarlas a las necesidades de las misiones a realizar y los gustos del grupo al que son asignadas, por lo que prácticamente no hay dos naves Rastreador interiormente iguales.

Generalmente, a las Rastreador se les ha reducido considerablemente la capacidad de carga respecto a las Ardilla, sin embargo han mejorado en blindaje, armamento, autonomía y, sobretodo, equipos sensores. Es frecuente que estas naves estén equipadas con pintura mimética Pentoglás.

Exploradora Clase Victoria: Las Victoria han sido diseñadas por el mismo equipo que las Exploradoras Clase Angelus. Comparten con las Angelus una forma externa similar, una gran autonomía y un cuidado interior pensando en el bienestar de los tripulantes. Pero a diferencia de las Angelus, las Victoria resultan rápidas y maniobrables y llevan armamento y blindaje más que adecuados para su tonelaje.

Las Victoria están diseñadas para seis tripulantes, disponen de dos emplazamientos defensivos y lanzatorpedos delanteros, lo que convierte a esta nave en una de las de mayor capacidad ofensiva en su tonelaje. Adicionalmente, el blindaje es suficiente como para permitir a esta nave una gran resistencia en combate. Muchos han comentado que los motores de las Victoria están sobredimensionados para su tonelaje, pero es gracias a estos potentes motores que las Victoria pueden presumir de haber roto, en varias ocasiones, marcas de aceleración para naves en su tonelaje.

Las tripulaciones de las Victoria generalmente se deshacen en alabanzas para con sus naves y es fácil encontrarte a uno que comente sobre *"la vez que atacados por fuerzas de cazas hostiles, emplearon la velocidad, maniobrabilidad y cañones de la Victoria para deshacerse de ellos y, además entregaron 'un par de regalitos' a la nave nodriza"*.

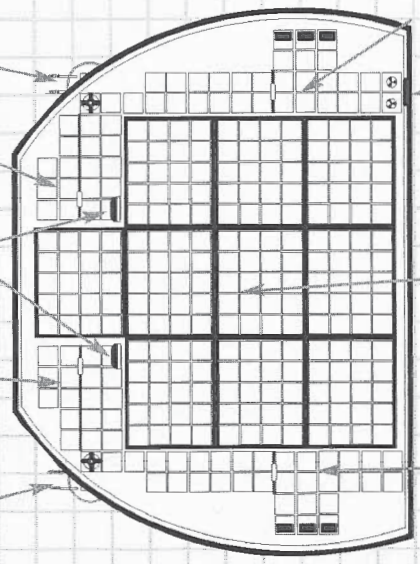
Patrullera Externa: De tamaño mayor que los cazas, las patrulleras clase Externa fueron diseñadas para cubrir el hueco existente en la Armada entre los cazas y las naves con capacidad de salto más ligeras. Suelen desplegarse en los límites de las flotas como unidades de vigilancia perimetral. Son naves fuertemente armadas, sin capacidad de salto y con un extenso equipo sensor. Las Externa no están pensadas para ser cómodas. Son funcionales y el espacio para tripulación es el mínimo imprescindible para realizar su trabajo. Todo lo demás está reservado al sistema de armas, blindaje, motores y sensores.

Generalmente las misiones de una Externa no duran más que unas pocas horas, de ahí la falta de instalaciones para la tripulación. Ante un ataque a la flota, se espera que la capacidad de detección de las Externa puedan dar al resto de la Flota tiempo suficiente para preparar una defensa adecuada y enviar refuerzos. Mientras tanto, las Externa deberán intentar mantener a raya a los atacantes empleando sus cañones pesados hasta la llegada de refuerzos. Desde luego no es una misión muy recomendable, pero las patrulleras Externa son, posiblemente, el mejor diseño para estas labores.

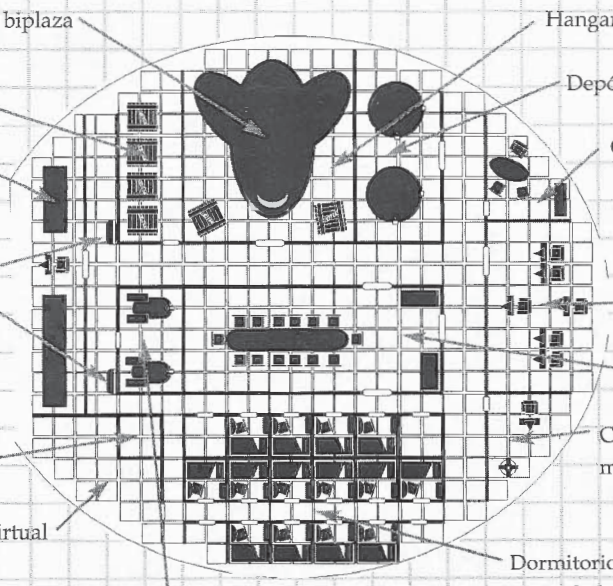
Contenedores de Colonización: Las bases desplegadas por los Grupos Exo durante sus misiones de exploración están formados por un número variables de contenedores de colonización independientes especializados e interconectados.

Cada contenedor tiene un tamaño interior útil de 6 m de largo por 4 m de ancho por 2,75 m por alto, compuesto por una base sólida y cuatro pilares en los extremos. Estás dimensiones coinciden con las unidades estándar de carga por lo que son fácilmente transportables en cualquier carguero de contenedores. La base del contenedor contiene los generadores eléctricos y el sistema de soporte vital, además de todo el cableado y sistemas de conexión con otros contenedores. El resto del contenedor se puede fabricar en función de las necesidades de la misión, existiendo multitud de posibles combinaciones en paredes, puertas, techos, equipos internos, etc. Una vez montado completamente, el conjunto forma un recinto hermético con su propio sistema de soporte vital, listo para ser montado en una nave colonizadora.

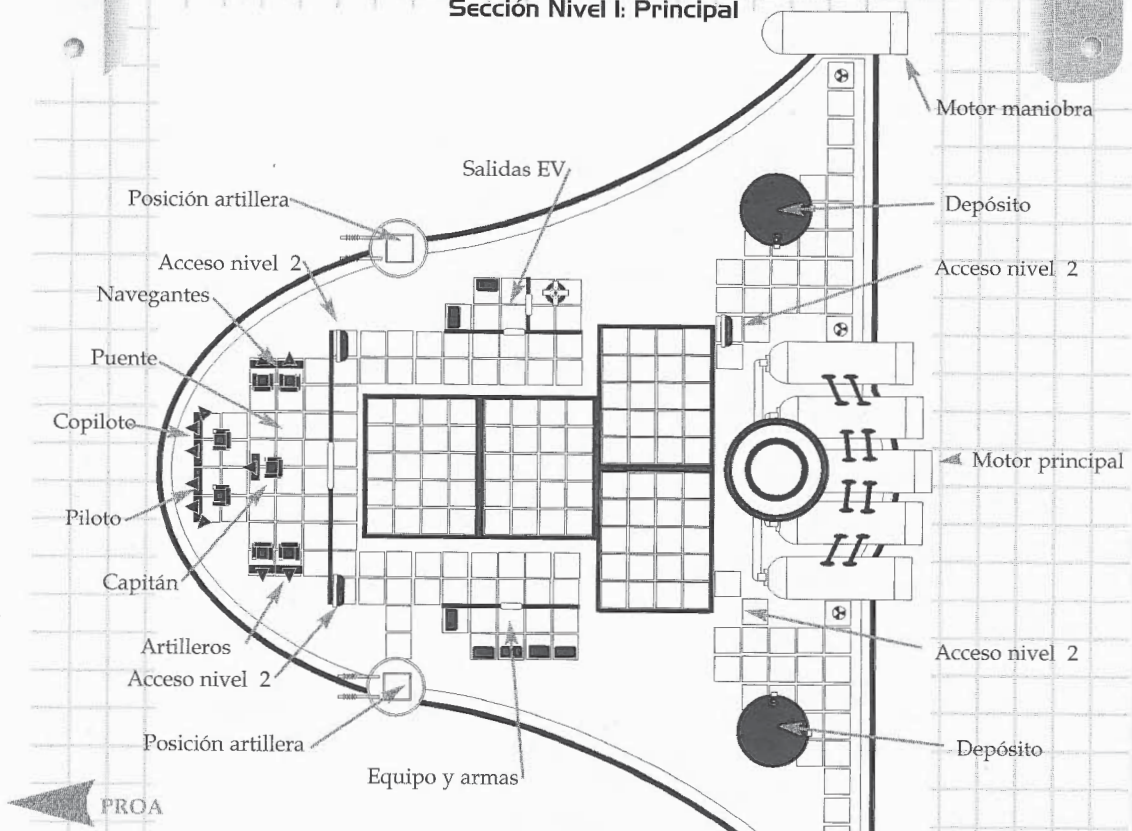
Cubierta Inferior



Cubierta Superior



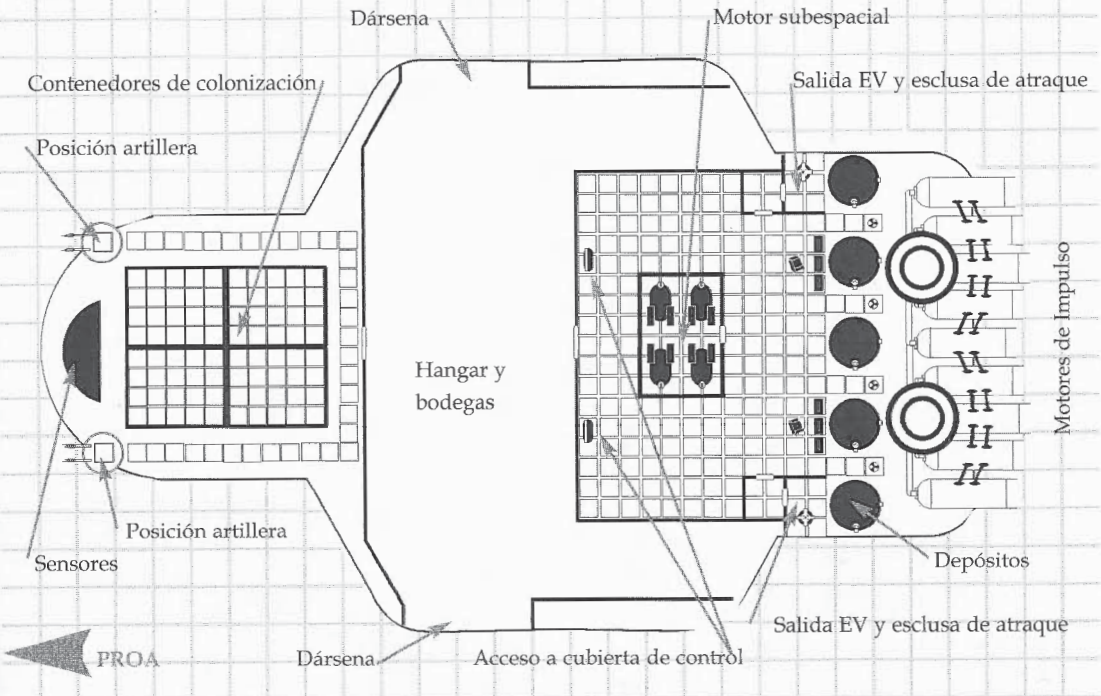
Sección Nivel 1: Principal



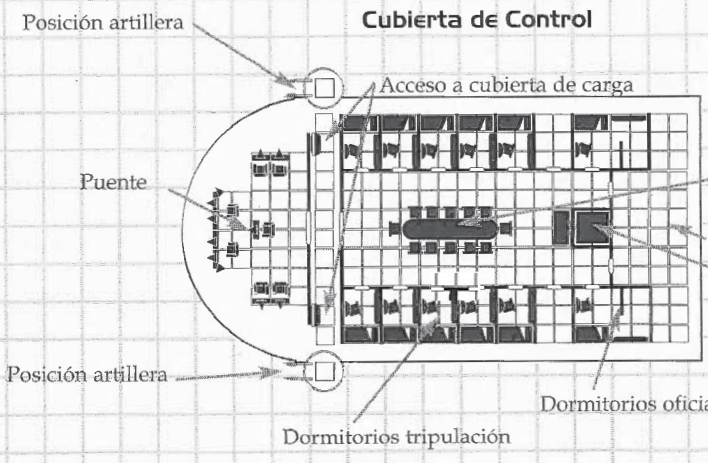
Sección Nivel 2: Tripulación

RASTREADOR

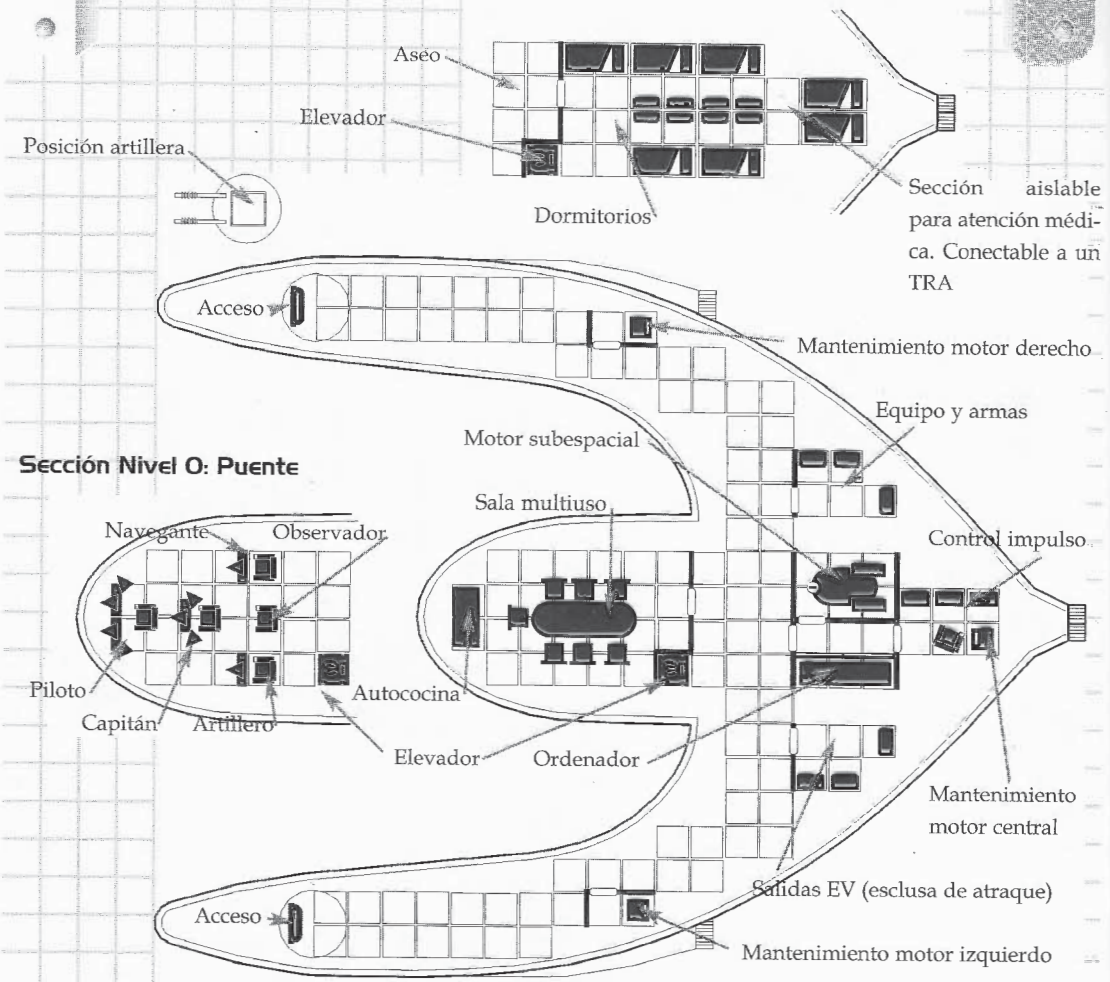
Cubierta de Carga



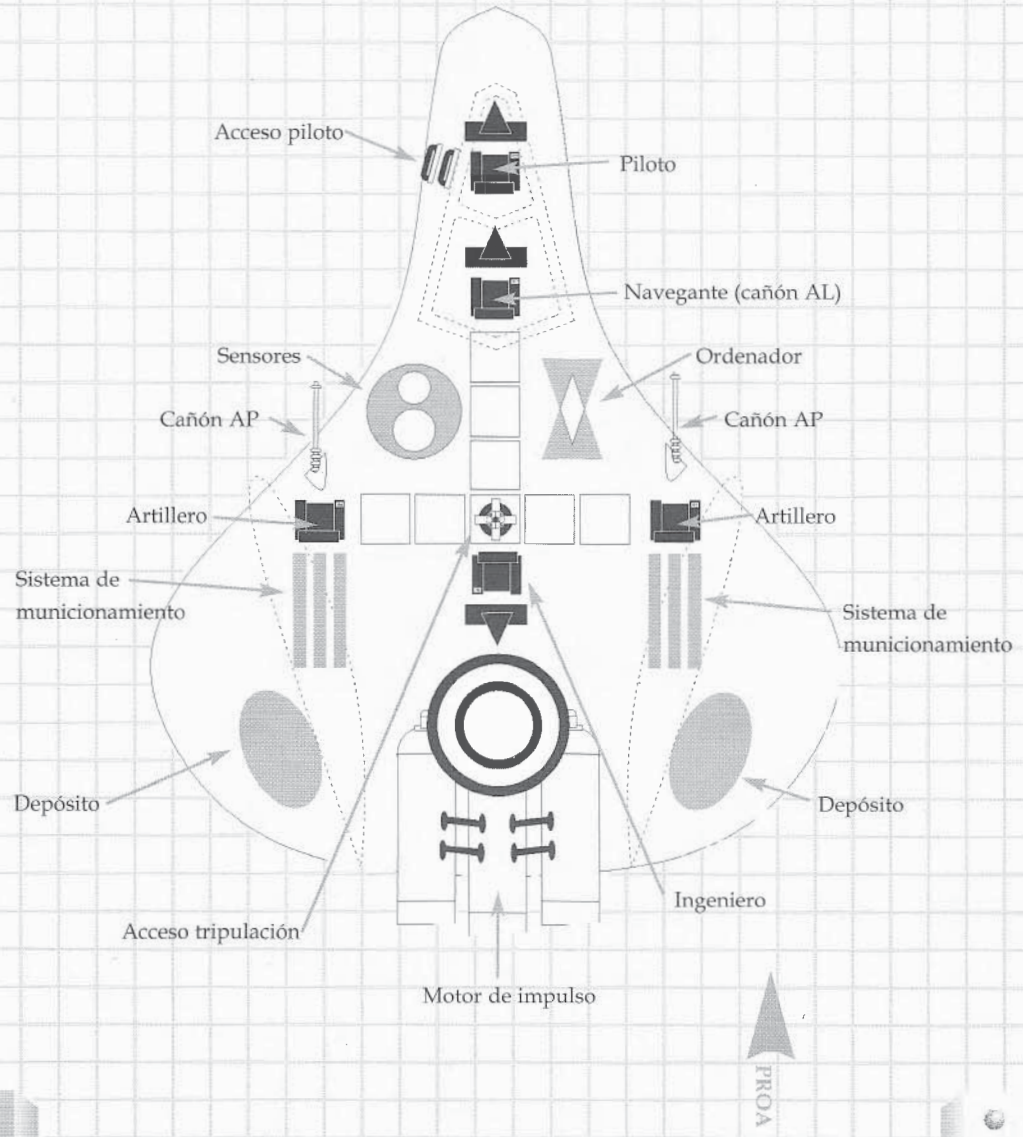
Cubierta de Control



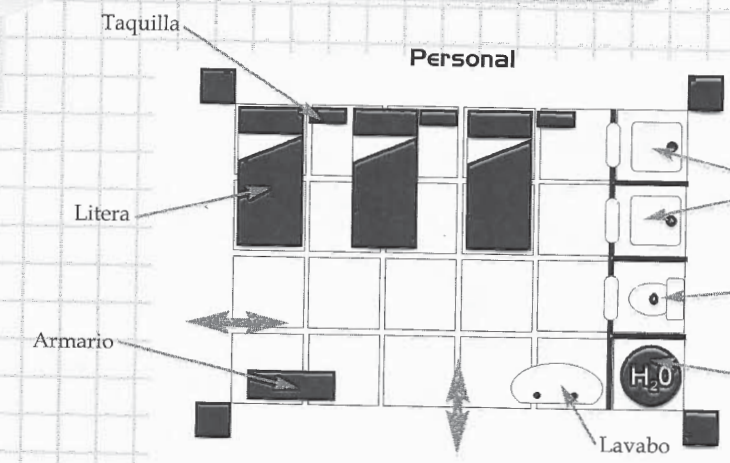
Sección Nivel 2: Tripulación

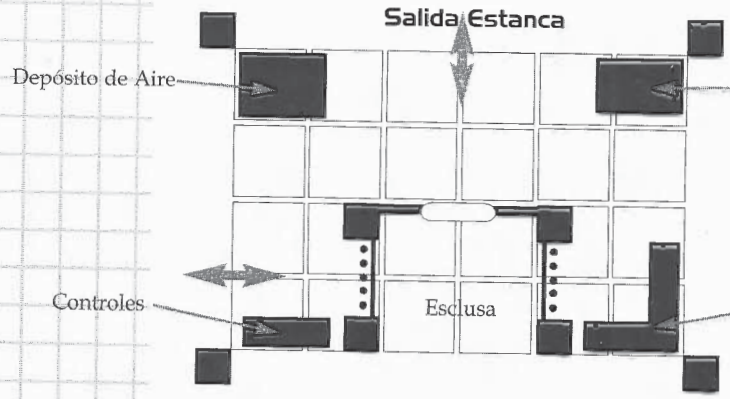


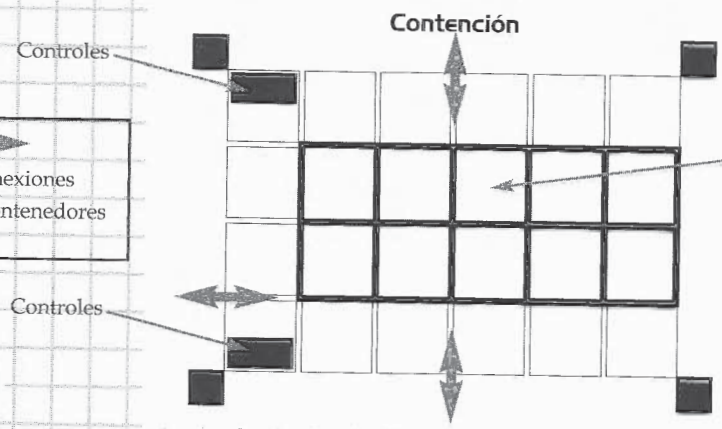
EXTERNA


Acceso piloto
Piloto
Navegante (cañón AL)
Sensores
Ordenador
Cañón AP
Cañón AP
Artillero
Artillero
Sistema de municionamiento
Sistema de municionamiento
Depósito
Depósito
Ingeniero
Acceso tripulación
Motor de impulso
PROA

CONTENEDORES

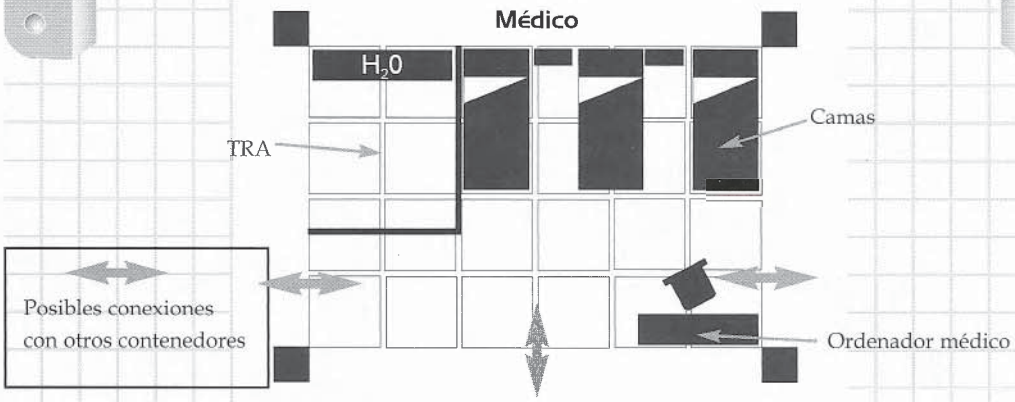


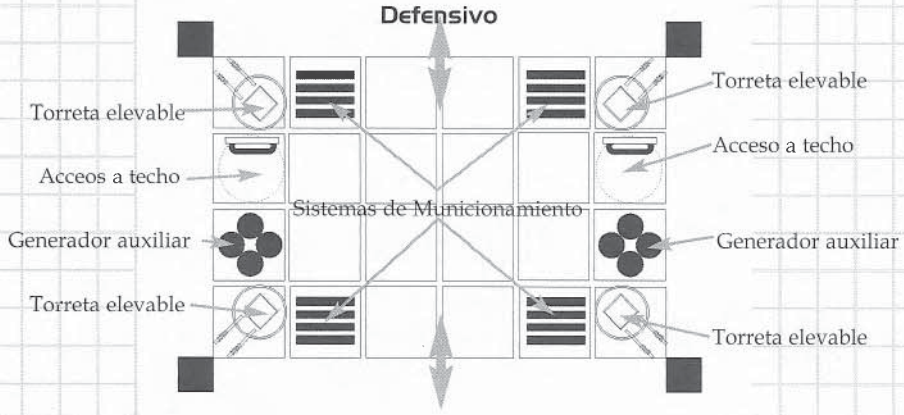


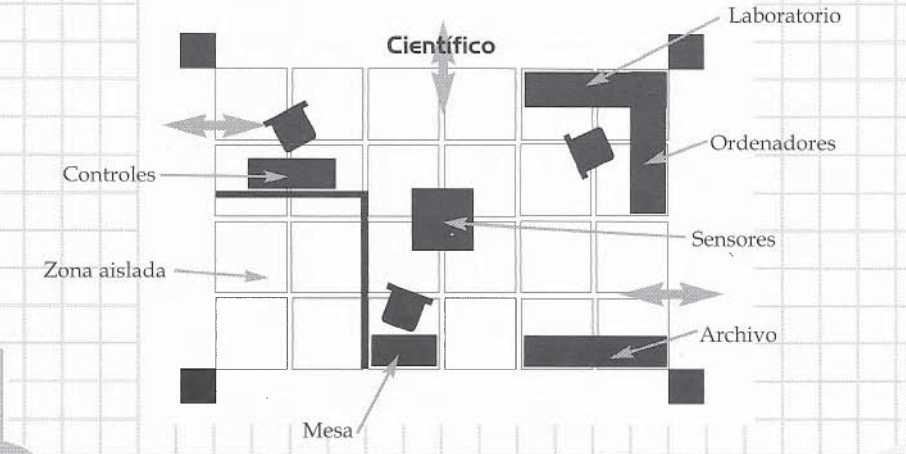


Posibles conexiones con otros contenedores

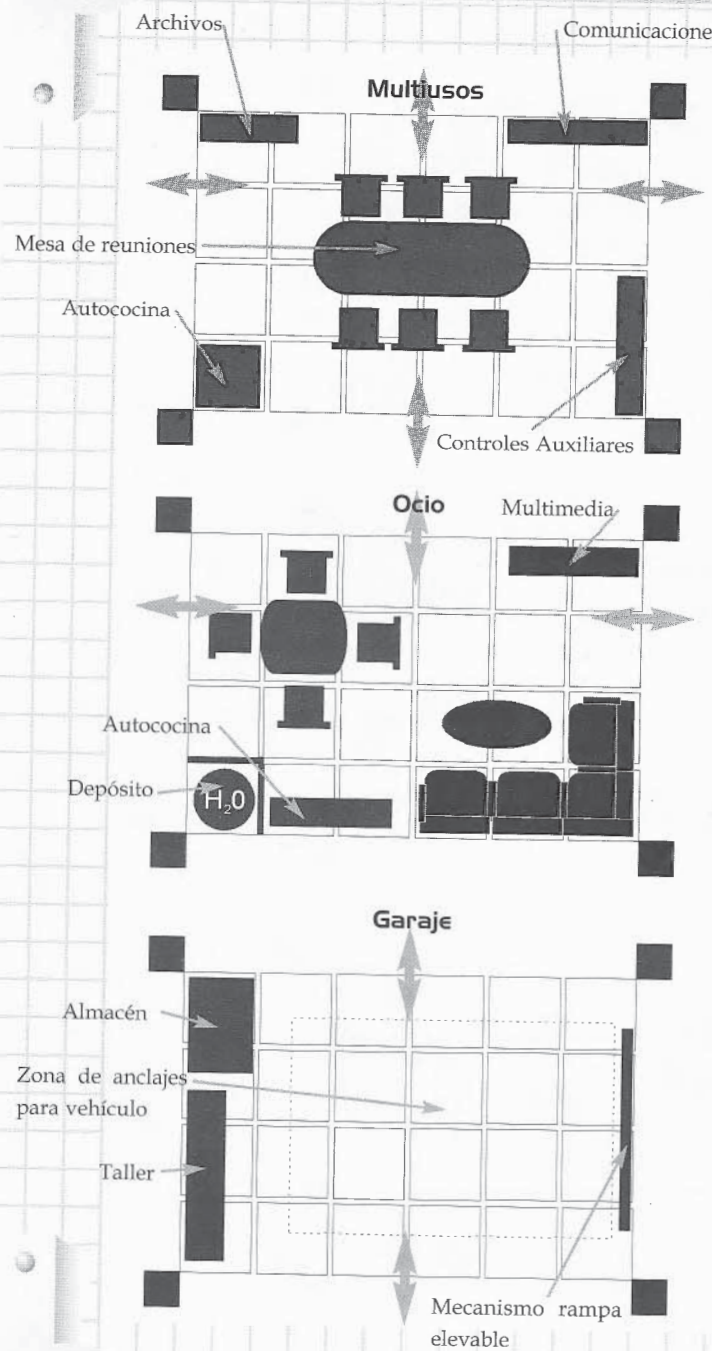
Controles médicos



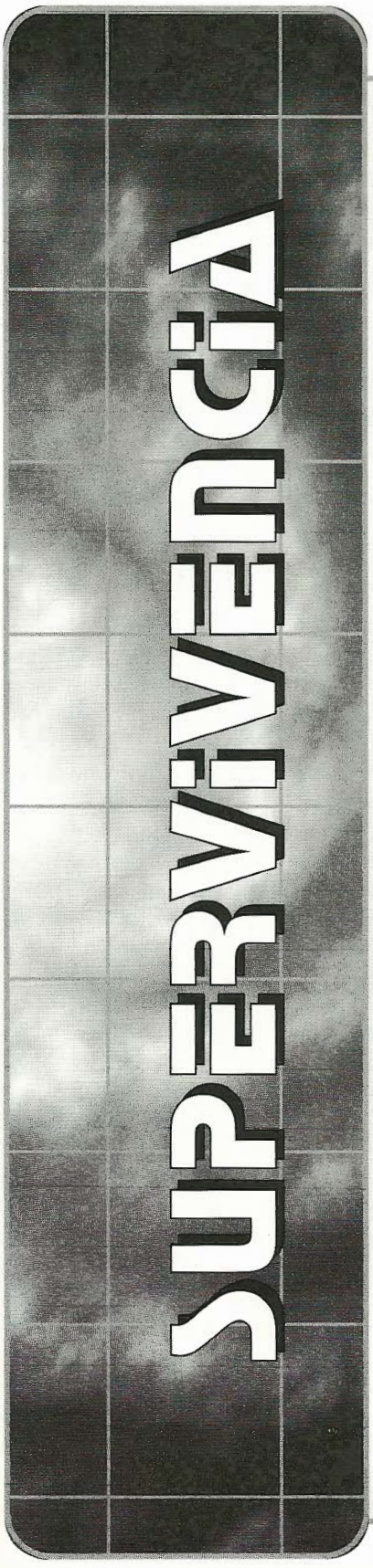




CONTENEDORES



Los contenedores son receptáculos normalizados que pueden interconectarse entre sí. Hay muchos modelos y los representados en estas páginas sólo son los más comunes, pero los Grupos Exo pueden diseñar sus propias variaciones. Tienen un espacio interior útil de 6 x 4 x 2,75 metros aunque suelen dejar un espacio de 50 centímetros entre la parte inferior y el suelo (gracias a sus patas extensibles) y llevan en la base (en una cámara de unos 40 cm) toda la maquinaria necesaria para hacerlos autosuficientes. Es decir, un sistema de soporte vital independiente en cada módulo. No se han representado las paredes de los contenedores porque estas pueden ser de varios tipos: mamparos pesados (80 puntos de armadura), medios (40) o ligeros (20). Todos son estancos y pueden colocarse o no según los deseos del Grupo Exo. Todos los tipos de mamparos pueden llevar puertas estancas a otros compartimentos (apertura manual en los dos lados) o al exterior (apertura electrónica desde fuera). Sólo los mamparos medios y ligeros aceptan la colocación de ventanas con los mismos Puntos de Armadura. Los mamparos pesados pueden llevar ventanas menos resistentes.



SUPERVIVENCIA EN AMBIENTES HOSTILES

Aunque el libro que tienes está destinado a describir los grupos de exploración de la República Federal de Planetas, éstos, al igual que otros grupos de exploradores, buscafortunas, contrabandistas o fuera de la ley, se encontrarán en repetidas ocasiones en situaciones en las que tendrán que luchar por sobrevivir. Es por ello que hemos preparado el presente capítulo, para que sepas cómo aplicar las reglas de EXO a estas situaciones extremas.

ENTORNO

Como puedes comprobar, en el libro básico de EXO no existe una habilidad que refleje la capacidad de sobrevivir en ambientes hostiles. Ésto, que fue un criterio adoptado por el equipo de diseño del juego, significa que los personajes deben utilizar las otras habilidades para sobrevivir. Éstas y la forma de utilizarlas dependerá del tipo de entorno al que se enfrenten, pero respecto a esto, el que el ambiente sea hostil o no a un personaje depende de la propia historia del personaje. Un contrabandista nacido en el helado mundo de Craira IV no encontrará ningún problema en sobrevivir en los polos de los planetas de clase M. Las reglas que se describen a continuación serán de aplicación sólo si el personaje no está habituado al ambiente descrito. El Director de Juego deberá considerar la historia del personaje y aplicar modificadores a las tiradas para representar el conocimiento que tiene el personaje sobre un tipo de entorno hostil. Haber sobrevivido a experiencias similares podrá facilitar las situaciones comprometidas posteriores, pero no servirá para considerar al personaje habituado a éstas. Además, debes tener en cuenta que dos entornos dentro de la misma categoría nunca serán exactamente iguales. Incluso, se puede afirmar, que la misma situación será diferente para cada personaje involucrado en ella.

Todos los entornos están descritos por la condición adversa predominante. Es muy probable que en las múltiples posibilidades de la galaxia de EXO, un planeta pueda tener zonas donde aparezcan varias condiciones adversas simultáneamente. En estos casos, se deben aplicar las reglas explicadas para todas las condiciones. De hecho, a lo largo de este suplemento y de los sucesivos de EXO, hablaremos de tipos de ambientes en función del número de condiciones adversas que poseen. Un ambiente o entorno Tipo I poseerá una sola condición adversa; un Tipo II, dos; y así sucesivamente. Un ambiente Tipo 0 es un entorno sin ningún tipo de peligro ambiental (aunque puede tener

otro tipo de peligros). A priori, salvo ciertas condiciones especiales, se puede afirmar que dos ambientes Tipo I no tienen por qué ser igual de peligrosos, pero que siempre lo serán menos que un Tipo II.

TEMPERATURA

Todos los seres vivos tienen una temperatura corporal limitada entre un margen muy estrecho de temperaturas. Casi siempre, en un margen entre los 0ºC y los 60ºC. Este intervalo no es fruto de la casualidad sino que responde a unas reglas biológicas muy determinadas.

La temperatura puede afectar a los seres vivos por sus dos extremos: frío y calor.

FRÍO

Un personaje que se enfrente a un ambiente hostil frío puede protegerse utilizando ropa adecuada o trajes térmicos adecuados. Con estos últimos es casi posible sobrevivir a cualquier temperatura subcero (incluyendo el cero absoluto Kelvin), sin embargo, la autonomía de estos trajes en ambientes muy fríos se verá reducida enormemente. La actividad física también disminuye los efectos del frío. Por tanto, las reglas que a continuación incluimos sólo deben aplicarse a los personajes que se vean sometidos al frío de forma involuntaria (se le ha acabado la energía al traje térmico, han huído de una amenaza sin la preparación adecuada, se ha estrellado su nave, etc.).

Los personajes que pasen frío deberán realizar una tirada de Vitalidad x 3 para ver si sufren los efectos de la congelación. Ésta no debe realizarse inmediatamente y de forma continua sino que el Director de Juego deberá valorar la situación particular y determinar la frecuencia. Cuanto más frío haga, más quieto esté el personaje, más conductividad térmica tenga el medio (no es lo mismo estar en el agua que sobre material aislante), etc., más pronto habrá que realizar la tirada. Para fríos muy extremos (en el agua en un ambiente a bajo cero por ejemplo) la tirada se realizará cada 5 minutos. Para fríos más moderados, puede, perfectamente, hacerse cada hora.

Si se falla la tirada, el personaje recibirá tantos puntos de daño como los indicados por el dado no-Exo más alto (como si fuera Tipo de Daño I) en la extremidad indicada por el dado Exo. En caso de que éste indicara la cabeza, el pecho o el abdomen, los puntos se repartirían de forma equitativa entre todas las extremidades (despreciando decimales). Las extremidades afectadas se tornarán blancuzcas (o del color de la piel del individuo cuando se queda sin riego sanguíneo o linfático) e insensibles. Cualquier actividad que se realice con esa extremidad tendrá un modificador de +3. Mientras los puntos de daño en una extremidad no sean superiores al doble de la Resistencia del personaje, se entenderá que sólo ha sufrido congelación de primer grado (insensibilización de las extremidades afectadas). Si iguala o supera el doble de los puntos de Resistencia, la extremidad tendrá una congelación de segundo grado. Aparecerán ampollas y empezará la necrosis de los tejidos cutáneos (se volverán violáceos, por ejemplo). En esta fase, las tiradas exitosas de Primeros Auxilios no servirán de nada y tan sólo podrá impedirse el avance de los síntomas de la congelación (las nuevas tiradas) mediante medicina. En estos casos, la única forma de recuperar al paciente es aislándolo del frío y dándole un tratamiento médico adecuado. No se podrá usar la extremidad para ninguna actividad. Cuando la extremidad pierde el triple de los puntos de Resistencia, se habrá producido la gangrenación del miembro.

La única solución posible es la amputación del miembro afectado y el cuidado del paciente en un lugar apropiado.

Los personajes cubiertos de vello (como úkaros o crelin) o los que soporten el vacío (como los verrianos) tienen un modificador -5 a las tiradas de congelación.

CALOR

Los trajes térmicos contra el calor lo que hacen es bajar la temperatura interna del traje para mantener el interior dentro de los márgenes tolerables. Los trajes, en teoría, serían capaces de funcionar a cualquier temperatura, pero en temperaturas muy elevadas (por encima de los 300 °C) los materiales que componen el traje empiezan a sufrir anomalías que les impiden seguir funcionando correctamente. Aún así, existen trajes especiales (amianto) que permiten aguantar temperaturas superiores durante unos minutos. Estos trajes no están pensados como trajes para entornos calientes, sino más bien como trajes contra incendios. Para temperaturas moderadas (30 a 70 °C) se pueden utilizar ropas normales dispuestas de forma especial, creando varias capas aislantes del calor. Estos trajes son muy utilizados por los Jional en sus desiertos natales. Los trajes desérticos (que depuran el agua secretada por el organismo) son, además de trajes térmicos, protectores contra la erosión de la arena y la deshidratación.

Los personajes que sufran el calor (que no estén protegidos contra él) deberán superar una tirada de Vitalidad x 3 cada cierto tiempo. Este periodo será determinado por el Director de Juego en función de las condiciones ambientales (humedad y raza afectada, principalmente), pero deberá estar siempre en torno a las horas, excepto en entornos muy calientes (100 °C o más) en los que habrá que hacerla mucho más a menudo.

Todos los personajes sometidos a un entorno caliente perderán un Punto de Mente cada vez que hagan la Tirada de Vitalidad. Si fallan la tirada, podrá sucederle dos cosas: si es un personaje que controla su temperatura por segregación de sustancias (humanos, ukaros, lixnel, etc.) perderá tantos puntos de vida como los indicados en el dado no-Exo más alto (daño tipo I); si controlan la temperatura por radiación de calor al exterior (verrianos, ognis, wu, etc.) tendrán un penalizador a todas las acciones que dependan de la agilidad igual a lo indicado por el dado no-Exo más alto.

Los seres anfibios y, sobre todo, los acuáticos soportan muy mal la exposición a temperaturas altas. Por ello, tendrán un modificador +3 en todas sus Tiradas de Acción que tengan que ver con la Vitalidad si están en un entorno de calor.

LUZ

La luz de las estrellas es la fuente de vida de todos los planetas de la galaxia de EXO. Sin embargo, determinadas longitudes de onda son dañinas para los seres vivos. Hay que tener en cuenta que no todas las razas se ven afectadas negativamente por el mismo tipo de rayos, pero sí se puede afirmar que a todas ellas les afecta de alguna forma, alguna zona del espectro de luz (ya sea visible o no). Por ejemplo, los verrianos no soportan bien un exceso de radiación infrarroja, mientras que los humanos tienen problemas con la franja ultravioleta. La exposición a rayos dañinos provoca irritaciones y molestias, cuando no quemaduras. Los entornos de luz se clasifican por el porcentaje del espectro de luz incidente y por la intensidad del mismo que llega a la superficie del entorno. Cuanto mayor es esta intensidad o mayor es este porcentaje, mayor es la posibilidad de daño que pueden recibir los personajes.

Sólo hay una forma de protegerse de la luz y es evitar que ésta te alcance. Existen muchísimos protectores lumínicos con múltiples formas de aplicación (cremas, aerosoles, orales, etc.) que dan una protección relativamente buena en entornos con luz normal durante un periodo prolongado de permanencia. Para luces más intensas, se hace necesario cubrir todo el cuerpo con prendas reflectantes (o claras) y, sobre todo, cubrir los ojos con protectores apropiados.

Los personajes expuestos a un entorno con mucha luz deberán realizar una tirada de Vitalidad x 3 cada cierto tiempo. Este periodo lo determinará el Director de Juego en función de las características del entorno. Menos tiempo cuanto mayor sea la intensidad o el espectro de luz. Como orientación, en un ambiente de luz normal pero continua (una playa en un planeta de clase M) será necesaria una tirada cada hora de permanencia, mientras que en un planeta interior cercano a la estrella esa tirada deberá realizarse cada 5 ó 10 minutos.

Si se falla la tirada, el personaje sufrirá un daño Tipo I (dado no-Exo más alto) en la localización indicada por el dado Exo. Si la localización indicada por el dado no ha estado expuesta a la luz, el daño se repartirá de forma equitativa (despreciando decimales) entre las localizaciones expuestas. La luz provoca un daño muy similar al producido por quemaduras por contacto directo con una fuente de calor. Si el daño sufrido es igual o menor a los puntos de Resistencia del personaje, se entenderá que tiene quemaduras superficiales por todo el cuerpo. La típica piel quemada que no tiene mayores consecuencias que las molestias desagradables cuando la zona afectada toca o roza con algo. Existen infinidad de productos comerciales que alivian el dolor basándose en compuestos que favorecen la evacuación calorífica de la zona afectada. Cualquier personaje con primeros auxilios es capaz de tratar este tipo de heridas. Si el daño sufrido es igual o menor al doble de los puntos de Resistencia del personaje (pero superior a los puntos de Resistencia), aparecerán ampollas y los primeros síntomas de quemaduras internas. Los primeros auxilios sólo serán capaces de curar hasta la mitad de los puntos recibidos por este tipo de daño. Si el daño sufrido es superior al doble de los puntos de Resistencia del personaje, las quemaduras serán internas y el personaje estará incapacitado para realizar cualquier actividad que requiera una Tirada de Acción. El dolor es bastante intenso y sólo con Medicina (y equipo apropiado) se puede tratar este tipo de daño.

Las heridas de luz que se produzcan en la cabeza afectarán a las tiradas que dependan de la percepción (+1 por cada Punto de Vida perdido). Se entenderá que el exceso de luz ha dañado los órganos visuales del personaje. Estas heridas sólo pueden curarse con Medicina. Aunque los Primeros Auxilios pueden permitir curar los Puntos de Vida, sólo se perderá el penalizador a la percepción cuando sea tratado con Medicina.

Los personajes con el defecto de "albino" sufrirán las heridas descritas multiplicadas por dos.

ATMÓSFERA

Casi siempre que hablamos de atmósfera tendemos a pensar en un gas rico en oxígeno, nitrógeno y dióxido de carbono. En definitiva en un gas que envuelve a un planeta que permite a los seres que viven en él respirar. En realidad, entre otras muchas cosas, atmósfera es cualquier tipo de fluido gaseoso que rodee a un cuerpo celeste. Gracias a esta definición se puede hablar de la atmósfera de una estrella. Pero considerando que los exploradores nunca van a intentar viajar hacia un sol, en este apartado sólo nos referiremos a la parte de la atmósfera en contacto con la superficie de un planeta o, más concretamente, a la troposfera.

Atmósfera densa: denominamos de esta forma a las atmósferas que son respirables, pero que tienen oxígeno en una elevada proporción. Esto puede tener lugar en planetas con mucha vegetación, con un periodo diurno extremadamente largo (en comparación con el nocturno) o con algún tipo de mecanismo (artificial o natural) que impida la difusión del oxígeno en las capas altas de la atmósfera.
La atmósfera es respirable y los personajes no sufrirán ningún daño mientras estén sometidos a este tipo de ambiente. Al contrario, se sentirán extremadamente optimistas, eufóricos y capaces de hacer cualquier cosa que les propongan. Este es un efecto directo del exceso de oxígeno en la circulación sanguínea, es una especie de dopaje natural. Para simular estos efectos, todos los personajes que fallen un chequeo de Voluntad x 3 tendrán un modificador +3 a cualquier habilidad que dependa de la Memoria, de la Lógica o de la Inventiva y tendrán un modificador -3 a cualquier

habilidad que dependa de la Fuerza, la Vitalidad o la Resistencia.

Atmósfera ligera: son las contrarias a las mencionadas anteriormente. Son respirables, pero el nivel de oxígeno en la atmósfera es bajo y los personajes necesitarán respirar más a menudo para conseguir que llegue la misma cantidad de oxígeno a su organismo. Este tipo de atmósfera es habitual en las altas cumbres de las montañas o en planetas de baja gravedad con atmósferas muy tenues.
Los exploradores tendrán la sensación de estar cansados debido a su respiración fatigosa y a la falta de oxígeno. Perderán un punto de mente por cada cinco horas que estén expuestos a este tipo de atmósfera sin aparatos de respiración artificial. Así mismo, todas las acciones que requieran un esfuerzo físico se verán penalizadas con un +3 y la capacidad de aguantar realizando estas actividades se verá reducida a la mitad.

Atmósfera enrarecida: en este tipo de entorno, uno de los elementos que compone la atmósfera normal está en un porcentaje muy elevado. Puede ser el Nitrógeno, el Dióxido de Carbono u otro elemento que no sea venenoso de por sí. La consecuencia de esta diferencia de proporciones es que en cada bocanada de aire se obtendrá menos oxígeno del habitual y los personajes sufrirán las mismas consecuencias que en las atmósferas ligeras.

Este tipo de atmósfera es habitual de planetas con mucha vegetación con una duración de la noche muy alta, en comparación con la duración del día o en planetas extensamente civilizados en zonas muy concretas con grandes emisiones de productos contaminantes. Esta situación también puede ser habitual en entornos con atmósferas densas (y frías) en las que cueste mucho respirar.

Atmósfera insidiosa: en estos entornos hay un elemento no habitual que es perjudicial para el organismo y que, además, está en una proporción elevada y peligrosa para él. Es el caso del azufre, del plomo o sus derivados óxidos y ácidos. En estos casos, no es posible la respiración ya que cada bocanada de aire introduce en el organismo sustancias venenosas. Dependiendo de estas sustancias, variará el daño que reciba el personaje. Por ejemplo, el óxido de plomo no hará un daño inmediato, pero lo más seguro es que el personaje sufra un cáncer de pulmón en pocos años mientras que el ácido sulfúrico provocará quemaduras en la garganta y esófago del personaje. El DJ deberá valorar la insidiosidad de la atmósfera y así calcular el daño recibido por el aventurado explorador. Recomendamos limitar los daños entre un punto de daño y 1d10 puntos de daño por asalto.

Sin atmósfera: Aunque no es apropiado hablar de la ausencia de atmósfera en la sección dedicada a éstas, nos ha parecido oportuno hacer mención aquí a la ingente cantidad de entornos que carecen de cualquier tipo de atmósfera. Está claro que en estos entornos es imposible respirar sin ayuda de mecanismos artificiales. Si un personaje se ve expuesto a este tipo de entorno (aunque es difícil que la falta de aire sea su único problema ya que tampoco habrá presión atmosférica), podrá aguantar tanto como pueda aguantar la respiración. Mira la página 101 del libro básico para más detalles.

HUMEDAD

La humedad, por sí sola, no es un factor adverso a tener en cuenta como factor individual. Ésta, por sí sola, no es peligrosa. Su verdadera problemática viene de su combinación con otros entornos peligrosos. La presencia de una humedad elevada favorecerá la aparición de enfermedades o la infección de heridas abiertas. Ésto se representará dificultando con un +3 todas las tiradas de Vitalidad y las de Medicina y Primeros Auxilios. La humedad hace que el calor sea más perjudicial psicológicamente, los personajes perderán 2 puntos de mente (en vez de uno) cada vez que hagan una tirada de Vitalidad debida al calor.

La ausencia de humedad, los ambientes secos, favorece la deshidratación de los organismos. En estos entornos, las tiradas de Vitalidad debidas al calor se verán penalizadas en un +3, pero el resto de las habilidades no se verán excesivamente influidas por la ausencia de humedad.

Además de lo dicho, una exposición prolongada a un ambiente con mucha humedad o a un ambiente con poca, perjudicará al estado de ánimo del personaje. El personaje se mostrará irritado y excesivamente sensible. Todas las tiradas de Habilidades Sociales se verán penalizadas con un +1 por cada día expuesto a este ambiente, hasta un modificador máximo de +5.

PRESIÓN

La presión es uno de los factores de los entornos que más pueden afectar a los organismos vivos. En teoría, cualquier organismo es capaz de soportar presiones muy superiores o inferiores a las habituales para él. Con una buena aclimatación, cualquier organismo puede resistir la alta o baja presión sin sufrir daños importantes. El verdadero peligro está en los cambios de presión de forma brusca. Esto es algo que no se da de forma natural, siempre es debido a causas artificiales. Así, distinguimos:

Descompresiones: A pesar de lo que se pueda pensar en primera instancia, las descompresiones no se efectuarán sólo cuando un personaje sea expuesto al vacío del espacio. Se pueden producir descompresiones más graves cuando se asciende rápidamente desde una inmersión a gran profundidad. El peligro en las descompresiones es la gasificación de elementos (generalmente nitrógeno) que suelen ir disueltos en el líquido sanguíneo pero que el rápido cambio de presión provoca que formen burbujas de gas. Estas burbujas actúan como posibles obstáculos para la circulación sanguínea pudiendo llegar a ser muy peligrosos por la aparición de trombosis (obstrucción total del riego sanguíneo). Los personajes que sufran una descompresión se sentirán desorientados y las partes externas más débiles (oídos, ojos, nariz, etc.) pueden llegar a sufrir daño si no van convenientemente protegidas. Todos los personajes que sufran una descompresión deberán hacer una tirada de Resistencia x 3; si la fallan, tendrán una penalización a cualquier actividad igual al dado no-Exo más alto; si pifian, recibirán un daño igual al indicado por la suma de los dados no-Exo (Tipo Daño II) en la localización indicada en el dado Exo, entendiéndose que el personaje ha sufrido una obstrucción del riego sanguíneo en la localización indicada. En caso de desprotección de las zonas externas débiles, éstas recibirán un daño tipo 0 (dado no-Exo más bajo) en la cabeza. Los seres acéfalos deberán aplicar todo el daño en el pecho. Algunas razas tienen la capacidad de aguantar el vacío. Esto es así porque no tienen membranas ni pieles finas en el exterior y por

tanto no tienen que realizar la tirada de daño por descompresión.

Compresiones: Son muy raras. Es difícil que un personaje pueda pasar de una atmósfera a otra dos o tres veces superior muy rápidamente. Es difícil que un fenómeno natural sea el causante de esto, por lo que casi siempre se deberá a fenómenos provocados (una caída libre desde mucha altura, una rápida compresión en una cámara de descompresión, la entrada en una cámara de alta presión sin la previa aclimatación). Se realizará una Tirada de Resistencia x3 y en caso de fallar se aplicará el daño (Tipo I) en la cabeza entendiéndose que la Presión ha afectado a zonas sensibles expuestas de la misma (ojos, oídos, etc.). Los Puntos de Vida perdidos por este motivo afectarán a todas las Tiradas de Acción que dependan de la Percepción.

RADIACION

La radiación es un fenómeno natural que afecta a numerosos elementos químicos. Muchos de los elementos que nos rodean en la vida cotidiana son radiactivos, pero sus niveles de radiación son tan pequeños que no representan ningún peligro. Son los elementos más pesados (de elevado número atómico) los que representan mayor peligro, pero aún así se necesita una gran concentración de estos elementos para que la radiación alcance valores mortales, concentración que, raramente, se da en la naturaleza y que suele ser resultado de procesos artificiales o accidentes.

La forma correcta de protegerse de la radiación es cubriéndose con trajes diseñados específicamente para absorberla o interponiendo entre la fuente radiactiva y uno mismo un material lo suficientemente denso e impermeable a la radiación. A efectos de juego diferenciaremos tres ambientes radiactivos: Bajos (fenómenos naturales anómalos), Medios (en unos kilómetros a la redonda, de un accidente radiactivo), Altos (en el lugar mismo del accidente radiactivo).

Los personajes afectados por radiación deberán superar una tirada de Vitalidad x 3 cada día (entornos bajos), cada 6 horas (medios) o cada asalto (altos).

Si se falla la tirada, el personaje habrá sido contaminado. Los efectos de la radiación se dejarán ver en un periodo largo de tiempo. Este periodo será indicado por el dado Exo en años (para los entornos bajos), días (medios) o minutos (altos). Excepto en el último caso, el personaje no recibirá daño directamente sino que el envenenamiento por radiación le producirá la muerte pasado el periodo obtenido en la tirada. En los entornos altos (además de la muerte en minutos), el personaje recibirá un daño igual al doble de la suma de los dados no-Exo (Tipo III) a repartir entre todas las localizaciones.

La radiación es perfectamente curable siguiendo un proceso largo (uno o dos meses) y doloroso. Los Directores de Juego que quieran dar una explicación a sus jugadores sobre este proceso pueden indicarles que consiste en sustituir todos los fluidos del cuerpo en varias ocasiones hasta que no quede rastro de partículas radiactivas y tratar los órganos internos con sustancias que les hagan expulsar los elementos radiactivos acumulados.

EJEMPLO DE AMBIENTE HOSTIL

Como guía para los directores de juego vamos a poner varios ejemplos de ambientes hostiles que pueden aparecer en las partidas que realicen. No se debe entender que estos ambientes son los únicos que hay. Éstos son sólo un ejemplo para que se comprenda la mecánica de generar y crear ambientes hostiles. Para todos los ambientes hemos supuesto que el personaje está completamente desprotegido o, dicho de otro modo, que el personaje no está preparado para ningún ambiente. Un personaje con un tipo de protección sólo se vería afectado por los otros factores del ambiente.

Jungla tropical: Las junglas tropicales suelen tener una temperatura elevada y un alto grado de humedad provocado por la exuberante vegetación. Por tanto, lo consideraremos como un ambiente de humedad y de calor haciéndolo un

ambiente Tipo II. Los personajes que sufran este ambiente sin la debida preparación:
- Deberán hacer una tirada de Vitalidad x 3 cada 6 horas (hemos considerado que el ambiente no es muy negativo y por tanto las tiradas no deben ser muy frecuentes) modificada con un +3 por la presencia de humedad. Podrán recibir un daño Tipo I o su equivalente en penalizadores a la actividad.
- Perderán 2 puntos de mente cada seis horas (uno por el calor y otro por efecto de la humedad).
- Las habilidades y capacidades que dependan de la habilidad, más Medicina y Primeros Auxilios tendrán un penalizador de +3 a todas sus Tiradas de Acción.

Cumbre de una montaña a 8.000 metros: En las cumbres de montaña, además de frío hay una escasez de aire debida a la altitud y exceso de luz. Vamos a considerar este ambiente como de Tipo III formado por un entorno frío, iluminado y con una atmósfera ligera. Los personajes que no se protejan lo suficiente lo sufrirán de la siguiente manera:
- Deberá realizar una Tirada de Acción cada hora (consideramos que el ambiente es frío, pero no extremo) de Vitalidad x 3 o recibir un daño Tipo I. Además, cada hora, deberá realizar una segunda Tirada de Vitalidad x 3 y comprobar si recibe heridas por quemaduras de la luz incidente.
- Perderá un Punto de Mente cada 5 horas debido a la falta de aire.
- Tendrá un modificador +3 a las actividades físicas también debido a la falta de aire.

Vacío espacial: Este es uno de los ambientes más adversos para la vida. Lo consideraremos un ambiente tipo IV ya que el personaje sufrirá una descompresión (su salida al vacío no ha sido premeditada), la ausencia de aire, un frío extremo y está sin protección lumínica. Este ambiente es mortal (para las razas que no aguantan el vacío), ya que el personaje sufrirá las siguientes consecuencias:
- Deberá hacer una tirada de Resistencia x 3 para ver cómo le desorienta la descompresión o, en su caso, si recibe alguna herida por ella.
- Entendemos que el personaje no ha tenido tiempo de coger aire o que si lo hizo la descompresión le ha hecho expulsarlo en su totalidad. Entonces, tras pasar un tiempo igual a su Vitalidad en asaltos, empezará a recibir 1d10 de daño por asalto que pase sin poder respirar.
- Dado que hará mucho frío, al minuto de permanencia, deberá realizar una tirada de Vitalidad x 3 o sufrir daños Tipo I por congelación.
- A los 5 minutos, aproximadamente, deberá hacer una Tirada de Acción de Vitalidad x 3 para comprobar si ha recibido quemaduras por efecto de la luz (si ésta existe).

Observa que hay razas que tienen la capacidad de soportar el vacío y que algunas de las tiradas de daño comentadas no necesitarán hacerlas y por tanto, serán capaces de sobrevivir más tiempo en el vacío. No les afectará la descompresión y, probablemente, los efectos de la luz, pero necesitarán respirar y también se verán afectados por el intenso frío.

ACLIMATACIÓN

Es posible que los personajes lleguen a acostumbrase a un ambiente hostil o, al menos, a las condiciones adversas de los ambientes hostiles. El personaje no llegará nunca a estar aclimatado como un nativo de la zona, pero podrá atenuar en gran medida los efectos nocivos.

Para que un personaje pueda adaptarse a un ambiente hostil es necesario que el ambiente sea habitable. Es decir, que tenga capacidad para soportar la vida. Un ambiente sin aire o con un frío extremo, por ejemplo, no son habitables y ningún personaje podrá aclimatarse a ellos.

Cuando un personaje supere una tirada provocada por un entorno hostil la anotará. Cuando el número de tiradas superadas sea igual a 15 menos el Cuerpo del personaje, se entenderá que ha sabido aclimatarse al ambiente hostil y ya no sufrirá las consecuencias negativas de éste. Por ejemplo: un personaje con Cuerpo 7 en un ambiente de calor, deberá superar 8 Tiradas de Acción de Vitalidad x 3 para considerarse aclimatado a ese entorno. Cuando lo consiga, no se verá afectado negativamente por ningún aspecto de ese entorno hostil, aunque otros ambientes hostiles presentes

le seguirán afectando igualmente. Observa que fallar alguna tirada no perjudica la aclimatación del personaje. En aquellos ambientes en los que no exista tirada para sufrir sus efectos adversos sino que éstos se sufren directamente (por ejemplo, humedad), se realizará una Tirada de Cuerpo cada día de permanencia en el ambiente con un modificador acumulable de -1 por cada día. Cuando supere la tirada, se considerará aclimatado a ese tipo de ambiente.

ORIENTACIÓN

Uno de los principales problemas a los que se enfrentan los exploradores en mundos desconocidos es la posibilidad de perderse y no poder encontrar el camino de vuelta a la base, al campamento o a la nave. Cuando esta desorientación se produce en el espacio, la situación puede volverse mucho más peligrosa.

ORIENTACIÓN EN SUPERFICIE

El instrumento fundamental para desplazarse en un terreno desconocido es el originador. Este aparato (cuya descripción podrás encontrar en el libro básico) funciona gracias a la acción de la gravedad sobre el giróscopo de 3 grados de libertad que lleva incorporado en su interior. Gracias a este aparato, el originador puede saber la dirección y la distancia recorrida desde el punto en el que fue activado que, generalmente, será el punto al que se desea volver. Sin embargo, este mecanismo es bastante sensible y, por ende, delicado y una caída del personaje, un golpe o un disparo pueden descompensarlo y hacer que pierda completamente el rumbo. Cuando esto ocurre (o cuando olvidamos el originador en el campamento-base), el personaje se encontrará perdido en la superficie de un planeta.

Siempre que se habla de desorientaciones imaginamos parajes desiertos o helados en los que el personaje no podrá hallar ningún tipo de ayuda. Sin embargo, es perfectamente posible perderse en una ciudad desconocida cuyos habitantes hablen un idioma que seamos incapaces de entender.

Cuando un personaje quiera encontrar el rumbo, deberá realizar una Tirada de Orientación. El Director de Juego es, en realidad, quien debe realizar esta tirada teniendo en cuenta el Valor de la Habilidad del personaje. Hacer esto aumentará las dudas del jugador sobre la capacidad del personaje. El jugador no sabrá si éste ha tomado la decisión correcta. La Tirada de Acción de Orientación debe ser penalizada en función de las condiciones ambientales y de la familiaridad con el tipo de ambiente. Para un personaje acostumbrado a las junglas de su planeta le será más fácil orientarse en una selva que a otro nacido en una estación orbital y viceversa.

Los jugadores de rol tienden a excederse en la comprobaciones realizadas por los otros jugadores. "Creo que es por ahí" dice un jugador. "Tiro Orientación para comprobar que es por ahí" contesta otro rápidamente. Sin embargo, esta situación tan habitual en las partidas no es real en la vida real. Siempre hay alguien en un grupo con más experiencia (o con más valentía) del cuál se fían el resto de las personas y cuando alguien

pone en duda sus apreciaciones (aunque luego las corrobore) crea un clima de malestar y de duda subconsciente en los demás. Una forma de simular esta situación es hacer que todos los personajes (excepto el que realizó la segunda comprobación) pierdan un Punto de Mente para reflejar la pérdida de confianza sufrida. El Director de Juego no tiene por qué explicar la razón de esta pérdida. Puede argumentar (en su defensa) que "hay cosas que saben los personajes que no tienen por qué saberla los jugadores".

ORIENTACIÓN EN EL ESPACIO

Cuando una nave espacial se pierde en el espacio sin posibilidad de contactar con nadie, verá que a su alrededor sólo hay puntitos blancos sin ningún indicativo de cuál es el puntito correcto. Ten en cuenta que las estrellas sólo se ven como discos (en vez de puntos) estando muy cerca de ellas y que en los planetas exteriores de un sistema, lo normal es ver la estrella como un punto muy brillante pero no como un disco que es a lo que estamos acostumbrados en los planetas más interiores.

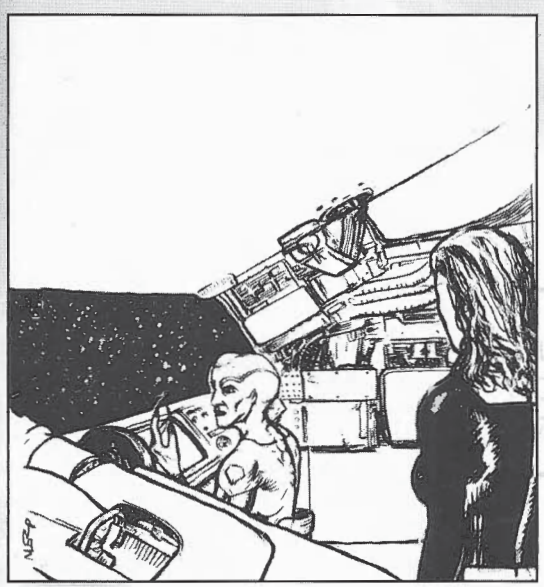
Antes de pasar a comentar cómo orientarse en el espacio, debemos explicar por encima la forma de señalización utilizada en el espacio. Todos los sistemas conocidos tienen en su zona más exterior una o varias balizas de navegación. Son pequeños satélites (no más grandes que los satélites de telecomunicaciones) que tienen varias funciones siendo las más importantes: registrar la circulación espacial por la zona, preguntando las identificaciones de las naves que pasan por su cercanía y comunicar a las naves la posición del sistema. La primera información es procesada y comunicada vía EPR a la central de datos de la zona, mientras que lo segundo lo hacen enviando un sencillo mensaje (con ondas electromagnéticas, es decir que viajan a la velocidad de la luz) con el código de la posición del sistema de la baliza y la hora compler de emisión del mensaje. Estas balizas de navegación sólo pueden encontrarse en algunos sistemas (los habitados y los importantes para la navegación) del espacio humano (incluyendo la Federación), tyrano y sheller. Nada parecido hay en el espacio verriano y se desconoce si existe en el iroiendés.

La primera operación que un navegante espacial perdido debe hacer es comprobar si recibe la señal de alguna baliza de navegación. Si es así, estará de suerte porque podrá determinar la dirección de ésta y la distancia. La dirección se determina comprobando el punto desde el cual la señal se recibe con mayor intensidad y la distancia se sabe comprobando la diferencia de tiempo que indica la señal y la hora real de la nave (que suele estar expresada en hora compler o ser fácil de calcular). Para hacer esto, el personaje deberá superar una Tirada de Acción de Astronavegación sin penalizadores por dificultad. El Director de Juego deberá penalizar esta tirada en caso de una situación apurada (bajo ataque enemigo, por ejemplo) o en caso de dificultad porque la señal sea muy débil o porque esté desviada por un campo gravitatorio intenso del que los personajes no saben nada. Una vez obtenido esto (se pueden hacer varios intentos), el procedimiento es acercarse a la baliza para encontrar una posición fiable desde la que volver a tomar nuestro rumbo. Aunque puede parecer no necesario este último acercamiento a la baliza, hay que recordar que aunque sepamos donde está la baliza (ella nos lo dice) y a qué dirección y distancia estamos de ella, esto no implica que la nave de los personaje sepa donde está.

En caso de no recibir ninguna señal de balizas, los personajes estarán perdidos en el espacio. El Director de Juego sonreirá y pondrá la música de una famosa serie de televisión. Afortunadamente para ellos, las estrellas de una galaxia no son todas iguales y hay ciertas singularidades que pueden servirnos de guía. Claro que, para hacer esto, es necesario que el personaje sepa distinguir éstas de los millones de estrellas que le rodean. Las singularidades pueden ser sistemas estelares triples, púlsares, agujeros negros, restos de una explosión nova, etc. Elementos que no se den muy a menudo en la galaxia y que tengan unas particularidades (para ellos los púlsares son ideales) que los distingan de los demás. Una estrella amarilla es (a millones de kilómetros) indistinguible de las demás estrellas del mismo tipo que pueblan

la galaxia. Sin embargo un púlsar (cuya pulsación es conocida) es fácilmente distinguible. Son necesarios tres puntos para determinar la posición de la nave de forma aproximada, aunque con dos y la distancia a los mismos es también factible triangular la posición. Sin embargo, aunque no es imposible, determinar la distancia desde una nave no preparada específicamente para ello es muy difícil. Métodos como el corrimiento al rojo de su espectro o el paralaje (considerando que la nave pudiera moverse una distancia conocida) no son muy fiables para grandes distancias.

Para descubrir las singularidades que van a servir para hacer la triangulación, el personaje debe superar una Tirada de Astronomía por cada singularidad (mínimo tres). Esta tirada puede estar dificultada en función de la situación particular. Finalmente, habrá que superar una tirada de Astronavegación para calcular la posición de la nave respecto a los tres puntos singulares. Los Directores deben tener en cuenta que la posición calculada no es muy precisa. Los personajes sabrán en qué zona del espacio están y podrán calcular un salto subespacial que les acerque a las rutas comerciales o a un sistema conocido, pero no podrán calcular ese salto con exactitud. Es decir, la Tirada de Acción de Astronavegación para calcular el salto subespacial estará penalizada convenientemente.



ALIMENTACIÓN

Los organismos son capaces de aguantar durante algún tiempo sin probar comida, no tanto sin tomar agua. Un grupo de personajes perdidos en un ambiente extraño y desconocido para ellos deberá esforzarse por obtener agua y alimentos suficientes. Los alimentos enlatados que pudieran llevar no durarán siempre. En la presente sección te explicaremos qué pueden hacer los personajes para encontrar alimentos y agua y, además, comentaremos las reglas a aplicar en caso de inanición o deshidratación.

ENCONTRAR AGUA POTABLE

El agua es fundamental para la vida y debería ser una de las primeras prioridades para un grupo de personajes perdido en un ambiente desconocido. Para encontrar agua es necesario superar una Tirada de Acción de Observación con Dificultad Difícil (+5), Ardua (+10) si el ambiente es seco (desiertos o similares) y Normal (0) en ambientes con mucha vegetación (bosques y junglas). El Director de Juego debe dificultar la tirada de dados si considera que el agua no puede estar cerca de la zona donde están los personajes y que, por tanto, deberán buscar mucho hasta poder encontrarla.

Generalmente, la orografía del terreno o la disposición de la flora del lugar puede indicarnos hacia qué lugar es más correcto buscar. Un personaje con estos conocimiento sabrá que es inútil buscar un río en determinadas formaciones rocosas o que determinadas plantas son capaces de sobrevivir sin agua durante muchos días y que, por tanto, junto a ellas no habrá agua. Si un personaje supera con éxito una Tirada de Acción de Cosmomineralogía o de Cosmobotánica podrá saber en que lugares de las proximidades es más sencillo encontrar agua. Si el personaje es el que busca el agua o comparte sus conocimientos con los demás, la tirada de buscar agua estará bonificada con un -5.

Una vez encontrado un curso de agua no siempre será recomendable beber de él. El agua no tiene por qué ser potable ya que puede llevar disueltas en su interior partículas venenosas para el organismo. Si el entorno es conocido, un personaje que supere una tirada de Cosmobotánica con éxito podrá descubrir en el entorno signos de la potabilidad del agua (la existencia de determinados animales acuáticos o de determinadas plantas). Sin embargo este examen será sólo superficial y nada seguro. Para saber con seguridad la potabilidad del agua, se deberá recurrir a hacer un examen toxicológico con la habilidad de Toxicología y los elementos adecuados (un analizador o similar).

Existen aparatos y pastillas que permiten potabilizar casi cualquier tipo de agua. Los primeros consisten en emisores de microondas y los segundos en agentes químicos que tienen el mismo efecto: precipitar los componentes químicos venenosos y eliminar los posibles microorganismos. Naturalmente, estos aparatos no tienen una fiabilidad completa ya que la galaxia de Exo es lo suficientemente variada como para que un aparato esté preparado para enfrentarse a cualquier virus o bacteria existente.

ENCONTRAR ALIMENTO

Encontrar alimento es similar a encontrar agua. Por encontrar alimento nos referimos a recolectarlo. Para cazarlo consulta el siguiente apartado.

Un personaje que tenga conocimientos de botánica podría intuir en un ambiente desconocido qué agrupaciones de la flora tienen mayores posibilidades de tener alimentos recolectables. Para ello deberá superar una Tirada de Cosmobotánica dificultada en función de lo extraña que sea la flora para el personaje. Superarla con éxito dará una bonificación de -5 en las correspondientes tiradas de Observación suyas o de cualquier otro personaje con quien comparta el conocimiento.

Para encontrar alimentos se deberá superar una Tirada de Acción de Observación penalizada en función del entorno: +10 (ambientes secos), +5 (ambientes normales) y 0 (ambientes con mucha vegetación).

No todos los alimentos que se encuentren serán comestibles. La única forma de poder comprobar la inocuidad de un alimento será haciéndole un examen toxicológico con la habilidad de Toxicología y los elementos adecuados.

CAZAR ALIMENTOS

Lo primero que deben tener los personajes a la hora de cazar sus propios alimentos son armas con que hacerlo. Si poseen armas, no tendrán muchos problemas, pero si no las tienen, deberán construirlas. Las armas construidas serán instrumentos toscos y poco precisos. Se pueden construir las armas de dos formas diferentes en función del tipo de arma. Armas antiguas (tipo arco, lanzas, etc.) que se construyen con una Tirada de Acción de Inventiva+Coordinación. La sociedad tecnificada de EXO ha hecho que la construcción de este tipo de armas no sea habitual y por ello los personajes no estarán habituados a ésto. Eso sí, pueden intentarlo todas las veces que lo deseen. Las armas sencillas (como una lanza o un garrote) tienen una dificultad Fácil (-5) o, en algunos casos, Trivial (-10). Un arco es una fabricación que debe considerarse, como poco, Difícil (+5). Sin embargo, los personajes con cierta maña pueden

adaptar algunos componentes electrónicos a su alcance para fabricar toscas armas que lancen proyectiles. No nos atreveremos a llamarlos pistolas, pero tendrán un mecanismo similar y un funcionamiento parecido. Para construir este tipo de armas, se debe recurrir a la habilidad de Microsistemas. Los aparejos de pesca tendrán una dificultad Fácil (-5).

Una vez armados, los personajes deben ser capaces de encontrar los posibles objetivos de sus armas. Para ello tendrán que utilizar la habilidad de Observación. Como en casos anteriores, esta tirada debe estar modificada en función de la fauna del lugar, de si es abundante o escasa. Un personaje con conocimientos en Cosmozoología podrá intuir qué zonas del paisaje son más favorables para la existencia de animales. Si supera una Tirada de Acción en dicha habilidad podrá bonificar con un -5 las tiradas de Observación posteriores suyas o de aquellos personajes con los que comparta el conocimiento.

Una vez localizado nuestro posible alimento, los personajes deberán acercarse a él hasta una distancia que les permita disparar con mucho cuidado para que el animal no advierta su presencia y salga huyendo. La forma de hacer esto es superando una Tirada de Acción de Sigilo. En el caso de la pesca, la tirada de Sigilo evita que los peces oigan nuestra presencia y se espanten. La dificultad de la tirada dependerá del tipo de terreno (cuanto más llano o menos frondoso más difícil es esconderse) y del tipo de animal (los herbívoros suelen ser más asustadizos que los depredadores, aunque claro, estos últimos son más peligrosos).

Finalmente, una vez al alcance del animal, para cazarlo deberá realizarse una Tirada de Acción dependiendo del arma utilizada. En general, siempre se utilizará Lanzar, Armas Arrojadizas, Armas Contundentes, Pistola o Rifle. En algunos casos será preciso superar una Tirada de Acción previa de Saltar o Correr.

Como en casos anteriores, la Toxicología nos indicará la conveniencia o no de comer el animal cazado.

INANICIÓN

Una de las consecuencias de no poder comer es el hambre. Una sensación desagradable que puede cambiar el estado de ánimo, la capacidad de percibir las cosas o, incluso, causar la muerte. Un personaje puede aguantar varios días sin comer dependiendo de su Atributo de Resistencia, sin embargo, sufrirá sus consecuencias desde el primer día.

Cuando un personaje pase un día sin comer, deberá realizar una Tirada de Acción de Resistencia (sin multiplicadores). Si supera la tirada se entenderá que ha superado los síntomas del hambre ese día y que ha conseguido engañarla de alguna forma. Si falla la tirada, perderá un Punto de Vida y un Punto de Mente. Los Puntos de Vida no serán perdidos en ninguna localización concreta, pero cada uno afectará como un modificador +1 a cualquier Tirada de Acción que intente el personaje.

Cuando pierda tantos Puntos de Mente como Vitalidad tenga, el personaje estará incapacitado para realizar cualquier acción. Estará en un estado apático y sin ganas o posibilidad de moverse. Cuando llegue a este estado deberá realizar una tirada de Vitalidad x 3 cada 6 horas. Si la falla, el personaje caerá inconsciente. El dado Exo indicará los minutos x 10 que durará esa inconsciencia. Un personaje inconsciente por hambre puede ser despertado con un una tirada exitosa de Medicina.

Vamos a poner un ejemplo para explicar mejor el procedimiento. Sally es una exploradora con mala suerte que ha tenido un accidente en un planeta perdido fuera de las rutas habituales de vida. Las raciones de su cápsula de escape le duran sólo tres días. El cuarto día lo pasa sin comer y realiza una tirada de inanición. Como su Resistencia es 6, debe sacar 6 o menos con los 3d10. La tirada es bastante complicada y la falla. Pierde un Punto de Vida y un Punto de Mente. En el quinto día, Sally debe intentar sacar 5 o menos (debido al penalizador por hambre) y esta vez lo consigue. Al sexto día, falla al intentar conseguir un 5 o menos y vuelve a perder un Punto de Vida y de Mente. El

resto de los días las tiradas ya son muy difíciles (4 ó menos el séptimo día, 3 el octavo y, a partir de este día es imposible sacar la tirada). Sally tiene una Vitalidad de 8, lo que implica que puede aguantar hasta el décimosegundo día realizando actividades, aunque habrá perdido 8 Puntos de Vida y de Mente. En este día, dejará de tener fuerzas para moverse y empezará a realizar tiradas de Vitalidad x 3 que la harán sumirse en estados de inconsciencia. Como seguirá perdiendo Puntos de Vida y de Golpe cada día aguantará con vida hasta el vigésimo segundo día después de su accidente (19 días sin comer). Si antes pierde todos los Puntos de Mente, su debilidad le hará entrar en coma.

Un personaje que esté en una situación difícil, podrá reducir sus raciones a la mitad para aguantar más días sin sufrir los efectos adversos de la inanición. Un personaje con una ración reducida a la mitad de lo normal deberá realizar una tirada de Resistencia x 3 para comprobar si ese día se considerará como un día sin comida o no; Si la ración se reduce más (hasta un cuarto de la ración normal), la tirada se realizará con Resistencia x 2.

Las reglas de Inanición las hemos referido a los días cuando éste es un cómputo bastante inexacto en una galaxia como la de Exo. Por día nos referimos a un periodo de horas (18, 20, 24) a las que el personaje está acostumbrado a llamar día. Muchos de los efectos del hambre son más psicológicos que físicos y si un personaje está acostumbrado a hacer 3 comidas cada 10 horas, los días serán para él de esas horas.

La mejor solución para la inanición es, sin duda, encontrar alimentos. Sin embargo, los efectos de ésta no se eliminarán de forma automática después de ingerir alimentos. Los puntos de vida y de mente se recuperarán según se indica en el libro básico (tantos Puntos de Vida como Resistencia tenga el personaje por mes de reposo y dos Puntos de Mente por hora de sueño tras encontrar alimentos y comer abundantemente), mientras que los penalizadores a las habilidades se recuperarán al ritmo de 1 cada 3 horas.

DESHIDRATACIÓN

La falta de líquidos es un problema mayor que la falta de comida. Una persona sin alimentos puede aguantar varias semanas, pero sin agua es casi imposible aguantar más de tres días. A partir del primer día sin consumir líquidos, el personaje deberá superar una tirada de Resistencia x 3 cada 6 horas. En caso de no superarla, perderá tantos Puntos de Vida como indique el dado no-Exo más bajo (daño Tipo 0) y tantos Puntos de Mente como indique el dado no-Exo más alto (como el daño Tipo I). No se considerará que el daño se realiza en alguna Localización concreta.

Beber evitará tener que hacer la tirada durante un día, pero no permitirá recuperar Puntos de Vida perdidos por una deshidratación anterior. Si no se vuelve a beber pasado ese tiempo, se repetirá el proceso. Beber, aunque sea un poco de líquido, permitirá al personaje recuperar 1d10 Puntos de Mente. Sólo se podrán recuperar los Puntos de Mente perdidos por deshidratación y sólo una vez al día. Tan sólo cuando un personaje pueda beber sin restricciones empezará a recuperar los Puntos de Vida.

ENVENENAMIENTO

Todos los seres vivos se basan en la química para poder producir las reacciones necesarias para soportar lo que denominamos vida. Cualquier acción, reacción o actividad de un organismo es explicable mediante complejas reacciones químicas. La presencia de agentes químicos extraños puede provocar un malfuncionamiento de esa delicada estructura. Estos agentes químicos son los causantes de lo que comúnmente llamamos envenenamientos. Los venenos pueden ser naturales o artificiales, pero, a efectos de las reglas, los vamos a clasificar en tres tipos (Tipo I, II y III) dependiendo de su potencia o capacidad de daño. Una misma sustancia puede perfectamente pertenecer a los tres tipos de veneno dependiendo de la cantidad o del sujeto al que afecte. Por ejemplo, el cloro podría considerarse como un veneno de tipo II para los humanos; sin embargo, la misma cantidad de cloro sería considerada un veneno

tipo III para un ognis. Los Directores de Juego deben determinar la potencia del veneno dependiendo de la raza.

- **Tipo I:** El agente químico incapacita al sujeto, pero no acaba con su vida. A efectos de juego, estos compuestos afectarán más a los Puntos de Mente que a los Puntos de Vida.
- **Tipo II:** El agente químico es mortal, pero actúa de forma lenta sobre el organismo. A efectos de juego este tipo de veneno afectará a los Puntos de Vida, pero con pocos puntos por asalto.
- **Tipo III:** El agente químico es muy mortal y la víctima morirá en pocos segundos. Los Directores de Juego deberán ser cuidadosos con el manejo de estas sustancias en sus partidas.

En muchas ocasiones, una cantidad pequeña de una sustancia produce efectos beneficiosos para un organismo (como es el caso de algunas medicinas o drogas terapéuticas), pero que en cantidades mayores se convierten en un peligro. En el primer caso (cuando son beneficiosas) hablaremos de una sustancia venenosa de Tipo 0.

Así mismo, clasificaremos los tipos de veneno en función de sus efectos. Éstos son:

Agentes sofocantes: Afectan a las vías respiratorias del organismo impidiéndole respirar, ya sea por paralización de los organismos encargados de la respiración (nariz, boca, pulmones, trompa, etc.) o por impedir la disolución del aire en el organismo.

- **Tipo I:** Cloro o derivados en no mucha cantidad. Generalmente es más peligroso inhalado. Provoca un daño moderado. Considera que es un tipo de daño 0 (dado no-Exo menor)
- **Tipo II:** Fosgenos o Difosgenos. En pequeñas cantidades serían considerados tipo I, pero en cantidades normales pueden provocar la muerte del individuo por asfixia aproximadamente una hora después de haber estado en contacto con éste. Actúan sobre la capacidad de absorción de oxígeno. Provocan un daño Tipo I.
- **Tipo III:** Clarioxil 2300. Componente industrial en la elaboración de algunas sustancias pesadas que actúa sobre el organismo paralizando los pulmones. Actúa en apenas unos segundos y provoca la muerte en pocos minutos por asfixia. Sigue las reglas de asfixia dadas en el libro básico.

Agentes neurotóxicos: Estos elementos son muy peligrosos y actúan contra el sistema neurológico del individuo impidiéndole la comunicación neuronal (cerebral). Otro peligro de esta sustancia es la dificultad de eliminarla del organismo, donde se va acumulando. Así, pequeñas cantidades no letales se pueden acumular hasta alcanzar una dosis letal de neurotóxico.

- **Tipo I:** El sujeto tendrá pequeñas hemorragias nasales o en los oídos y cierta torpeza en sus movimientos (+2 a las habilidades que dependan de la Agilidad).
- **Tipo II:** El individuo estará incapacitado, pero consciente. Sufrirá fuertes convulsiones que pueden llegar a provocarle un daño adicional si así lo considera el DJ.
- **Tipo III:** El personaje será víctima de un ataque, en apariencia, epiléptico. Sufrirá fuertes convulsiones, sangrará por boca, nariz, ojos, etc. y, finalmente, morirá. Este proceso no durará más de un minuto. La única forma de evitarlo es una tirada exitosa de Medicina que implique la inyección de un antídoto (andropina u oxinas) al principio de los síntomas.

Ejemplos de agentes neurotóxicos son el Tabún y el famoso gas Sarín. Algunas plantas carnívoras expelen agentes neurotóxicos como forma de apresar a sus víctimas. Además, el veneno de algunos reptiles y serpientes también es un potente neurotóxico.

Agentes Hemotóxicos: Los efectos de estas sustancias son muy parecidos a los de los neurotóxicos y es por ello que es fácil confundirlos. La diferencia está en que estos agentes actúan contra todas las células del organismo (no sólo las neuronas, aunque éstas, al ser las más vulnerables, son las primeras en verse afectadas). Sus efectos suelen ser menos mortales y, a diferencia de los neurotóxicos, el organismo es capaz de eliminarlos con relativa facilidad.

- **Tipo I:** El personaje sufrirá mareos y falta de concentración. Perderá 5 Puntos de Mente y tendrá un +1 a todas las actividades que realice que dependan de la Agilidad.
- **Tipo II:** El personaje será incapaz de realizar tareas complicadas o que requieran gran concentración. Perderá 10 Puntos de Mente y tendrá un +5 a todas las actividades.
- **Tipo III:** El personaje perderá todos sus Puntos de Mente, caerá inconsciente y no podrá realizar ningún tipo de actividad.

Ejemplos de estas sustancias son: el ácido cianhídrico, el clorocianógeno, la arsina o el Cian 666 utilizado en algunos componentes de los motores subespaciales. En la naturaleza es fácil encontrar estas sustancias en animales y plantas como un sistema defensivo contra depredadores.

Agentes Vesicantes: Estas sustancias provocan quemaduras y heridas en los organismos. No es normal que estas sustancias sean ingeribles y generalmente suelen ser armas químicas o sistemas defensivos de plantas o animales, provocando las heridas en el exterior del organismo.

- **Tipo I:** El agente actuará como un ácido de potencia 1, 2, 3 ó 4. Consulta el libro básico para más referencias.
- **Tipo II:** El agente actuará como un ácido de potencia 5, 6, 7 u 8.
- **Tipo III:** El agente actuará como un ácido de potencia 9 ó superior.

La Iperita, la Lewisita o el Agente Campsin (utilizado en la 2ª Guerra Humano-Verriana) son sólo algunos ejemplos de este tipo de agentes.

Los Directores de Juego deberán determinar el tipo de sustancia o agente y su potencia y obrar en consecuencia a lo descrito anteriormente. Los venenos de tipo I (de cualquier agente) pueden resistirse superando una tirada de Resistencia x 3; los de Tipo II, Resistencia x 2; y los de Tipo III, sólo Resistencia. Así por ejemplo, un veneno vesicante tipo II (considerado por el DJ con potencia 6) ataca a un personaje con Resistencia 6. Éste deberá superar un Tirada de Acción de 12 ó sufrirá las consecuencias de esta sustancia. Si no la supera sufrirá 6 puntos de daño en el primer asalto, 5 en el siguiente, 4 después y así sucesivamente hasta que el veneno sea neutralizado o se amortigüe.

ENFERMEDADES INFECCIOSAS

La diversidad de organismos microscópicos que existen en el universo es tan grande que es imposible dar una relación exhaustiva de ellos. Los investigadores se pasan toda una vida intentando descubrir un pequeño porcentaje de los microorganismos de un solo planeta donde, según cálculos, puede haber trillones de ellos diferentes. La galaxia está llena de planetas que son capaces de soportar la vida unicelular. Por tanto, los posibles seres unicelulares que pueden afectar a un organismo complejo son innumerables y por ello, vamos a dar unas reglas generales sobre el contagio, la incubación y la potencia de la enfermedad para que el Director de Juego pueda aplicarlas a las enfermedades de su invención.

Hemos dividido el contagio de una enfermedad infecciosa en tres tipos según sea su facilidad de contagio.

- **Tipo I:** Enfermedades de contagio fácil. Estas enfermedades, generalmente, se transmiten por el aire.
- **Tipo II:** Enfermedades de contagio moderado. Para que estas enfermedades se transmitan es preciso que exista un contacto físico con la enfermedad.
- **Tipo III:** Enfermedades de transmisión difícil. Dentro de este campo están las enfermedades de transmisión sexual, sanguínea o enfermedades

que sólo se transmiten en condiciones muy específicas y raras.

El Director de juego deberá determinar que tipo de contagio (de facilidad de) es la enfermedad que ha afectado al personaje. Según su tipo, deberá superar una Tirada de Acción contra Resistencia (Tipo I), x 2 (Tipo II) y x 3 (Tipo III). Aunque hayamos puesto ejemplos de formas de contagio en cada uno de los tipos, éstas formas de contagio no son exclusivas de ese tipo. Puede haber enfermedades de transmisión sanguínea cuyo contagio sea muy fácil (tipo I) debido a picaduras de insectos que lo extienden o enfermedades que se contagian por el aire que tengan un contagio muy difícil (tipo III) debido a que requieren unas condiciones ambientales muy precisas.

El Director de Juego deberá determinar la forma de contagio por un lado y luego la facilidad de ese contagio por otro. De hecho, la forma de contagio es más una descripción de la propia enfermedad y no tiene nada que ver con la facilidad de ese contagio.

La galaxia de Exo ha demostrado ser muy rica en vida y ha desarrollado multitud de formas de contagio sorprendentes. Los Directores de Juego no deben limitarse a los ejemplos indicados en el libro porque casi cualquier cosa que se les ocurra tiene muchas posibilidades de existir.

El periodo de incubación es el tiempo transcurrido desde que se coge una enfermedad hasta que se manifiestan los síntomas de esa enfermedad. Este tiempo puede variar desde segundos a años. Clasificamos las enfermedades según su periodo de incubación.

- **Tipo I:** Enfermedades lentas. El periodo de incubación viene determinado en meses o años (a elección del DJ). Para saber el periodo exacto se debe consultar el dado Exo de la tirada de Resistencia del contagio. El resultado de este dado nos indicará la duración en meses o en años.
- **Tipo II:** Enfermedades moderadas. El periodo de incubación viene determinado en horas o días (a elección del DJ). El dado Exo de la tirada de resistencia del contagio indicará cuántas horas o días trascurren.
- **Tipo III:** Enfermedades rápidas. El periodo de incubación viene determinado por asaltos o minutos (a elección del DJ). Son enfermedades de aparición repentina. El dado Exo de la tirada de Resistencia indicará los asaltos o minutos que tarda en aparecer la enfermedad.

La potencia de la enfermedad es su capacidad de provocar daños al infectado. Nuevamente clasificamos las enfermedades en función del tipo de daño que son capaces de provocar. Los tipos son idénticos a los tipos de daño de las armas de combate y los dados a consultar serán los dados no-Exo de la tirada de Resistencia del contagio. Así, tipo 0 indicará el dado menor de los dados Exo; tipo I, el dado mayor, tipo II, la suma de los dados, etc.

Todas las enfermedades pueden ser catalogadas en función de tres dígitos que siempre se ponen en el mismo orden: contagio, incubación y potencia. Normalmente se expresan en trienios de número romanos separados por una coma. Así, por ejemplo, una enfermedad podría expresarse como I, II, 0, una enfermedad que tiene un contagio muy sencillo, con un periodo de incubación de días y con un daño muy pequeño; algunas razas la denominan "gripe". La conocida "muerte roja" de los Sheller se catalogaría como III, I, V.

El daño recibido por una enfermedad nunca se recibirá de golpe. El daño indicado por los dados no-Exo de la tirada de Resistencia del contagio debe ser administrado en pequeñas dosis, cada día, cada hora o cada asalto. El Director de Juego es quien debe determinar la rapidez de acción de la enfermedad que, además, puede variar según las razas o el ambiente.

Naturalmente existen vacunas y remedios para muchas enfermedades. Cualquier enfermedad que no sea incurable (sólo los Directores de Juego estrictos pondrían enfermedades incurables en sus partidas), es sanable con Medicina. Los primeros auxilios no tienen ninguna utilidad con las enfermedades, aunque una tirada de Primeros Auxilios puede disminuir la dosis de daño a reci-

bir por el paciente. Finalmente recibirá todo el daño indicado, pero el enfermo sobrevivirá más días. Además, los aventureros podrán vacunarse contra las enfermedades. Las vacunas no pueden cubrir todos los tipos de enfermedades posibles, pero sí pueden dar una protección adecuada a las más comunes. Generalmente las vacunas genéricas (como las que ponen a los grupos Exo antes de cada misión) dan una protección -5 a la tirada de contagio. En el caso de que la enfermedad sea conocida, el jugador podrá vacunarse con una protección -10.

A continuación y como ejemplo, vamos a describir unas pocas enfermedades:

Muerte Roja (III, I, V): Esta enfermedad parece sólo afectar a los sheller y es una de las enfermedades más violentas que se conocen. Es difícil contagiarse y los mecanismos de contagio aún no son muy conocidos pero parece que se transmite por ingestión de determinada combinación de alimentos en un orden determinado. Cuando se crea que un personaje ha sido infectado, éste deberá superar una tirada de Resistencia x 3 o caerá enfermo (dadas las características de la enfermedad es recomendable anotar este resultado). El personaje tardará varios años en sufrir los síntomas de la enfermedad. Estos años vendrán determinados por el dado Exo de la tirada de Resistencia anterior. Cuando aparezcan los síntomas, el personaje tendrá hemorragias por todos los poros de su cuerpo como si su sangre hubiera decidido cambiarse de cuerpo. Este proceso es, en realidad bastante rápido y en menos de unas horas el personaje sufrirá la suma de los dos dados de daño de la tirada de Resistencia que se falló en las tres localizaciones indicadas por los tres dados. No todos los personajes afectados por esta enfermedad terminan muriendo, pero el índice de supervivencia es muy bajo.

Aciditis (II, II, I): Esta es una enfermedad provocada por una bacteria del planeta Warka en el espacio tyrano. La bacteria convierte el oxígeno disuelto en la sangre del individuo en un potente ácido. Además de los intensos dolores, el infectado siente que se está ahogando lo que le obliga a respirar fatigosamente. La bacteria se contagia por contacto físico (Tirada de Resistencia x 2 cuando haya contacto) y tarda unas horas en actuar (dado Exo en horas). El personaje recibirá un punto de daño cada hora (hasta daño tipo I). El propio cuerpo, con ayuda de su sistema inmunológico, es capaz de acabar con la enfermedad y por ello no provocará más daño que el indicado. Esta enfermedad es muy conocida y aunque de vez en cuando se producen plagas en zonas poco civilizadas, está bastante controlada y es de fácil curación.

Enfermedad de Verengonsky (I, III, V): Esta enfermedad es de origen desconocido y debe su nombre a la primera víctima conocida de ella. Parece que la enfermedad se transmite por el aire y es de muy fácil contagio, excepto las razas capaces de aguantar el vacío que, sin saber por qué, son inmunes. Cualquier personaje expuesto deberá realizar una tirada de Resistencia x 3 o caerá enfermo. La enfermedad actúa rápidamente, en apenas unos días (indicados por el dado Exo de la tirada) y toda la piel del infectado se cubre de unas llagas supurantes oscuras. Una vez iniciada la enfermedad, el personaje sufrirá un punto de daño en las localizaciones indicadas por los dados cada 10 minutos hasta recibir tantos puntos de daño como la suma de los dos dados de daño en cada localización (daño tipo V). La enfermedad no tiene cura conocida y la única posibilidad de supervivencia es que el daño no mate al personaje. Los supervivientes de la enfermedad de Verengonsky presentan la zona afectada llena de oquedades como si les hubieran robado la parte del cuerpo donde estaban las llagas. Los intentos médicos de regenerar estas zonas han sido, hasta la fecha, infructuosos. Parece que la propia enfermedad modifica el código genético impidiendo la recuperación.

CRIATURAS

Uno de los mayores enemigos que se van a encontrar los personajes en los mundos desconocidos, además de su propia inexperiencia, es la presencia de animales desconocidos. ¿Cuáles son sus costumbres? ¿Atacarán? ¿Huirán? Uno de nuestros proyectos es publicar una serie de libros que bajo el título genérico de "Alimañas Alienígenas" vayan mostrando los diferentes animales de la galaxia Exo. Este libro está siendo escrito con la colaboración de muchos Directores de Juego que van aportando sus propias creaciones a esta enciclopedia exobiológica. Sin embargo, es necesaria una herramienta para que puedas incluir animales creados por ti en tus propias partidas. Las reglas que vienen a continuación son una especie de Creación de Animales a semejanza de las reglas de creación de personajes dadas en el libro básico.

Los pasos a seguir para crear un animal son los siguientes:

1º Elección del tipo de criatura
2º Determinación de sus características
3º Cálculo de sus capacidades
4º Determinación de sus habilidades
5º Descripción de la criatura
6º Creación de casos individuales

ELECCIÓN TIPO DE CRIATURA

Los tipos de criaturas posibles en una galaxia tan grande como la de Exo son muy variados. Durante este paso, el Director de Juego debe imaginar cómo es el animal, cómo son sus costumbres, cómo se alimenta, cuáles son los ambientes en los que suele estar, etc. A continuación te damos una serie de apartados para que te sea más fácil definir al animal, pero estos apartados no son los únicos donde puedes definirlo ni lo incluido en ellos son las únicas posibilidades existentes. La imaginación puede dar sorpresas a tus jugadores.

NOMBRE: ¿Cómo es conocido este animal? Posiblemente no tenga nombre conocido, porque no habrá sido descubierto por nadie hasta la fecha. Sin embargo, es bueno darle un nombre con el que diferenciarle del resto de la fauna.

MUNDO(S) QUE HABITA: Simplemente decir en qué mundos vive. es raro que un animal esté en más de un mundo, pero a veces, determinadas especies han podido viajar de un mundo a otro a bordo de naves espaciales (ya sea como polizones o como mascotas). También es posible que el animal no habite ningún mundo concreto sino que sea un habitante del espacio. En estos casos se debe indicar de esta forma.

HÁBITAT: En este punto hay que describir cuáles son los ambientes que más le agradan al animal o, dicho de otro modo, dónde será más fácil encontrarlo. La tabla de la página 112 (siguiente página) indica algunos hábitat como ejemplo. Puedes elegir uno, determinarlo al azar (3d10) o inventar algún entorno nuevo que no esté incluido en la lista.

TIPO DE SER VIVO: Este apartado expresa en pocas palabras la forma general del animal o vegetal con el que se van a enfrentar los personajes. No es una clasificación estricta, sino más bien intuitiva. En la siguiente página (110) te damos una lista de los posibles tipos. Siéntete libre de ampliarla a tu gusto o de elegir el tipo de animal al azar de la lista (3d10).

Naturalmente, en la galaxia de Exo, pocas cosas a las que denominemos como los animales que conocemos se parecerán a los animales que conocemos. Esta clasificación sólo da una idea del animal, pero no describe al animal en términos científicos exactos. La descripción deberá ser realizada por el Director de Juego posteriormente.

TIPO DE ALIMENTACIÓN: Con esta clasificación se intenta explicar de dónde obtiene el animal su alimento. No debes dejarte engañar por las categorías, porque eso no indica la ferocidad del animal. Un animal insectívoro no tiene por qué ser pacífico y pequeño, bien puede ser un tenaz luchador por defender su territorio de caza. Nuevamente, no debes considerar la lista de forma restrictiva y puedes ampliarla según tus gustos o

TIPO DE HÁBITAT

3	Desierto	Ambiente muy seco, caliente de día y frío de noche
4	Regiones polares	Mucho frío.
5	Altas montañas	Frío y escasez de aire y alimentación
6	Bosque frío	Bajas temperaturas y escasa vegetación de superficie
7	Estepa	Ambiente templado o frío
8	Humus	Restos vegetales en distintos grados de descomposición
9	Ambientes artificiales	Acuarios, zoológicos
10	Monte bajo	Clima templado o frío según épocas. Escasez de vegetación grande
11	Plantaciones	Árboles frutales o destinados a consumo
12	Campos cultivados	Con cereales o cualquier otro cultivo pequeño
13	Pradera	Ambiente seco y cálido
14	Bosque claro	Muy poco poblado y disperso
15	Bosque templado	Temperatura y humedad media, bastante poblado
16	Selva tropical	Alta humedad y elevadas temperaturas
17	Playas	Sometidos a mareas
18	Pantanos	Húmedos y con escasez de oxígeno
19	Costas rocosas	Húmedos y de gran violencia por el agua
20	Lagos	Tranquilos y de clima agradable
21	Ríos templados	Elevada temperatura y poca velocidad del agua
22	Viviendas	Ambientes artificiales
23	Parásitos	Sobre o en otros animales
24	Praderas submarinas	Abundancia de luz y con temperaturas moderadas
25	Mar abierto	Baja temperatura y extensas zonas
26	Ríos fríos	Caudalosos y fríos
27	Grutas	Sin o con poca luz. Generalmente húmedos
28	Alta profundidad marinas	Sin luz, gran presión y poca temperatura aunque estable
29	Ambientes gaseosos	interior de gigantes de gas o en las capas altas de la atmósfera
30	Vacío	Sin atmósfera y con mucha diferencia de temperatura.

TIPO DE SER VIVO

3 a 9	Unicelular	Amebas, bacterias, etc.
10 y 11	Artrópodo	Escorpiones, arañas, crustáceos, insectos, etc.
12 y 13	Equinodermo	Estrellas de mar, erizos, etc.
14	Pez cartilaginoso	Lampreas, tiburones, rayas, etc.
15	Pez óseo	Salmones, truchas, etc.
16	Mamífero	Ornitorrincos, canguros, murciélagos, monos, roedores, ballenas, focas, elefantes, caballos, rinocerontes, gacelas, jirafas, cerdos, vacas, corderos, etc.
17	Ave	Pingüinos, avestruces, pelícanos, rapaces, cigüeñas, papagayos,etc.
18	Reptil	Tortugas, cocodrilos, lagartos, serpientes, etc.
19	Batracio	Ranas, sapos, etc.
20 y 21	Planta	Estructuras vegetales sin apenas movilidad.
22 a 24	Molusco	Caracoles, babosas, pulpos, etc.
25 a 30	Invertebrado	Gusanos, medusas, esponjas, corales, etc.

CUERPO	DESTREZA	INTELIGENCIA
PRESENCIA	INSTINTO	PSI

Nombre: Hábitat:
Tipo: Mundos que habita:
Alimentación:

HABILIDADES	atr.	niv.	tot.
Armas arrojadizas	DES	___	___
Correr	CUE	___	___
Escalar	DES	___	___
Esconderse	INS	___	___
Lanzar	CUE	___	___
Nadar	DES	___	___
Observación	INS	___	___
Orientación	INT	___	___
Pelea	DES	___	___
Rastrear	INS	___	___
Saltar	DES	___	___
Sigilo	INS	___	___
Volar	CUE	___	___
( )		___	___
( )		___	___
( )		___	___
( )		___	___
( )		___	___
( )		___	___

CAPACIDADES	cálculo	tot.
Ajuste al Daño	CUE - 5	___
Alerta	3 x INS	___
Esquivar	3 X DES	___
Iniciativa	DES	___
Moverse	CUE (m/as)	___
Correr	3 x CUE (m/as)	___
Duración Carrera	10 x CUE (as)	___
Sprintar	4 x CUE (m/as)	___
Duración Sprintar	CUE (as)	___
Nadar	3 x CUE (m/as)	___
Vuelo	3 x CUE (m/as)	___

PUNTOS DE VIDA

HABILIDADES PSI	atr.	niv.	tot.
Bloqueo Mental	PRE	___	___
Captar Empatía	INS	___	___
Electroquinesis	PRE	___	___
Proyectar Empatía	INT	___	___
Telequinesis	DES	___	___
Telequinesis Media	DES	___	___
Telequinesis Potente	DES	___	___
Termoquinesis	INS	___	___
Trasmitir Pensamiento	INT	___	___

DESCRIPCIÓN

Hoja de criaturas de Exo.
Permitida su reproducción para uso de los jugadores.
© EDICIONES SOMBRA 2001.

CUERPO	DESTREZA	INTELIGENCIA
PRESENCIA	INSTINTO	PSI

Nombre: Hábitat:
Tipo: Mundos que habita:
Alimentación:

HABILIDADES	atr.	niv.	tot.
Armas arrojadizas	DES	___	___
Correr	CUE	___	___
Escalar	DES	___	___
Esconderse	INS	___	___
Lanzar	CUE	___	___
Nadar	DES	___	___
Observación	INS	___	___
Orientación	INT	___	___
Pelea	DES	___	___
Rastrear	INS	___	___
Saltar	DES	___	___
Sigilo	INS	___	___
Volar	CUE	___	___
( )		___	___
( )		___	___
( )		___	___
( )		___	___
( )		___	___
( )		___	___

CAPACIDADES	cálculo	tot.
Ajuste al Daño	CUE - 5	___
Alerta	3 x INS	___
Esquivar	3 X DES	___
Iniciativa	DES	___
Moverse	CUE (m/as)	___
Correr	3 x CUE (m/as)	___
Duración Carrera	10 x CUE (as)	___
Sprintar	4 x CUE (m/as)	___
Duración Sprintar	CUE (as)	___
Nadar	3 x CUE (m/as)	___
Vuelo	3 x CUE (m/as)	___

PUNTOS DE VIDA

HABILIDADES PSI	atr.	niv.	tot.
Bloqueo Mental	PRE	___	___
Captar Empatía	INS	___	___
Electroquinesis	PRE	___	___
Proyectar Empatía	INT	___	___
Telequinesis	DES	___	___
Telequinesis Media	DES	___	___
Telequinesis Potente	DES	___	___
Termoquinesis	INS	___	___
Trasmitir Pensamiento	INT	___	___

DESCRIPCIÓN

Hoja de criaturas de Exo.
Permitida su reproducción para uso de los jugadores.
© EDICIONES SOMBRA 2001.

utilizarla para determinar al azar el tipo de alimentación.

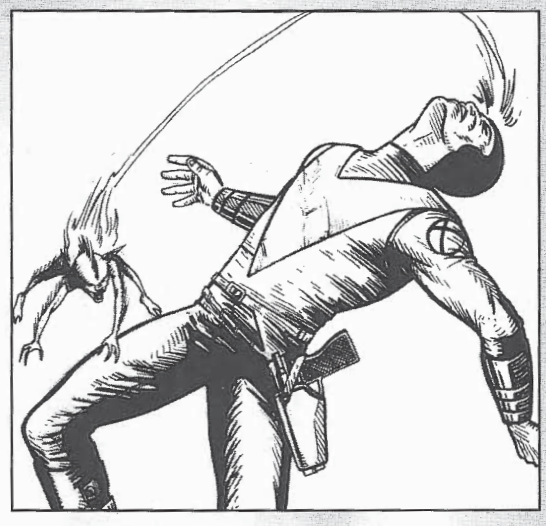
TIPO DE ALIMENTACIÓN		
3 a 10	Carnívoro	El alimento se extrae de otros animales.
11 a 13	Herbívoro	El alimento se extrae de plantas.
14 y 15	Omnívoro	El animal o planta se alimenta tanto de plantas como de animales.
16 y 17	Carroñero	El animal se alimenta de animales ya muertos.
18 y 19	Insectívoro	El animal se alimenta de insectos.
20 a 22	Minerófago	El animal se alimenta de piedras o minerales.
23 a 30	Solar	El animal o planta se alimenta de la energía producida por la estrella.

DETERMINACIÓN DE SUS CARACTERÍSTICAS

Las características de un animal son seis a semejanza de los personajes. Éstas son, por tanto, Cuerpo, Destreza, Inteligencia, Presencia, Instinto y Psi. Tan sólo hay que observar dos diferencias con respecto a las características de los seres racionales. La Inteligencia es entendida como Inteligencia Animal. Es decir, por muy alta que sea la inteligencia del animal nunca será más alta que la de un ser inteligente. Para diferenciarlas, hablaremos de Inteligencia Animal. Otra Característica que merece un comentario es la Psi. Los animales rara vez manifiestan capacidades Psi, aunque se ha dado el caso. En estos pocos casos el poder Psi del animal es inconsciente y se limita exclusivamente a uno o dos poderes Psi que son incapaces de controlar. Simplemente los utilizan como medida de defensa o como una forma de ataque. El animal, generalmente, no es consciente de su capacidad, al menos no es más consciente que si tuviera garras, cuernos o cualquier otra herramienta de combate.

No todos los animales de una misma especie tienen las mismas características sino que oscilarán entre unos valores mínimos y unos máximos. Las tablas incluidas en el libro básico para los personajes jugadores son muy útiles en este sentido, pero es posible que sean un poco confusas a la hora de utilizarlas con animales. Por ello, vamos a proponer la siguiente regla para determinar las características de un animal o planta.

Todos los seres creados con estas reglas tendrán unos Puntos de Creación que dependerán del criterio del Director de Juego. 50 puntos darán lugar a animales de tamaño normal (comparado con los personajes). Por debajo de esta puntuación tendremos animales pequeños y por encima tendremos animales mayores (No tienen porqué ser mayores en tamaño, sólo en características).



Todas las criaturas empezarán en la tabla A+0. Si se quiere aumentar en uno la tabla (pasar de A a B o de B a C, por ejemplo), se deberá gastar un Punto de Creación. Si se quiere aumentar en uno el sumando de la tabla (pasar de A+0 a A+1, por ejemplo) se deberán gastar 2 Puntos de Creación. Así, por ejemplo, pasar de A+0 a F+4 le costaría 13 puntos (8 para pasar de 0 a 4 y 5 para pasar de A a F). Todas las características deberán comprarse siguiendo este procedimiento hasta que se hayan agotado todos los Puntos de Creación. No hay problema si alguna característica se queda como A+0 o si el resultado final permite valores por encima de 10.

Tan sólo cuando se quiera hacer un animal concreto de esta raza se deberán realizar las correspondientes tiradas en las correspondientes tablas elegidas.

Por sencillez, se han ignorado los atributos a la hora de crear una criatura.

CÁLCULO DE CAPACIDADES

Al igual que los personajes, las plantas o animales tienen una serie de capacidades naturales, pero a diferencia de éstos, estas capacidades se calculan en función de las características:
Ajuste al Daño: Cuerpo - 5
Alerta: 3 x Instinto
Esquivar: 3 x Destreza
Iniciativa: Destreza
Moverse: Cuerpo en m/as.
Correr: 3 x Cuerpo en m/as.
Duración de la carrera: 10 x Cuerpo en asaltos.
Sprintar: 4 x Cuerpo en m/as.
Duración del Sprintar: Cuerpo en asaltos.
Puntos de Vida: 3 x Cuerpo

Si un animal y un personaje tienen la misma iniciativa, el animal siempre actuará en primer lugar ya que sus reacciones son instintivas. Si el animal vuela o nada (a determinar por el DJ), habrá que calcular, además, las siguientes capacidades:
Nadar: Cuerpo x 3 en m/as.
Vuelo: Cuerpo x 3 en m/as.

Observa que los seres no racionales no tienen ni Puntos de Mente ni Puntos Psi. Más adelante veremos cómo afecta la característica Psi a las habilidades psiónicas.

Al igual que las tablas de características innatas de los seres racionales, los animales y plantas tendrán unas características innatas (encontrarás la tabla en la página 114). Puedes elegirlas al azar como en anteriores ocasiones o elegirlas según tu criterio. Independientemente de la forma de elección, cada capacidad innata le costará a la criatura una serie de puntos de desarrollo que más tarde (en el siguiente paso) no podrá repartir en las habilidades: 5 puntos por cada una.

DETERMINACIÓN HABILIDADES

Todas las criaturas tienen unas habilidades que les permiten sobrevivir en el entorno en el que viven. Sin embargo, nosotros sólo nos vamos a fijar en aquellas habilidades con las que van a interaccionar con los personajes. Estas habilidades, que a continuación enumeramos, son muy parecidas a las habilidades de los personajes. La principal diferencia es, si cabe, que no dependen de un atributo, sino de una característica.

Armas Arrojadizas (DES)
Correr (CUE)
Escalar (DES)
Esconderse (INS)
Lanzar (CUE)
Nadar (DES)
Observación (INS)
Orientación (INT)
Pelea (DES)
Rastrear (INS)
Saltar (DES)
Sigilo (INS)
Volar (CUE)

Si un animal posee más de un ataque por asalto (zarpazos, mordiscos, etc.) deberá desarrollar la habilidad de Pelea para cada uno de los ataques de que disponga. Sólo los animales que puedan volar, podrán elegir la habilidad de Volar; sólo los que puedan nadar, deberán elegir Nadar; y sólo los animales que vayan por la superficie, deberán elegir Correr. Finalmente, sólo los animales que dispongan de algún sistema de lanzamiento natural (espinas, púas, etc.) podrán elegir Armas arrojadizas. Si alguna de las otras habilidades se deja en 0 puntos, se entenderá que el animal no la posee (no se podrá sumar la característica). Un animal con 0 puntos en Escalar, no podrá subir a los árboles ni trepar por paredes de roca.

Todas las habilidades van de 1 a 20 a las que se les debe sumar la característica entre paréntesis para obtener un número entre 1 y 30 y poder usarlo con el sistema de juego de Exo normalmente. Cada punto de habilidad cuesta 1 Punto de Desarrollo y cada criatura dispone de 100 puntos de desarrollo para elegir habilidades (capacidades

CAPACIDADES ESPECIALES ANIMALES

3 **Muy rápido: Tiene tres ataques por asalto sin penalización.**
4 Polimorfo: El animal es capaz de adoptar diversas formas con su anatomía. Principalmente con la intención de aparentar más tamaño o mayor ferocidad.
5 **Territorial: Tiene un territorio muy limitado y atacará a cualquier ser o animal que entre en él.**
6 En extinción: El animal está casi extinto por alguna razón. Su caza, probablemente, esté prohibida.
7 **Resistente: Soporta la heridas mejor que otros animales. Todas las heridas le hacen la mitad de daño.**
8 Quemador: El animal es capaz de lanzar una sustancia vesicante tipo 9.
9 **Rápido: Tiene dos ataque por asalto sin penalización.**
10 Grupos: El animal puede reunirse con otros de su misma especie para atacar o comer en conjunto. No debe confundirse con los rebaños, bancos o bandadas de algunos animales. Los grupos son muchos animales reunidos con motivos agresivos.
11 **Anticipado: Tiene tres puntos más de iniciativa.**
12 Irritante: El animal segrega una sustancia vesicante tipo 6.
13 **Memoria: Es capaz de recordar cosas y es bastante rencoroso.**
14 Urticante: El animal segrega una sustancia vesicante tipo 3.
15 **Similitud: Se parece a otro mucho más peligroso y mortal que él.**
16 Pacífico: El animal no conoce depredadores y no se asustará ni huirá.
17 **Muy astuto: Tiene un -2 a todas la habilidades que dependan de la Inteligencia.**
18 Tóxico: el animal es capaz de expeler una sustancia hemotóxica de tipo II.
19 **Precioso: El animal es muy bonito. Todos los que le vean sentirán simpatía por él. Esta habilidad puede ser consecuencia de un poder psi.**
20 Camaleónico: La piel del animal es capaz de adoptar cualquier color para camuflarse con el ambiente.
21 **Venenoso: el animal segrega una sustancia neurotóxica de tipo I.**
22 Duro de pelar: La piel del animal es muy gruesa dándole una armadura natural de 4.
23 **Muy fuerte: El animal tiene un -2 a todas las habilidades que dependan del Cuerpo.**
24 Muy tóxico: El animal es capaz de lanzar una sustancia hemotóxica de tipo III.
25 **Cortina de Humo: El animal es capaz de segregar una sustancia que lo oculta de la visión permitiéndole huir.**
26 Resistente a los golpes: la piel del animal es dura dándole una armadura natural de 6.
27 **Veloz: Se mueve al doble de lo normal y tiene la habilidad de Correr a nivel 15.**
28 Muy venenoso: El animal es capaz de lanzar una sustancia hemotóxica de tipo II.
29 **Inmune a los Golpes: la piel del animal es muy dura dándole una armadura natural de 10.**
30 Rapidísimo: Tiene cuatro ataques por asalto sin penalización.

innatas en el paso anterior y poderes psi explicados más adelante). Los Directores de Juego pueden variar esta cantidad si desean hacer animales más o menos poderosos.

Los animales que tengan capacidad Psi por encima de 0, podrán elegir una Habilidad Psi por cada Punto de Creación gastado en la característica entre la lista de la siguiente página. El número entre paréntesis indica el coste en Puntos de Desarrollo para adquirir cada punto de la habilidad. En el resto operan como habilidades normales. Las criaturas no deben elegir magnitudes ni nada similar típico de los poderes psi de las razas inteligentes. Simplemente realizan una Tirada de Acción por la Habilidad Psi y si la superan, obtiene el resultado descrito. Al igual que las habilidades normales, las psi dependen de una caracterís-

tica que debe sumarse al valor de la habilidad (máximo 20) para obtener el nivel de ésta.

Bloqueo Mental (3): La víctima se ve confundida e incapaz de actuar racionalmente. Depende de la Presencia.

Captar empatía (1): Es capaz de sentir los sentimientos de las criaturas que le rodean, si son hostiles, amistosos, si están asustados o tienen hambre. Depende del Instinto.

Electroquinesis (5): La criatura es capaz de lanzar cargas eléctricas contra su oponente. No confundir con un ataque eléctrico especial. Los animales con capacidades eléctricas necesitan que los toquen para poder lanzar su descarga. Los psiónicos no necesitan ser tocados para hacerlo. Depende de la Presencia.

Proyectar Empatía (4): La criatura es capaz de influir sentimientos en aquellos que la observan. Estos sentimientos pueden ser muy variados, pero cada criatura sólo será capaz de proyectar un tipo de sentimiento. Depende de la Inteligencia Animal.

Telequinesis (1): Es capaz de arrojar objetos de pequeño tamaño. Depende de la Destreza.

Telequinesis media (2): Es capaz de paralizar a víctimas de su tamaño o inferior. Depende de la Destreza.

Telequinesis potente (3): Es capaz de paralizar víctimas hasta del triple de su tamaño. Depende de la Destreza.

Termoquinesis (3): Es capaz de cambiar la temperatura corporal de la criatura a la que afecte con esta habilidad. Algunas criaturas lo utilizan como sistema de defensa. Depende del Instinto.

Transmitir pensamientos (2): Ésta es una habilidad muy rara que pocas criaturas poseen. Éstas son capaces de transmitir pensamientos sencillos a personajes racionales. Se desconoce la utilidad que dicha capacidad tiene en estas criaturas, pero el caso es que quien las recibe puede llegar a creer que está ante un ser inteligente, aunque su cháchara telepática no tiene ningún sentido y más parece una conversación repetida. Depende de la Inteligencia.

DESCRIPCIÓN DE LA CRIATURA

Con lo decidido o determinado hasta ahora, el Director de Juego debe tener una idea clara de cómo es la criatura que ha estado creando. En esta fase de la creación es donde debe realizar una descripción de las que, hasta ahora, no son más que unas estadísticas. Puede realizar esto siguiendo su propio criterio, pero a continuación damos algunas sugerencias que pueden servirle de ayuda.

- Describe la historia de cómo fue desubierto, a qué debe su nombre o cuáles fueron las circunstancias de su nacimiento (si son conocidas).

- Intenta hacer una descripción física de la criatura. Su tamaño, forma, color, etc. Respecto al tamaño es muy importante que no te dejes guiar por la característica Cuerpo. La característica Cuerpo no indica lo grande que es un animal sino la proporción física de ese cuerpo. Un Cuerpo de 10 ó 15 no representa un animal mastodóntico, sólo un animal muy bien proporcionado con un equilibrio entre su fuerza, su vitalidad y su resistencia.

- Comenta cómo se comporta el animal, qué costumbres tiene, etc. ¿Caza para alimentarse? ¿Vive en manada? ¿Cómo se reproduce? ¿Cómo ataca (si lo hace)? ¿Cuánto vive? ¿Tiene fases o metamorfosis en su crecimiento? Esta parte es bastante importante. El comportamiento del animal facilitará la interpretación de éste en futuras partidas.

- Finalmente, intenta explicar qué cosas curiosas del animal pueden determinar su trato (favorable o desfavorable) con las razas inteligentes. ¿Sus tendones se utilizan para instrumentos de cuerda? ¿Sus secreciones salivares son un potente ácido industrial? ¿Su piel es usada en la industria peletera? ¿Sus dientes son vendidos como recuerdos a los turistas?

CREACIÓN DE CASOS PARTICULARES

Cuando se terminan los pasos anteriores de la Creación de Criaturas, se obtiene el perfil de la criatura. Este perfil nos permitirá crear individuos de esta especie sin ningún problema y permitirá a otros Directores de Juego crearlos a partir del mismo. Sin embargo, a la hora de jugar una partida, es necesario crear un caso particular de la raza para enfrentarlo (o enseñárselo) a los personajes. Para ello, se deberán calcular las características particulares tirando seis veces 3d10 y consultando las tablas que vienen en el libro básico en la página 60 y 61.

Sabiendo los valores de las características, es fácil obtener los valores finales de las habilidades y anotarlos en la Hoja de Criatura para su utilización durante la partida.

Para terminar este capítulo, vamos a incluir el ejemplo de algunas criaturas creadas con el procedimiento anterior. Estas criaturas las encontrarás en las siguientes páginas con sus hojas correspondientes:

- **Giffer:** Este pequeño mamífero habita en los abundantes bosques templados del planeta Grohadar, aunque se les puede encontrar en otros planetas debido al tráfico ilegal de especies animales. Los Giffer cuando están solos muestran una actitud pacífica y muy cariñosa con los seres inteligentes que conozcan, pero en cuanto se juntan más de tres, muestran unas actitudes muy agresivas para obtener su alimento, siendo capaces de atacar a seres más grandes que ellos para devorarlos.

- **Carilán:** Pequeño roedor de origen desconocido que se ha convertido en uno de los habitantes más habituales de cargueros y espaciopuertos. Es omnívoro y puede alimentarse tanto de los embalajes metálicos, como del recubrimiento plástico de las conducciones eléctricas. No rechaza una comida más "tradicional" si la encuentra, pero en caso de necesidad es capaz de comerse casi cualquier cosa. No necesita respirar (extrae el oxígeno de los alimentos) lo que le permite sobrevivir bastante tiempo en el vacío. Sin embargo el frío hace que se mueva con lentitud por lo que es más fácil encontrarlos cerca de fuentes de calor. Son muy voraces, pero rara vez atacarán a algo que sea más grande que sus 30 centímetros. Los carilanes con muy prolíficos (una hembra puede tener una camada de hasta 30 crías), sin embargo es difícil que encuentren una pareja compatible y ello ha limitado un poco su expansión. El probrema ha llegado a ser tan grave en algunos puertos espaciales que se han formado grupos de cazadores para abatirlos.

- **Obrere:** Este es un extraño animal cuya base biológica es el Silicio y que vive en los campos de asteroides. Excepto algunas partículas que forman su núcleo proteneínico, el resto es un ser gaseoso encerrado en una fina membrana transparente. Se mueve muy lentamente dejándose llevar por las corrientes gravitatorias de los campos de asteroides, pero puede acelerar o frenar expulsando a presión parte del gas de su interior. Se desconoce cual es su forma de alimentarse, pero se especula que transforman la luz estelar en energía. Son seres pacíficos que viven en grandes grupos. Sin embargo, representan un peligro para la navegación espacial ya que, si una nave entra en contacto con ellos, su fina membrana se rompe y el gas del interior, altamente ionizado, provoca innumerables averías en el sistema eléctrico.

- **Jukial:** Este depredador del desierto ha sido visto en varios planetas, aunque con pequeñas diferencias biológicas. No se ha podido determinar si es el mismo animal que ha sido transportado a esos planetas o si es una evolución paralela. Son animales solitarios que tienen un amplio territorio de caza donde atacará ferozmente a cualquiera que considere una amenaza. Está dotado de unas poderosas mandíbulas que utiliza para asfixiar a sus presas. Es de costumbres nocturnas, pero también puede vérsele al amanecer o en el crepúsculo. Su individualismo y territorialidad sólo es ignorada una noche al año que es cuando los machos van a los territorios de las hembras y luchan con ellas por el derecho a tener descendencia. Esto, a veces, les hace recorrer cientos de kilómetros en unas pocas jornadas.

CUERPO	DESTREZA	INTELIGENCIA
I + 1	I+3	B+2

PRESENCIA	INSTINTO	PSI
B+2	K+2	A+1

Nombre: Giffer
Tipo: Mamífero
Alimentación: Carnívoro

Hábitat: Bosque templado
Mundos que habita: Grohadar

HABILIDADES	atr.	niv.	tot.
Armas arrojadizas	DES	+ ___	= ___
Correr	CUE	+ 9	= ___
Escalar	DES	+ 10	= ___
Esconderse	INS	+ ___	= ___
Lanzar	CUE	+ ___	= ___
Nadar	DES	+ ___	= ___
Observación	INS	+ ___	= ___
Orientación	INT	+ ___	= ___
Pelea	DES	+ 15	= ___
Rastrear	INS	+ 7	= ___
Saltar	DES	+ 11	= ___
Sigilo	INS	+ 8	= ___
Volar	CUE	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___

CAPACIDADES	cálculo	tot.
Ajuste al Daño	CUE - 5	= ___
Alerta	3 x INS	= ___
Esquivar	3 X DES	= ___
Iniciativa	DES	= ___
Moverse	CUE (m/as)	= ___
Correr	3 x CUE (m/as)	= ___
Duración Carrera	10 x CUE (as)	= ___
Sprintar	4 x CUE (m/as)	= ___
Duración Sprintar	CUE (as)	= ___
Nadar	3 x CUE (m/as)	= ___
Vuelo	3 x CUE (m/as)	= ___

PUNTOS DE VIDA

HABILIDADES PSI	atr.	niv.	tot.
Bloqueo Mental	PRE	+ ___	= ___
Captar Empatía	INS	+ ___	= ___
Electroquinesis	PRE	+ ___	= ___
Proyectar Empatía	INT	+ 5	= ___
Telequinesis	DES	+ ___	= ___
Telequinesis Media	DES	+ ___	= ___
Telequinesis Potente	DES	+ ___	= ___
Termoquinesis	INS	+ ___	= ___
Trasmitir Pensamiento	INT	+ ___	= ___

DESCRIPCIÓN

Capacidad camaleónica

Ataca en grupos

Hoja de criaturas de Exo.
Permitida su reproducción para uso de los jugadores.
© EDICIONES SOMBRA 2001.

CUERPO	DESTREZA	INTELIGENCIA
J+4	H+3	D+2

PRESENCIA	INSTINTO	PSI
D+2	H+1	A+0

Nombre: Carilán
Tipo: Mamífero
Alimentación: Omnívoro

Hábitat: Urbano
Mundos que habita: Varios, preferentemente tecnológicos.

HABILIDADES	atr.	niv.	tot.
Armas arrojadizas	DES	+ ___	= ___
Correr	CUE	+ 15	= ___
Escalar	DES	+ 20	= ___
Esconderse	INS	+ 20	= ___
Lanzar	CUE	+ ___	= ___
Nadar	DES	+ ___	= ___
Observación	INS	+ ___	= ___
Orientación	INT	+ 5	= ___
Pelea	DES	+ 10	= ___
Rastrear	INS	+ ___	= ___
Saltar	DES	+ 10	= ___
Sigilo	INS	+ 10	= ___
Volar	CUE	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___

CAPACIDADES	cálculo	tot.
Ajuste al Daño	CUE - 5	= ___
Alerta	3 x INS	= ___
Esquivar	3 X DES	= ___
Iniciativa	DES	= ___
Moverse	CUE (m/as)	= ___
Correr	3 x CUE (m/as)	= ___
Duración Carrera	10 x CUE (as)	= ___
Sprintar	4 x CUE (m/as)	= ___
Duración Sprintar	CUE (as)	= ___
Nadar	3 x CUE (m/as)	= ___
Vuelo	3 x CUE (m/as)	= ___

PUNTOS DE VIDA

HABILIDADES PSI	atr.	niv.	tot.
Bloqueo Mental	PRE	+ ___	= ___
Captar Empatía	INS	+ ___	= ___
Electroquinesis	PRE	+ ___	= ___
Proyectar Empatía	INT	+ ___	= ___
Telequinesis	DES	+ ___	= ___
Telequinesis Media	DES	+ ___	= ___
Telequinesis Potente	DES	+ ___	= ___
Termoquinesis	INS	+ ___	= ___
Trasmitir Pensamiento	INT	+ ___	= ___

DESCRIPCIÓN

Rápido (2 ataques)

Veloz (correr x 2)

Hoja de criaturas de Exo.
Permitida su reproducción para uso de los jugadores.
© EDICIONES SOMBRA 2001.

CUERPO	DESTREZA	INTELIGENCIA
V+3	H+3	E+1
PRESENCIA	**INSTINTO**	**PSI**
D+2	H+1	A+0

Nombre: Obrere
Tipo: Unicelular
Alimentación: Solar

Hábitat: Vacío
Mundos que habita: Campos de asteroides

HABILIDADES	atr.	niv.	tot.
Armas arrojadizas	DES	+ ___	= ___
Correr	CUE	+ ___	= ___
Escalar	DES	+ ___	= ___
Esconderse	INS	+ ___	= ___
Lanzar	CUE	+ ___	= ___
Nadar	DES	+ ___	= ___
Observación	INS	+ ___	= ___
Orientación	INT	+ ___	= ___
Pelea	DES	+ ___	= ___
Rastrear	INS	+ ___	= ___
Saltar	DES	+ ___	= ___
Sigilo	INS	+ ___	= ___
Volar (en el vacío)	CUE	+ 10	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___

CAPACIDADES	cálculo	tot.
Ajuste al Daño	CUE - 5	= ___
Alerta	3 x INS	= ___
Esquivar	3 X DES	= ___
Iniciativa	DES	= ___
Moverse	CUE (m/as)	= ___
Correr	3 x CUE (m/as)	= ___
Duración Carrera	10 x CUE (as)	= ___
Sprintar	4 x CUE (m/as)	= ___
Duración Sprintar	CUE (as)	= ___
Nadar	3 x CUE (m/as)	= ___
Vuelo	3 x CUE (m/as)	= ___

PUNTOS DE VIDA

HABILIDADES PSI	atr.	niv.	tot.
Bloqueo Mental	PRE	+ ___	= ___
Captar Empatía	INS	+ ___	= ___
Electroquinesis	PRE	+ 10	= ___
Proyectar Empatía	INT	+ 10	= ___
Telequinesis	DES	+ ___	= ___
Telequinesis Media	DES	+ ___	= ___
Telequinesis Potente	DES	+ ___	= ___
Termoquinesis	INS	+ ___	= ___
Trasmitir Pensamiento	INT	+ ___	= ___

DESCRIPCIÓN

Hoja de criaturas de Exo.
Permitida su reproducción para uso de los jugadores.
© EDICIONES SOMBRA 2001.

CUERPO	DESTREZA	INTELIGENCIA
I+3	G+4	G+2
PRESENCIA	**INSTINTO**	**PSI**
D+1	F+1	A+0

Nombre: Jukial
Tipo:Mamífero
Alimentación: Carnívoro

Hábitat: Desierto
Mundos que habita: Varios

HABILIDADES	atr.	niv.	tot.
Armas arrojadizas	DES	+ ___	= ___
Correr	CUE	+ 20	= ___
Escalar	DES	+ ___	= ___
Esconderse	INS	+ ___	= ___
Lanzar	CUE	+ ___	= ___
Nadar	DES	+ ___	= ___
Observación	INS	+ 20	= ___
Orientación	INT	+ ___	= ___
Pelea	DES	+ 20	= ___
Rastrear	INS	+ 10	= ___
Saltar	DES	+ 20	= ___
Sigilo	INS	+ 10	= ___
Volar	CUE	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___
	( )	+ ___	= ___

CAPACIDADES	cálculo	tot.
Ajuste al Daño	CUE - 5	= ___
Alerta	3 x INS	= ___
Esquivar	3 X DES	= ___
Iniciativa	DES	= ___
Moverse	CUE (m/as)	= ___
Correr	3 x CUE (m/as)	= ___
Duración Carrera	10 x CUE (as)	= ___
Sprintar	4 x CUE (m/as)	= ___
Duración Sprintar	CUE (as)	= ___
Nadar	3 x CUE (m/as)	= ___
Vuelo	3 x CUE (m/as)	= ___

PUNTOS DE VIDA

HABILIDADES PSI	atr.	niv.	tot.
Bloqueo Mental	PRE	+ ___	= ___
Captar Empatía	INS	+ ___	= ___
Electroquinesis	PRE	+ ___	= ___
Proyectar Empatía	INT	+ ___	= ___
Telequinesis	DES	+ ___	= ___
Telequinesis Media	DES	+ ___	= ___
Telequinesis Potente	DES	+ ___	= ___
Termoquinesis	INS	+ ___	= ___
Trasmitir Pensamiento	INT	+ ___	= ___

DESCRIPCIÓN

Hoja de criaturas de Exo.
Permitida su reproducción para uso de los jugadores.
© EDICIONES SOMBRA 2001.

La hierática figura situada en el centro del círculo virtual parecía mirar simultáneamente a sus interlocutores. Eso, naturalmente, era imposible en un entorno real, pero el ambiente RV en el que estaban y un buen programador de avatares, lo hacían posible. Su anfitrión iba oculto con una capucha y sólo se entreveían algunas veces unos falsos brillos en sus fieros ojos. Sus dedos, que sobresalían de unas amplias mangas, eran delgados, casi cadavéricos. Su voz era profunda, grave y parecía provenir de todas partes. Sus invitados se preguntaban de formas diferentes, pero esencialmente iguales, por qué habría elegido aquella horrenda forma para presentarse y por qué habría elegido un entorno tan poco humano. El fondo, en sí mismo, era superfluo para la reunión. Podría haber sido suprimido o sustituido por algo más sencillo sin afectar al objeto de la charla. Supusieron que, al igual que el exceso en el avatar que le representaba, sólo quería presumir de sus capacidades.

"*Hemos llegado, en eso estamos de acuerdo*" dijo la voz de todas partes, "*a un momento crucial en la historia de nuestra amada república. Nuestros ancestrales enemigos ahora respetan una paz que no les conviene y nuestro gobierno abre sus brazos a las razas alienígenas que creen poder cambiar nuestra forma de vida, nuestras costumbres y que desean apoderarse de lo que a los héroes de nuestro pasado tanto les ha costado construir. Están vendiendo la herencia de nuestros hijos por un mal sentido concepto de la igualdad. No, ellos no son nuestros iguales, si lo fueran, tendrían su imperio fuera de nuestras fronteras junto a los tyranos, los sheller o los verrianos. Ellos si son nuestros iguales, pero los demás no...*" El anfitrión guardó silencio y cabeceó varias veces. Un gesto que los demás interpretaron como de reflexión. "*Perdonadme*" añadió, "*sé que sois conscientes como yo de este problema. Si nos hemos reunido hoy por primera vez, es para que conozcais la fecha del inicio de nuestras actividades. Éste será el día después de la festividad de la Expulsión de los Aolha, el primero de Selaku del 3457 desde la creación de Vettera.*" Ninguno de los oyentes dijo nada y sus respectivos avatares mostraron signos de estar calculando mentalmente los preparativos pendientes.

"*Nada más hay que decir*" dijo la voz de nuevo "*y nada hay que recordar...*"

Uno a uno, todos fueron desapareciendo. Cuando el último lo hubo hecho, el anfitrión se quitó la capucha dejando ver un rostro alienígena de afilados gestos e implantado con neuroterminales. Con apariencia cansada se dio media vuelta y avanzó hacia la embrujada calígine que lo envolvía.

- ¿Saldrá bien?- preguntó una voz sin ningún origen visible.
- *Después de tres mil años esperando, no es importante cómo salga.*

UN ENEMIGO EN LA EXHIBICIÓN

La humana se conecta de nuevo. Tiene nuevas noticias que comentar con su mentor. Ante ella se extiende el mismo terreno desolado de las veces anteriores. No puede dejar de pensar que ha visto en persona ese lugar, le es demasiado familiar, pero a pesar de intentarlo no recuerda dónde o cuándo fue.

Una nueva presencia interrumpe sus pensamientos, es la misteriosa figura de siempre, la persona con quien ha mantenido reuniones secretas estos últimos meses. Esta vez se encuentran solos, no están ninguno de los otros integrantes del Movimiento por la Pureza del Ser. Antes de poder decir nada, esa voz cavernosa a la que ya se ha acostumbrado le habla:

"Tenías razón, mis contactos me confirman que vuestros competidores se han aliado con seres inferiores para desarrollar nuevas armas con las que esclavizarnos. En esta ocasión han ido demasiado lejos" realiza un enfático gesto con los brazos, no parece contento con la idea, *"se han ayudado de esa inmunda tecnología eisil para lograr unir la mente del ser humano con la máquina y lo hacen en secreto porque saben que no se les permitiría. No se dan cuenta de lo que han hecho"* dice sacudiendo ligeramente la cabeza, *"Si lo permitimos, pronto todos seremos esclavos de los eisil."*

La humana retrocede un paso al oír la noticia. Lo que tenía que comentar se le olvida, ya no tiene importancia. Piensa un poco en las consecuencias de lo que ha oído, en las cadenas que ve formándose a su alrededor... Sólo ve una manera plausible de evitarlo. Se debe desacreditar esa unión, destapar públicamente los peligros de tratar con razas extrañas...

"No te preocupes, dada mi situación sólo yo podré evitar que eso ocurra. Haré lo que pueda, pero ten por seguro que no fallaré al Movimiento", se desconecta, pero mientras sigue sentada en su despacho le da vueltas al problema, descartando ideas tan pronto como se le ocurren.

La figura encapuchada se queda de nuevo sola. Sacude la cabeza pensando en lo fácil que es retorcer los miedos de los humanos para que hagan lo que él desea. A su vez lamenta perder a uno de sus más valiosas piezas tan pronto en el juego. Pero es un mal necesario, el proyecto debe ser parado si quiere que no haya complicaciones en el futuro...

Los tecnos de las compañías constructoras de equipamiento aeroespacial ultiman los detalles finales de sus últimos diseños. Todo debe estar revisado y listo para la exhibición del día siguiente. El combustible repostado, las armas cargadas, el plan de vuelo calculado de nuevo, finalizado y comprendido... Las distintas compañías se juegan mucho, nada debe salir mal si quieren seguir en el negocio...

Las medidas de seguridad son impresionantes, las constructoras han insistido en tener hangares separados para cada empresa, cámaras de vigilancia grabando todo lo que ocurre en ellos, guardias de seguridad en la entrada, sólo se admite personal debidamente autorizado... Las medidas en torno a alguno de los prototipos no tendrían nada que envidiar a las del mismísimo Presidente Ayala. Tan sólo en una cosa no han dado su brazo a torcer los responsables de la estación: las compañías no van a poder desplegar sus propios cuerpos de seguridad armados en el interior.

Por fin llega el día de la exhibición, varios años preparando los detalles del proyecto, algunas prisas al final para llegar a tiempo (algún que otro atajo tomado que habrá que revisar después, antes de llevar el diseño a la línea de montaje)... el piloto se encarama a la cabina y revisa por última vez los sistemas... Pulsa el botón de comunicaciones con Control Terminal:

"Estrella, Nada, Bomba, cero, uno, cinco, Xenón, Luces verdes, todo listo. Permiso para encender motores"

"Encendido Autorizado, salga por Puerta 3 siga Protocolo Vilga Cuatro Dato. Vigile tráfico entrante. Pase a frecuencia de Control Orbital. Buen Vuelo"

El piloto, Jordi Altenor, piloto de pruebas de la CDE y parte del proyecto Épsilon-B desde sus comienzos, comprueba sus cartas de navegación por última vez, revisa la salida Vilga Cuatro Dato y conecta motores.

"Gracias Control, motor en óptimo. Protocolo Vilga Cuatro Dato. Paso a frecuencia Control Orbital. Estrella, Nada, Bomba, cero, uno, cinco, Xenón Fuera"

Las aventuras que tienes ante tí forman parte de una historia más larga que irá viendo la luz en sucesivos suplementos. Todas las aventuras se pueden jugar de forma independiente y son autoconclusivas, pero cuando tus jugadores las hayan jugado todas, habrán sido testigos de los grandes cambios de la galaxia, habrán viajado por parte de ella, habrán tenido que defender la estabilidad de la R.F.P, conocido a enigmáticas razas alienígenas y, es posible, que desvelen el secreto de los iroiendi.

Te será fácil reconocer estas aventuras de otras que publiquemos ya que todas ellas harán mención al Enemigo. Un antagonista que se presenta en las primeras líneas de este capítulo y que nos acompañará a lo largo de cuartro años Compler, hasta la definitiva consecución de sus planes o hasta su detención total.

Esperamos que esta idea sea de tu agrado y que disfrutes con las siguientes apariciones de la historia del Enemigo. *"¿Enemigo de quién?"* te preguntarás. Principalmente de tus personajes jugadores, pero, en general, de la República Federal de Planetas y de la humanidad que le ha dado forma a lo largo de más de cinco mil años.

PRÓLOGO

Los Personajes Jugadores (PJ) son miembros de un Grupo Exo de la Tercera BriPEL, parte de la Séptima Flota. Es interesante, aunque no imprescindible, que entre los personajes dispongan de conocimientos sobre Pilotar Caza, Operador de Armamento, Técnico de Armamento y Logística. Si es posible, esta aventura debería jugarse tras acabar una misión cuando estén de regreso a la nave nodriza, la Fragata Alexandra.

Desde hace unos días se oyen comentarios sobre una misión especial en la que la nave va a participar activamente. Todos coinciden en que a la Alexandra se le va a conceder el honor de la puesta en marcha operativa de un nuevo equipo. Una nueva arma EM, la última generación de torpedos, un caza... nadie se pone de acuerdo, pero un cierto sentido de incertidumbre, incluso nerviosismo, se nota en el ambiente. Actualmente los personajes están de descanso en la nave tras una reciente misión, cuando reciben una llamada de su Oficial de Misión, la Capitán Murrón.

Aunque a continuación se relata lo que podría ser una escena típica del informe de la misión, deberás ajustarla a tu estilo de dirección, los jugadores y cómo se desarrolla la situación. La Capitán no se negará a contestar preguntas, pero poco sabe del caza salvo que se supone que es superior en prestaciones al ya excelente Épsilon.

La misión les llevará hasta el sistema Lera, donde se lleva a cabo cada dos años una exhibición aeroespacial donde los fabricantes exponen sus últimos proyectos ante el público civil y militar de la R.F.P. en un intento de sobresalir y ganar algún contrato. Estas exhibiciones siempre son espectaculares, con los distintos fabricantes intentando mejorar lo presentado por la competencia. Y en esta ocasión, la parte militar se presume intensa con tres compañías presentando prototipos ante la Armada en un intento de hacerse con el contrato del nuevo Caza de Superioridad Espacial.

Las compañías que se presentan a este contrato son: el Consorcio de Sistemas de Defensa (CSD),

la empresa que desarrolló el conocido Trialón; la Corporación de Diseño Espacial (CDE) con una variante de su exitoso Épsilon; e Industrias Jabir-Muharrav (IJM), una nueva empresa con un diseño desconocido, aunque todos los expertos coinciden que la falta de experiencia de IJM hará muy difícil que pueda obtener el contrato.

Presentándose los personajes en la oficina de la Capitán, y una vez sentados alrededor de la mesa, les informa de la siguiente misión que van a realizar:

"*Bueno muchachos*", mal comienzo, los personajes conocen a la Capitán y saben que no se dirigiría a ellos en tonos tan amigables si la cosa no fuera seria, "*ya habréis oído alguno de los rumores que corren por la nave. Pues son ciertos, la Séptima Flota, y más concretamente esta nave, va a tener el honor de ser la primera en probar algo. Ya era hora que se nos reconociera nuestro excelente trabajo...*"

Pulsa unos botones en el teclado de la superficie de la mesa, conectando el reproductor holográfico de la sala. Las luces se atenúan y sobre la mesa aparece la imagen de un caza Épsilon girando lentamente sobre sus ejes. Sin embargo, tras un estudio más detenido, la imagen no es de un Épsilon, se parece, pero no es igual al que conocen...

"*Estáis viendo el Épsilon-B, la nueva versión del Épsilon. Más rápida, más maniobrable, mejor blindada y armada y...*", ¿será eso una sonrisa? "*es toda nuestra. Al menos lo será después de la exhibición aerospacial en Lera dentro de dos semanas.*"

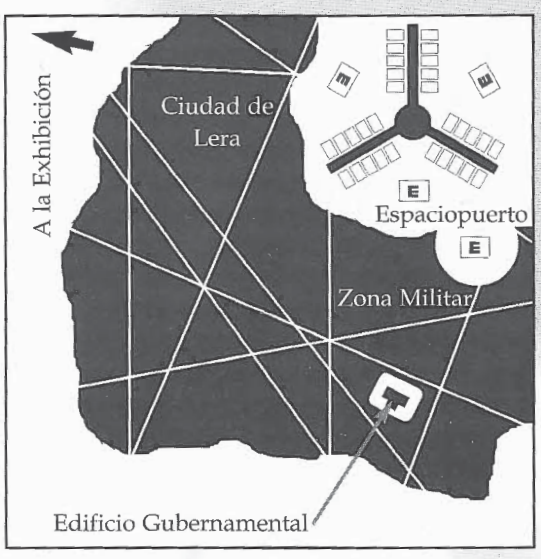
"*Habéis sido elegidos como el equipo de la Séptima Flota que escoltará al Épsilon-B. No creáis que es por lo bueno que sois, sois el único equipo que me queda en la nave, estando los demás fuera, así que no tenía donde elegir. Asistiréis a la exhibición como parte de la comitiva de nuestro oficial en jefe*", por supuesto se estaba refiriendo al Almirante Mihai Behara, Almirante de la Séptima Flota de Combate, "*y después acompañaréis al equipo de diseño del caza hasta aquí*".

"*Tenéis treinta minutos para hacer el petate y presentaros en la zona de desembarco 7, vuestro transporte sale dentro de cuarenta minutos. El Almirante ya se encuentra en Lera, os presentaréis ante él de inmediato y os pondréis bajo sus órdenes. Aquí tenéis los papeles de traslado temporal y la autorización para escoltar el caza*", comenta mientras deja encima de la mesa unos discos de datos.

"*Y una última cosa, aunque esto pueda pareceros unas vacaciones pagadas*", frunce la frente ligeramente mientras mira al equipo detenidamente, "*no lo son. Si me dejáis mal a mí, al Almirante o a la Séptima Flota...*" no dice más, pero los integrantes del grupo saben que no lo pasarían muy bien en ese caso.

LLEGADA A LERA

La nave de transporte les dejará en el espaciopuerto de superficie de Lera IV dos días antes del comienzo de la exhibición. Por motivos de seguridad, la estación orbital está "fuera de límites" mientras dure la exhibición aeroespacial. Dada la imposibilidad de encontrar una habitación en un hotel, los personajes tienen que conformarse con un catre en el cuartel militar del espaciopuerto.



El Almirante Behara se encontrará en esos momentos en una recepción oficial con los representantes de gobiernos fronterizos (han sido invitadas delegaciones de Oeon y de la Federación) y los fabricantes, estando bastante atareado saludando y atendiendo a los diversos equipos y per-

sonas que se acercan a él. Por tanto, sólo podrá hablar con los personajes unos minutos antes de tener que atender a otras personas. Dada la situación, sólo precisa de los personajes que estén presentes durante la exhibición para poder darle sus opiniones de las naves y que conozcan al equipo de diseño con quien luego tendrán que trabajar. El resto del tiempo lo podrán dedicar a lo que quieran.

Dado el tiempo que les queda antes de la exhibición, sólo les será posible explorar un poco el espaciopuerto y la capital. En principio, vayan donde vayan, notarán que todo está dedicado a la exhibición. Hay anuncios de los distintos fabricantes, técnicos e ingenieros por todas partes, etc. Si no fuera porque tienen alojamiento asegurado, les sería imposible encontrar una habitación, la ocupación es del cien por cien. Independientemente de la sala de ocio donde vayan, siempre encontrarán a personas hablando sobre la exhibición y las compañías participantes. Si escuchan, lo único que podrán sacar en claro es que la exhibición de este año será eclipsada por la presentación de los cazas de superioridad espacial, aunque todos coinciden en que el contrato ya está ganado por parte de CDE y su Épsilon-B. Nadie sabrá decir por qué, pero parece que ese modelo tiene el visto bueno del mismo Presidente.

El recinto donde se llevará a cabo la exhibición en realidad es uno de los desiertos del planeta, donde las naves podrán realizar sus acrobacias sin poner en peligro a los habitantes. Podrán visitarlo si así lo desean para familiarizarse con el sitio. El lugar es enorme, con instalaciones para los distintos fabricantes, gradas para el público y personalidades y, finalmente, la zona de exhibición con su campo de tiro propio. Todo está situado de tal manera que las gradas no se encuentran en la línea de tiro de las naves y están lejos de las zonas de maniobra. Además, las armas de las naves sólo serán cargadas con trazadoras.

Para aquellas partes de la exhibición que se realizan en órbita, se han colocado unas holopantallas gigantes enfrente de las gradas para que los espectadores puedan disfrutar de las evoluciones de las naves. Como añadido, para que los espectadores no pierdan detalle, hay un conjunto de cámaras que siguen de cerca las evoluciones de las naves sobre el campo y proyectan estas imágenes en las holopantallas.

LA EXHIBICIÓN

Ante la imposibilidad, por falta de espacio, de relatar exactamente cómo transcurre la exhibición, se recomienda al DJ que intente amenizar a los jugadores con algunos detalles sobre ella. Hay que hacer notar que el ambiente en general es festivo, la mayor parte del público ha venido a divertirse con las acrobacias y esto debería llegar hasta los jugadores. En el palco de personalidades, aunque el ambiente sigue siendo distendido, las cosas se toman un poco más en serio. Es aquí donde se formalizan los contratos y donde tienen lugar las conversaciones sobre cantidades astronómicas de dinero, de cláusulas de contratos, comisiones, plazos de entrega, etc. El Almirante está permanentemente rodeado por los representantes de los gobiernos invitados y por personal de las tres compañías fabricantes del caza de superioridad que no cesan en su empeño de tratar de convencer a los que escuchan de que su modelo es mejor que el de los demás.

La exhibición comienza bastante temprano, aunque casi ningún tecno ha dormido en toda la noche ultimando detalles. La lista de vehículos y

actividades es larga y se espera que la exhibición dure buena parte del día. Al principio se presentan los modelos civiles, intercalando nuevos modelos con las más espectaculares acrobacias realizadas por los mejores expertos de la R.F.P. Sin embargo, éstos no despiertan más que un leve interés entre los invitados en el palco de personalidades. Se habla mucho de política y, salvo los personajes, posiblemente pocos estén atendiendo a lo que ocurre en el campo de maniobra.

Por fin, tras varias horas llega el momento esperado, la presentación de los competidores al caza de superioridad espacial. Las personas en el palco son obsequiadas con holovídeos de presentación de sus proyectos. Todos son espectaculares (las compañías no han reparado en gastos a la hora de contratar a los mejores holoanimadores del mercado), pero el anuncio por parte de CDE de que el nuevo Épsilon-B dispone de una torreta de armas con total libertad de movimientos y controlada por el mismo piloto causa sensación. Será la primera vez que a una nave de ese tamaño, con un sólo tripulante, se le haya colocado con éxito una torreta de armas funcional. Hasta ahora el problema era la inconsciencia provocada al piloto por la sobrecarga en su red neuronal al obligarle a controlar pilotaje y armamento en distintos ejes unos respecto de otros. Si CDE ha logrado solucionar estos problemas, disponer de una torreta en cazas de ese tamaño puede ser un factor desequilibrante en un combate espacial.

El primero en aparecer es el XF-28 Trialón II. La demostración es bastante simple, un conjunto de maniobras realizadas en órbita para demostrar su excelente maniobralidad y aceleración, seguida por una entrada atmosférica y pasadas a baja cota demostrando su mejorada capacidad atmosférica y, para terminar, una serie de pasadas sobre blancos de distintos tipos para presumir del perfeccionado sistema de armamento. Mediante una tirada exitosa de Pilotar Caza, el personaje podrá darse cuenta de que esta nueva versión del veterano Trialón sería capaz de enfrentarse en igualdad de condiciones con el Épsilon existente.

Con el Trialón II de regreso, inicia su presentación el Épsilon-B. La sección orbital es excelente (mediante una tirada exitosa de Pilotar Caza, observarán que mejora en respuesta y aceleración al Trialón II). Las maniobras atmosféricas demuestran unas buenas cualidades (tirada de Pilotar Caza para determinar que son similares a las del anterior caza). Y por fin llega el momento de la demostración en el campo de tiro orbital.

Para esta parte, los expertos de la CDE han empleado un número de blancos por control remoto simulando cazas que atacan en distintas direcciones, además de una serie de blancos rápidos simulando sistemas anticazas iorendi (este último detalle sólo se menciona a los militares presentes en el palco). La demostración resulta un éxito, mientras el piloto ha podido emplear las excelentes cualidades del caza para evitar ser una presa fácil, la torreta de armas ha compensado sus movimientos permitiendo disparos certeros incluso fuera de la línea directa de visión del piloto. donde ha sido más espectacular ha sido en el derribo de los misiles simulados. El piloto sólo ha tenido que mantener la aceleración alta y girar la torreta para interceptar el misil.

A esto le sigue una demostración en tierra del funcionamiento de la torreta. El Épsilon-B se posa a 1 Km. delante del palco y comienza a disparar a blancos que no se encuentran justo delante suyo. A los primeros los alcanza sin problemas, pero al final comienza a fallar los últimos blancos...

Se requiere una tirada exitosa de Operador de Armamento para darse cuenta de lo que ocurre. Conseguido, el personaje observará que la torreta continúa su giro anterior en lugar de enfilar el siguiente blanco y comienza a apuntar hacia el palco. Las trazadoras rápidamente pasan a ser munición real (hecho que se conocerá tras una tirada de Operador de Armamento) y comienzan a acercarse a las gradas a pesar de los intentos del piloto de alejar el caza. Mediante una tirada de Alerta, se darán cuenta que el palco está en peligro y sólo disponen de unos momentos para actuar. La escasa protección del palco no será suficiente para detener los proyectiles del caza, todos están en grave peligro.

El resto de la escena dejamos que sea el DJ el que decida como se desarrolla. Todo será un caos, con trazadoras y proyectiles estallando por todas partes, esquirlas de los muebles y paredes volando en todas direcciones, gente gritando de miedo e incluso de dolor... un desastre. Los personajes podrán intentar socorrer a las personalidades mientras esquivan proyectiles o, simplemente, podrán salvar su propio pellejo... Todo dependerá de cómo desarrolles la escena y lo que quieran hacer.

Finalmente, la munición del Épsilón-B se agota. Los supervivientes observan una situación dantesca. El palco está destrozado, bastantes personas han muerto y muchas han sido heridas, algunas de extrema gravedad (es decisión tuya o según la actuación de los personajes el estado de salud de los representantes de gobiernos extranjeros). Los representantes de la CDE no dan crédito a lo que ven y no hace falta decir que el Almirante parece bastante malhumorado con la situación.

Ni que decir tiene que el XCS-29 de IJM no tiene siquiera la oportunidad de salir del hangar.

LA INVESTIGACIÓN

Tras atender a los heridos, el Almirante se acercará a los exos y les pedirá que se encarguen de la investigación que llevará a cabo la Armada sobre este asunto. La cuestión es demasiado grave como para achacarlo a un simple "error humano". Delegados extranjeros se encuentran entre los heridos (posiblemente, incluso entre los muertos), por lo que el "accidente" puede tener repercusiones graves para la estabilidad de la R.F.P. y la paz en algunas de sus fronteras. Demasiado reciente está el asunto de la deserción de gran parte de la Sexta Flota tras su oficial al mando, el Almirante De la Rosa. La investigación debe ser rápida, pero profunda y el porqué del accidente averiguado sin dejar lugar a la duda. Si hay un culpable, éste debe ser traído ante la justicia.

El Épsilon-B ha sido inmovilizado en cuanto llegó al hangar de la estación orbital y su piloto detenido para ser interrogado. No se han presentado cargos todavía, a falta de los resultados de la investigación, pero las primeras hipótesis indican un posible error humano al seleccionar uno de los blancos. A los personajes se les conceden plenos poderes de acceso en la estación orbital y las autoridades y compañías han prometido su máxima colaboración para esclarecer el asunto.

¿QUÉ HA OCURRIDO?

En este momento detenemos el relato de los acontecimientos para comentar exactamente lo que ha ocurrido hasta el momento del accidente. De esta manera, como DJ sabrás qué y cómo han ocurrido las cosas para poder responder mejor a las acciones de tus jugadores.

EL PLAN

Todo el asunto ha sido un sabotaje. Planeado y llevado a cabo por uno de los ingenieros del proyecto XF-28 Trialón II: Elosia Sabín. Ella es militante de una organización extremista por la pureza del humano que ve con malos ojos la política de "brazos abiertos a otras razas" del actual Presidente. Ha sido informada que los ingenieros del proyecto Épsilon-B han colaborado con los eisil en el desarrollo del caza y piensa que éste es un primer paso para controlar a los seres humanos (ver introducción).

Uno de los proyectiles con los que fue cargado el Épsilon-B llevaba una carga electromagnética para estropear el sistema de armamento según fuese disparado, al llevar detrás munición real esperaba que el sistema de armas estallara inutilizando el caza. Ello representaría un desastre para la imagen pública de la compañía y perdería el contrato. La siguiente investigación sacaría a la luz la defectuosa tecnología eisil y serviría para avanzar los planes del Movimiento. Sólo intentaba desacreditar a la CDE, que el arma fallase en la fase final, que siguiese disparando en lugar de pararse y que el sistema de puntería apuntase al palco fue todo un terrible error de cálculo.

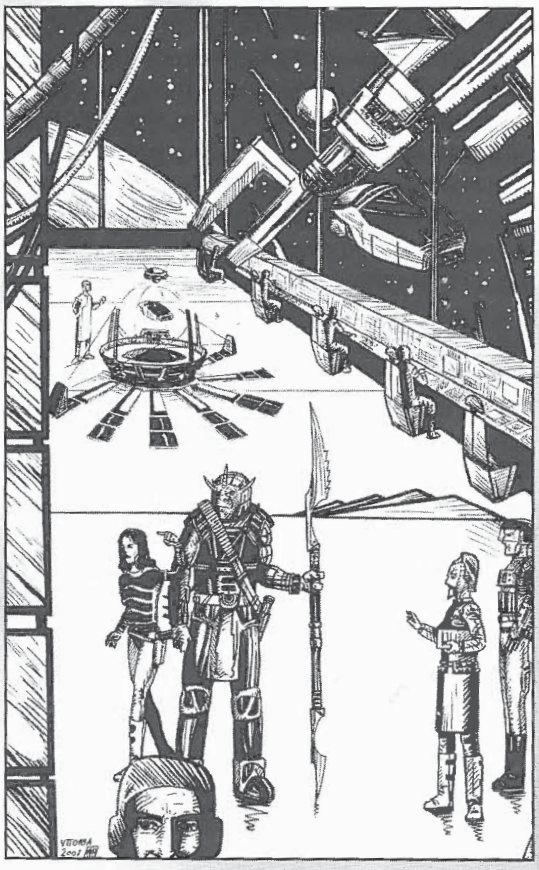
Introdujo en la estación orbital, de contrabando entre las destinadas para el caza Trialón II, una caja de munición real con el proyectil defectuoso dentro. Esperaba poder culpar del sabotaje a la tercera compañía y para ello tenía que modificar los archivos de registro del ordenador central del almacén de la estación. Cosa que no debía ser muy complicada dados sus grandes conocimientos informáticos. El plan era el siguiente: dos días antes de la exhibición se acercaría al almacén y pediría parte del equipo, en un momento de descuido del operario aprovecharía para colocar un interceptor al ordenador con el que tener acceso remoto al mismo. Por la noche, variaría el manifiesto informático, cambiando el origen de la caja de contrabando para que figurara como de IJM, después asignaría la caja de contrabando al Épsilon-B, una de las del Épsilon-B al caza XCS-29 y, finalmente, una del XCS-29 al Trialón II.

Como el XCS-29 sería el siguiente en salir tras el Épsilon-B, no tendría posibilidad de disparar su munición y la posterior investigación del accidente comprobaría que el XCS-29 iba cargado con munición perteneciente al Épsilon-B y que la munición de este provenía de la partida de IJM y el fichero informático indicaría que se habían intercambiado ambas.

PROBLEMAS

Elosia contaba con poder retirar el interceptor del ordenador del almacén al día siguiente de modificar los archivos, sin embargo estuvo atareada solucionando problemas del Trialón II y no tuvo tiempo. Después, con la apertura de la investigación, no le fue permitido el acceso y por tanto el interceptor sigue allí. Este interceptor es un modelo extremadamente sofisticado, diseñado por ella misma, por lo que no existe nada similar en el mercado. Está claro que alguien tuvo que construirlo y ese alguien debía tener amplios y profundos conocimientos sobre sistemas de comunicaciones.

El XCS-29 tuvo problemas en las fases finales de preparación y creían no poder tenerlo listo a tiempo, por tanto tuvieron que esperar hasta el último



momento y no sacaron del almacén las cajas de munición. Esto ha hecho que, físicamente en el almacén, las cajas no estén en su sitio correcto. La mayor parte de las cajas correspondientes al XCS-29 están en una parte, salvo una que, casualmente, está situada entre huecos asignados al Épsilon-B. Además, entre las cajas del XCS-29, existe un hueco que no debería de haber.

Los envoltorios de transporte de las cajas de municiones contienen números de serie que son fáciles de rastrear hasta los inventarios iniciales de las compañías. Sin embargo esto no debía ser un problema pues normalmente son destruidos poco después de cargarse a bordo las municiones en las naves. En este caso, primero porque los equipos de la CDE se demoraron en limpiar la zona, después porque con la apertura de la investigación no se les permite eliminar nada antes de ser examinado, sigue existiendo una caja de transporte que puede ser rastreada hasta la CSD.

LA INVESTIGACIÓN DE LOS PERSONAJES

Los jugadores pueden optar por iniciar la investigación de muy diversas maneras. Como es imposible adivinar cómo lo harán, a continuación detallamos algunas posibles líneas de investigación y los resultados que pueden obtenerse. Creemos que con esta nueva información, junto con lo explicado anteriormente, dispondrás de información suficiente como para responder a las preguntas de tus jugadores y prever los resultados de sus pesquisas.

REVISIÓN DE LOS HOLOVÍDEOS

Por supuesto tienen acceso a los holovídeos grabados durante la demostración del Épsilon-B. Toda la demostración es impecable, pero al llegar a un punto poco antes del desastre, con una tirada de Observación con una penalización de +3 (sin penalización si sólo se dedican a comprobar la actuación del arma), se podrán dar cuenta que, después de vaciar el penúltimo cargador de municiones, aparecen una serie de pequeñas explosiones secundarias a lo largo del arma. Con una tirada de Técnico de Armamento con un +3 a la tirada, los personajes podrán sospechar que las explosiones se debieron a un proyectil defectuoso en el siguiente (y último) cargador.

ÚLTIMO CARGADOR DE MUNICIONES.

Si tienen alguna sospecha sobre la munición, siempre podrán intentar determinar la procedencia de las municiones cargadas a bordo del caza. Si hacen esto (tras preguntar a las personas adecuadas), les podrán informar que todas las cajas fueron traídas junto con el resto del equipo y guardadas en el almacén de la estación hasta momentos antes de ser cargadas en el caza. Los envoltorios originales en los que se transportaban los cargadores para el Épsilon-B todavía están en el hangar, los operarios de la CDE no han podido destruirlos (como hubiera sido normal) pues se ha abierto la investigación y todo el material debe ser analizado para pruebas. Si cotejan los números de serie de las cajas con los que traían en un principio (éstos están disponibles en el inventario de la compañía), tras un tirada de Logística notarán que uno de ellos no coincide. Es decir, en algún momento entre la llegada de las cajas a la estación y el cargado de municiones en el caza, una de las cajas ha sido cambiada.

Si comprueban los números de serie de las cajas de municiones con los correspondientes a las otras compañías observarán (tras una tirada de Logística) que la caja aparece entre el inventario de CSD y su Trialón II. Las cajas de municiones del XCS-29 siguen en el almacén y son fáciles de cotejar. Sin embargo observarán que una de las cajas (que está separada de las demás - ver más adelante en Almacén) aunque asignada por el ordenador del almacén a IJM realmente pertenece a CDE, faltando una de las suyas. Las cajas de las municiones cargadas en el Trialón II ya han sido destruidas, no quedando pruebas físicas.

LOS BLANCOS

Es posible que los jugadores quieran estudiar el campo de exhibición. Si analizan los restos de los blancos sobre los que disparó el Épsilon-B, en el último sobre el que acertó podrán encontrar los restos de un proyectil que todavía presenta un campo electromagnético residual. Este campo residual sólo podrán detectarlo si emplean equipo especial (por ejemplo un sensor portátil de energía) pues a simple vista este proyectil no se diferencia de los demás.

PILOTO

Los personajes pueden interrogar al piloto del Épsilon-B. Desgraciadamente no sabe demasiado, en un momento dado de la última parte de la demostración, coincidiendo con el cambio al último cargador, notó una vibración extraña en la nave y perdió el control de la torreta. Ésta no paraba de disparar a pesar de sus órdenes y,

cuando pensó en alejarse de los civiles, el ordenador de a bordo tomó ese pensamiento como un nuevo blanco y fijó el sistema de armas en ellos sin que él pudiera evitarlo. Evidentemente, fue un desgraciado accidente por un error en la programación que permitió esa asignación accidental, unido al fallo del arma que no cesó de disparar.

ÉPSILON-B

Probablemente querrán estudiar el caza. Como ya se ha dicho, el caza ahora se encuentra descargado tras haber disparado toda la munición. Si estudian el arma (y tras una tirada exitosa de Técnico de Armamento) podrán observar que el arma parece haber golpeado el fuselaje del caza en varias ocasiones, lo que indica que había un problema con el sistema de control y que varios de los generadores magnéticos del cañón están fundidos. Tras una tirada exitosa de Técnico de Armamento con una penalización de +3 a la tirada podrán determinar que sólo el paso de otro campo magnético por el cañón podría haber fundido los generadores del cañón. Si estudian la unidad de control de tiro, tras una tirada de Microsistemas con un penalizador de +3, notarán que los componentes internos de la unidad también están dañados y estos daños corresponden a los causados por la cercanía a un campo electromagnético extraño.

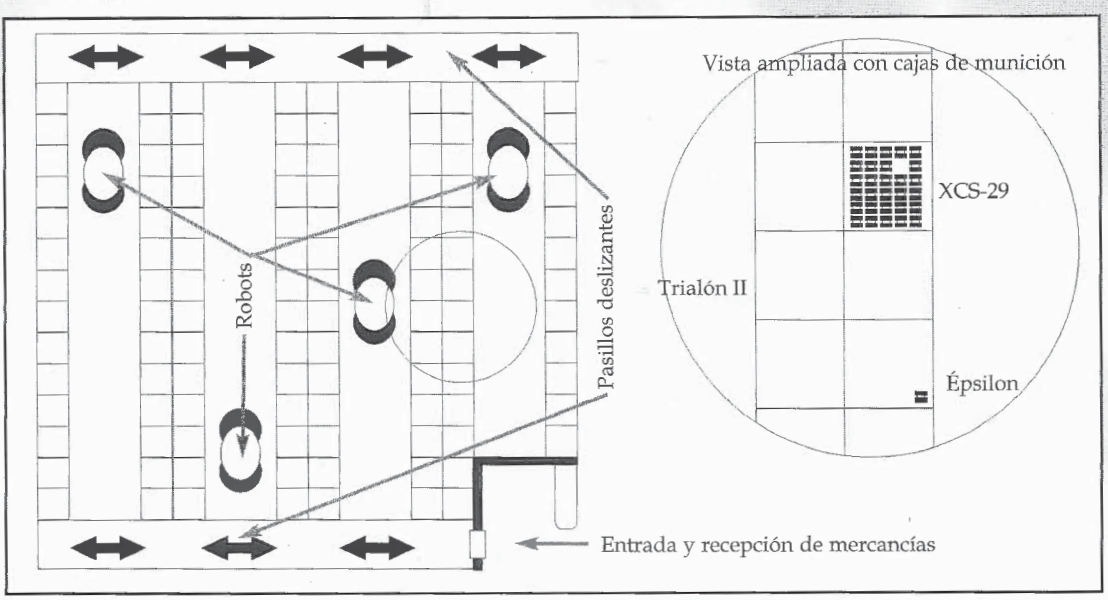
CÁMARAS DE SEGURIDAD DEL HANGAR

Si estudian las grabaciones del sistema de seguridad del hangar, no observarán nada raro. Únicamente personal autorizado se ha acercado al caza y éstos en ningún momento han efectuado ninguna acción que pudiera ser sospechosa o pudiese provocar el accidente.

ALMACÉN

Es aquí donde existen la mayor parte de las pruebas que inculpan al ingeniero de la CSD. Sin embargo, encontrar algunas de las pruebas debe ser casi imposible a menos que los personajes tengan sospechas de algo anormal en el lugar. Por ejemplo, no deben de encontrar el interceptor en el ordenador a menos que determinen antes que los archivos fueron modificados y decidan estudiar físicamente el ordenador.

El almacén posee un sistema automatizado para el manejo y estiba de los bultos. La zona de alma-



cenaje consiste en una enorme sala llena de altas hileras de cubículos donde se guardan los bultos y varios robots de carga circulando entre los pasillos que dejan las hileras. Las mercancías que van a almacenarse se colocan en una cinta a la entrada del recinto y el ordenador dirige una serie de robots para colocarlos de la manera más eficiente. La salida tiene otra cinta donde los robots depositan las mercancías cuando éstas son solicitadas. En ningún momento (salvo para reparaciones) está permitido el acceso de seres vivos a la zona de almacenaje. Existen medidas de seguridad que hacen imposible entrar sin que salte algún tipo de aviso.

El ordenador registra dónde ha guardado cada bulto para después poder recuperarlo cuando se requiera. Cuando se almacenan varios bultos que va a ser necesario coger a la vez y, por volumen, no entran en uno de los cubículos, el sistema informático asigna cubículos adyacentes para esa partida. Ésto, que es un procedimiento normal en los sistemas de almacenaje automatizados, puede ser averiguado mediante una comprobación de Logística o preguntando al responsable del almacén.

Dada la especial naturaleza del equipo que traían las distintas compañías, se tomaron medidas especiales para proteger sus mercancías. Así, el acceso al almacén estaba prohibido durante el turno nocturno, desactivándose la terminal del ordenador del almacén. Como las tres compañías traían numerosos bultos el sistema fue asignando cubículos adyacentes a los bultos, de la misma partida y, para no provocar confusiones, al sistema informático se le programó para separar adecuadamente las distintas partidas. Todo esto lo podrán averiguar preguntando al responsable del almacén.

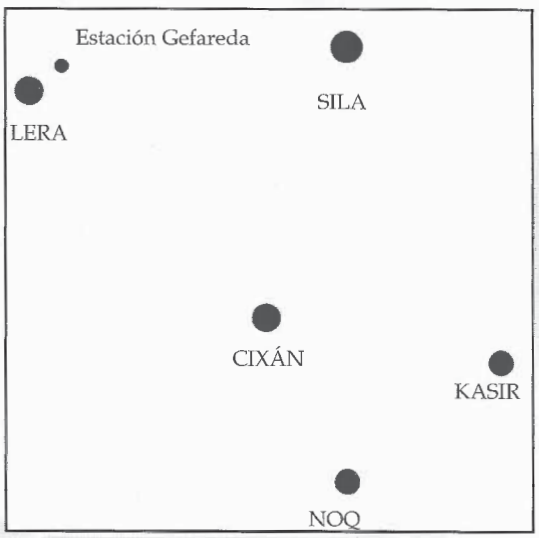
- Cajas Restantes: Si se comprueba el inventario del almacén, podrán ver que las cajas correspondientes al caza XCS-29 siguen en él. Si además comprueban la localización de los mismos, observarán que todas las cajas salvo una están colocadas juntas, existiendo un hueco entre los cubículos asignados al XCS-29. Si comprueban el registro para verificar los cubículos adyacentes a la caja suelta (tirada de Buscar Datos con una bonificación de -2), comprobarán que todos estaban asignados al Épsilon-B. Además podrán averiguar que el cubículo vacío entre los del XCS-29 estaba asignado al Trialón II (otra tirada de Buscar Datos con una bonificación de -2).

Obviamente, debido a que ésto no es el procedimiento normal, los jugadores podrán sospechar que los archivos han sido modificados. Si quieren comprobar este hecho, tras un chequeo de Buscar Datos notarán que los registros de esos dos cubículos fueron modificados hace dos días durante el turno nocturno. Si la tirada tiene éxito por más de 4 puntos (como si se aplicara una penalización de +4) además notarán que las fechas de entrada de las demás mercancías de cada compañía no coincide con los de esos cubículos particulares (las cajas del Épsilon-B y del Trialón II fueron almacenadas hace cuatro días y los del XCS-29 hace tres). Los personajes pueden darse cuenta de que los archivos muestran que entre las mercancías del Trialón hubo un cubículo asignado al Épsilon-B, cuyo archivo también fue modificado durante esa misma noche, pero a menos que los jugadores busquen este detalle en particular, sólo podrán encontrar este hecho tras superar una tirada de Buscar Datos con una penalización +8, si lo buscaban expresamente, la penalización es de +2.

- Examinar el Ordenador: Con lo anterior es posible que sospechen que alguien ha interferido en el sistema de almacenaje. Preguntando y comprobando los registros de seguridad observarán que el recinto estuvo cerrado y con acceso prohibido durante esa noche (de hecho, desde hace una semana no se puede entrar en el almacén durante el turno nocturno). Sin embargo, los registros informáticos muestran lo contrario, hace dos noches hubo un acceso al ordenador (éste se conectó hacia las 03:27 horas de la madrugada). Si realizan un estudio físico de la terminal del ordenador de la zona de entrada de mercancías, tras una tirada de Observación notarán que en uno de los puertos de comunicaciones hay un artefacto extraño (que no debería estar allí). Tras retirarlo y estudiarlo (tirada de Microsistemas) comprobarán que es un sistema de comunicación y control remoto altamente sofisticado.

EL CULPABLE

Lo anterior desde luego no pretende indicar todo lo que los jugadores pueden hacer, sólo relata dónde existe información y cuál es. Como llevan la investigación, los pasos que siguen y tus indicaciones determinarán en gran medida cuales de las pruebas van obteniendo. Al final, deberán poseer información suficiente como para poder hacerse una idea de lo que ha ocurrido y cómo y más importante, un posible perfil del sospechoso.



Sabrán que debe ser un experto informático y buen diseñador de sistemas de comunicaciones. Si no sospechan directamente de algún componente de la CSD y buscan entre las tres compañías posibles sospechosos, las tres tienen personas con amplios conocimientos de informática y en sistemas de comunicaciones. Pero sólo dos personas reúnen ambas características: uno de la CSD, la ingeniera Elosia Sabín y otro de IJM, el ingeniero Justino Duabrook.

Si los personajes desean interrogar a ambos encontrarán que Elosia Sabín ya no se encuentra a bordo de la estación, su habitación está vacía y nadie la ha visto desde el día del incidente del Épsilon-B. Justino Duabrook sí se encuentra a bordo pero alega que estuvo trabajando todas las noches en el XCS-29. Este hecho es fácil de comprobar estudiando los holovídeos de los hangares. En efecto, hace dos días, el Sr. Duabrook se encontraba trabajando en el XCS-29, entrando en el hangar a las 01:02 h y no saliendo hasta las 10:49 h (por tanto no pudo ser él el que modificó los archivos). Además, un registro del alojamiento privado del Sr. Duabrook no dará con ningún tipo de sistema de transmisión compatible con el interceptor.

LA PERSECUCIÓN

A estas alturas de la investigación, los personajes ya deben conocer quién es el responsable del sabotaje (ya sí se puede clasificar de tal) del Épsilon-B: Elosia Sabín.

Ahora se les pide que capturen a la mujer para traerla ante los tribunales para que pague por sus acciones. Esta labor que normalmente sería para los agentes de las fuerzas policiales, se le encomienda al grupo para así evitar la inevitable repercusión pública que tendría el que la policía se encargara de buscar y detener a Elosia. Se espera de ellos que actúen con extremada cautela y reserva y que lo averiguado hasta el momento no salga a la luz.

Los personajes no lo tienen fácil. En principio nadie sabe dónde está, ni cómo pudo salir de la estación sin permiso.

LOS HECHOS

Elosia no esperaba que las cosas fueran a salir tan mal. Todo quedaría en un ridículo espantoso para CDE y se destaparía el uso de tecnología alienígena y peligrosa. Sin embargo, las cosas no salieron como debían y se ha asustado, sólo ha podido pensar en salir de la estación y unirse a sus amigos del Movimiento para ponerse a salvo.

Como consecuencia, ha accedido al listado de naves y, comprobando que no se permite la salida de ninguna nave con pasaje, ha decidido colarse de polizón en una nave de carga. Para escapar y reducir las posibilidades de ser descubierta ha elegido un transporte robot. Accediendo de nuevo al sistema informático (antes de haber sido

retirado el interceptor, si es que lo han encontrado los personajes) ha desactivado los sensores de vida y varios sistemas de alarma de la zona de carga para poder pasar y ha cambiado parte del manifiesto de carga para que aparezcan seres vivos entre lo transportado (así garantiza que la nave tenga en algún contenedor un sistema de soporte vital). Después ha recogido todas sus posesiones, eliminado todos sus ficheros y se ha colado entre los contenedores del transporte. El transporte robot tenía previsto hacer parada un día más tarde en la Estación Gefareda. Elosia tiene previsto bajarse del transporte allí, llamar a sus amigos y solicitar que la recojan para ponerla a salvo.

Casualmente, sus amigos del Movimiento tenían un miembro con una nave cerca de la estación y por tanto han podido sacarla del lugar con rapidez. Elosia ha sido llevada hasta su base localizada en el cinturón de asteroides que rodea la estrella Cixan (estrella que está a medio camino entre Lera y Kasir, sin planetas y cuyos asteroides son de poco interés minero).

¿QUÉ HACER?

Los personajes tienen ante sí una difícil labor si quieren encontrar a Elosia. Su habitación de la estación está vacía y el terminal de ordenador que ha empleado borrado (no será posible recuperar ningún archivo). Sabrán que la estación fue sellada durante la investigación, lo que impide que alguien haya salido sin haber sido identificado (incluso puede que esta idea haya surgido de los mismos personajes cuando se hicieron cargo de la investigación). Desde el accidente, ninguna nave ha salido con pasajeros a bordo y sus tripulaciones han estado controladas en todo momento.

Si investigan los registros de la estación (tirada de Buscar Datos) encontrarán que pocas horas después del accidente partieron dos transportes robot. Comprobando sus manifiestos de carga (tirada de Logística o Buscar Datos +2) observarán que uno de los transportes iba equipado con contenedores para carga animal con requisitos parecidos a los humanos. Si la tirada fue superada por más de seis puntos, notarán que estos contenedores aparecen misteriosamente en esta estación (no estaban entre la carga entrante) y no había ninguna carga de ese tipo prevista. La hora de la orden es de una hora después del accidente.

Si desean revisar los holovídeos de seguridad de la zona del transporte robot, serán informados de que hubo una serie de problemas en los sensores por lo que desde 45 minutos antes del despegue hasta 15 minutos después no tienen información de lo sucedido en la zona.

En esta situación a los personajes sólo se les presentan dos caminos: seguir a la nave robot o intentar averiguar algo entre las posesiones que haya dejado atrás Elosia en su hogar u oficina (o pueden hacer las dos).

SIGUIENDO A LA NAVE ROBOT

El plan de vuelo previsto para el transporte es fácil de conseguir. Después sólo tendrán que seguir la nave y comprobar cada uno de los lugares donde se ha ido deteniendo por si aparece en ella Elosia.

La búsqueda de los personajes no les llevará demasiado tiempo pues en la primera parada que hace el transporte, en la Estación Gefareda, podrán comprobar que fueron descargados los supuestos contenedores para seres vivos. Analizando el contenedor podrán encontrar restos moleculares que indican que estuvo ocupado por un ser humano, además en uno de los holovídeos aparece una figura furtiva entre los contenedores en la zona de carga de la estación. Cuando se mejora la imagen de la figura se observa sin lugar a dudas que se trata de Elosia Sabín.

Después de eso, será imposible seguir a la mujer mediante las grabaciones entre la muchedumbre que abarrota la sección central de la estación. Si piensan que está a bordo podrán realizar un exhaustivo registro de la estación, cuyo resultado será negativo. Si pasan una tirada de Callejeo con una penalización de +2 encontrarán a una persona que recuerda haber observado a una mujer

humana que corresponde a la descripción de Elosia hablar con un piloto de carguero sobre ir a "no-sé-qué" estrella. Desgraciadamente no se acordará del sistema del que hablaron, pero recuerda que hablaban de partir de inmediato y de eso hacía unas horas.

Si deciden buscar si Elosia ha abandonado la estación podrán encontrarla en uno de los holovídeos de seguridad mientras subía a un carguero o, al preguntar a uno de los guardias de seguridad de servicio en ese momento en el acceso de salida, éste recordará que Elosia partió en un carguero unas horas antes.

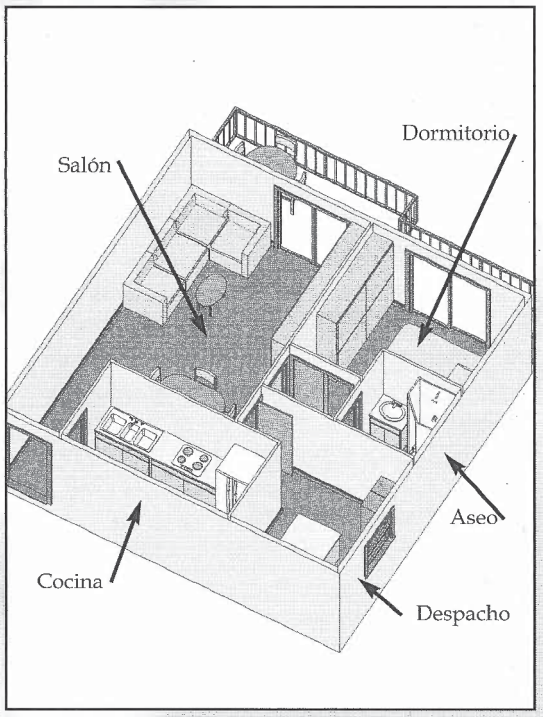
Desgraciadamente, comprobando el registro de la estación, podrán descubrir que hubo dos salidas en ese periodo: la nave "Apurtabi V" y la nave "Taritia". Ninguna de las dos ha anotado sus destinos finales en el registro de la estación, pero sí podrán encontrar sus códigos de transpondedor.

Accediendo a la base de datos de las balizas de navegación no les será difícil determinar cuáles han sido los saltos realizados por las naves (cada paso por una baliza ha quedado registrado).

Ninguna de las dos ha llegado todavía a su destino (al menos no hay constancia de que estén paradas en ninguna estación conocida). Pero, de la información existente en la última baliza conocida donde aparecen, podrán determinar cual ha sido la dirección de su último salto. Tras una tirada de Astronavegación con éxito los personajes podrán determinar cuales son los posibles destinos de estas naves, dentro de un radio razonable de alcance.

La tirada de Astronavegación para la "Taritia" dará como destino probable el planeta Sila, mientras que el único sistema en la dirección del último salto de la "Apurtabi V" es el Sistema Cixan.

Si deciden intentar seguir a la "Taritia", al llegar a Sila se encontrarán que han estado perdiendo el tiempo, pues Elosia no se encuentra a bordo de la nave ni ha desembarcado en la estación cuando atracaron.



INVESTIGACIÓN ENTRE LAS POSESIONES DE ELOSIA.

Tanto su oficina como su hogar se encuentran en el planeta Kasir. Para poder acceder a la oficina deberán primero obtener permiso de la empresa CSD para registrarla. En principio, dadas las pruebas que han podido obtener, todas ellas circunstanciales, ninguna autoridad les cursará directamente una orden de registro. Por lo que sólo podrán acceder a las instalaciones mediante sigilo (entrando ilegalmente) o mediante un farol (tener una historia convincente - por ejemplo que si no les dejan acceso se hará público algún tema sobre el accidente - y sacar una tirada de Dialéctica con una penalización de +3, sin una historia convincente la penalización es de +8).

Si deciden intentar el sigilo, deberás tener en cuenta que el despacho está en las oficinas centrales de la compañía, un edificio de alta seguridad de 40 plantas de altura y 1000 metros cuadrados por planta (la oficina de Elosia están en la 14). Todas las puertas estarán selladas (Microsistemas con un +2, a menos que lleven un saltador, en cuyo caso será de -2, fallar implica que salte una

alarma). Existirán sensores en todos los pasillos (sólo detectables mediante equipo especial - sensor de energía - y sólo se pueden inutilizar mediante Técnico de Sensores con +2, fallar implica que salte alguna alarma). Los ascensores son de acceso restringido (Microsistemas para hacerlos funcionar, con +2 para no hacer saltar alguna alarma) Además habrá patrullas de robots centinelas y guardias armados por todo el recinto (es decir, el uso de las habilidades de Sigilo y Esconderse serán frecuentes).

Una vez en la oficina, un registro detallado sólo dará como resultado que es una mujer organizada y dedicada a su trabajo. No existe en el ordenador ningún fichero que no tenga que ver con el trabajo, las estanterías están llenas de objetos de ingeniería, sus colecciones de libros son técnicos, etc.

El piso de Elosia está situado en uno de los barrios lujosos de la capital en la décima planta de un edificio residencial. Acceder al edificio es bastante simple (Cerraduras para abrir la puertas o simplemente esperar a que alguien la abra o colarse por el exterior abriendo una ventana, de nuevo con cerraduras). Una vez dentro, se encontrarán con un piso decorado con gusto, sin demasiadas cosas extravagantes pero de mucha calidad.

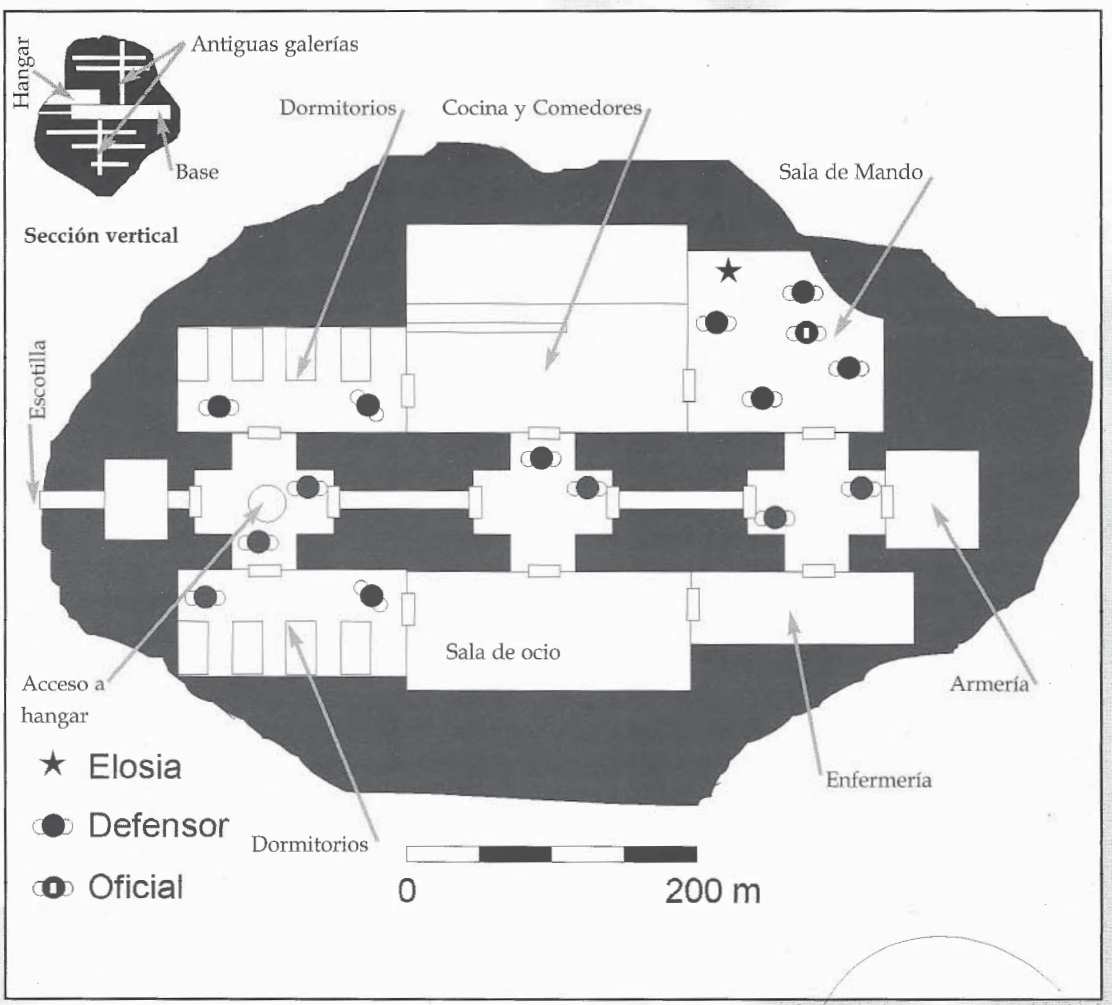
Cuando llegan al piso hay una persona en el interior. Inicialmente no se darán cuenta de este hecho pues está a oscuras deshaciéndose de pruebas que incriminan a Elosia y al Movimiento por la Pureza del Ser en el accidente de Lera. En principio, y salvo que usen la fuerza bruta o no lo hagan de manera sigilosa, esta persona no se percatará de la entrada de los personajes en el piso, con lo que tendrán una excelente oportunidad para capturarlo. Si no logran sorprenderlo, intentará esconderse para luego escapar y de ser descubierto, se resistirá a ser cogido (ten en cuenta que va desarmado y sin protecciones, por lo que el uso de fuerza bruta puede matarle sin demasiados problemas).

Se trata de Guillermo Fermante, ayudante de diseño de Elosia. Si está vivo, podrán interrogarle y averiguar que, como Elosia, él también es miembro del Movimiento y que hace una hora recibió una llamada pidiéndole que fuese al piso de Elosia y destruyera todas las pruebas que la incriminaban en el asunto del Épsilon-B y con el Movimiento. Inicialmente no sabía lo que iba a hacer (se acaba de enterar leyendo los ficheros de ella) y no sabe cuál es su paradero exacto, aunque sospecha que hayan podido llevarla hasta la base del Movimiento en el sistema Cixan.

De todas maneras, los personajes pueden realizar un registro a fondo del piso. Esto dará por resultado una persona con miedo de los no humanos: tiene grabados muchos de los discursos del Presidente Ayala, varios documentales sobre atrocidades cometidas por no humanos, propaganda de varios grupos radicales contrarios a la política de "brazos abiertos" del Presidente, etc.

Lo más interesante se puede encontrar en su ordenador. Ahí guarda un diario privado (Buscar Datos con un +2 para leerlo) donde detalla su unión hace ya un año al Movimiento por la Pureza del Ser, un grupo radical pro-humano. Narra cómo se unió a este grupo después de varios contactos en foros privados en la GWW (Galactic Wide Web). Al final entró a formar parte del Movimiento después de conocer en los salones virtuales a alguien al que sólo hace referencia como "su mentor". Fue esta persona la que le confirmó que CDE había empleado "inmunda" tecnología eisil en el desarrollo de su último caza. Las últimas anotaciones en el diario relatan su plan para desacreditar a la CDE ante todo el mundo.

Entre las posesiones de Elosia, los personajes podrán encontrar un *"comunicador virtual"*. Un aparato bastante obsoleto (por culpa de la GWW) que permite a dos o más individuos conectarse de forma virtual. Éste es el aparato que Elosia utiliza para comunicarse con el personaje del principio de esta aventura. En estos momentos el comunicador está desintonizado y no comunicará con nadie. *Nota para el DJ: Este aparato permitirá la continuación de la historia del Enemigo en sucesivas publicaciones de Ediciones Sombra. Si crees que va a despistar a tus personajes, no se lo enseñes.*



EL SISTEMA CIXAN

A estas alturas de la aventura, los personajes deben tener suficientes pistas que les apunten, ya sea hacia el Movimiento por la Pureza del Ser o hacia el Sistema Cixan.

Una rápida comprobación de estos dos nombres dará por resultado que están relacionados. El Sistema Cixan fue adquirido por el Movimiento hace unos quince años a la Corporación Minera Vlastohe. Esta Corporación ya no consideraba rentable la explotación mineral de los escasos asteroides del sistema y por eso accedió a la venta de los derechos de propiedad.

El Sistema Cixan se compone de una estrella roja y un tenue cinturón de asteroides que lo rodea. Es en uno de estos asteroides donde el Movimiento tiene uno de sus centros de operaciones.

El salto de los personajes al sistema no será detectado, pero en cuanto comiencen a rastrear el cinturón en busca de la base, los sensores de la misma los localizará y saldrán a interceptarles dos cazas Trialón.

Por tanto, a una cierta distancia de la base se producirá el primer contacto armado entre los personajes y los componentes del Movimiento.

Una vez eliminados los cazas, no tendrán ningún problema en identificar de dónde salieron y acercarse al asteroide. Un análisis del lugar (tirada de Operador de Sensores) determinará que no dispone de ningún tipo de emplazamiento defensivo

de armas con lo que el acercamiento y acoplado no resultarán problemáticos.

Si intentan comunicarse con la base, sólo recibirán por respuesta quejas por su ataque no provocado, que presentarán quejas ante las autoridades, etc. Desde luego, no van a autorizar el acoplamiento de la nave con lo que tendrán que acceder a la base por la fuerza.

Con todo, los defensores han tenido tiempo para prepararse y atrincherarse y están decididos a repeler el asalto con todos los medios de que disponen. Si además observan que en el grupo asaltante se encuentra algún no humano, se volverán fanáticos en la defensa y lucharán hasta la muerte, para ellos es un intento por parte de las autoridades alienígenas de acabar con su gloriosa y necesaria defensa de los valores humanos.

En el plano de la estación observarás el emplazamiento de cada uno de los defensores de la misma.

Tanto el oficial al mando, como la ingeniera Elosia Sabín se encuentran en la sala de control donde podrá ser finalmente capturada. Elosia no se resistirá viendo que la situación se ha tornado imposible, decidiendo que será más valiosa a la causa siguiendo con vida para hacerlo todo público durante el juicio.

EPÍLOGO

Los ruidos del hangar se sobreponían a los propios pensamientos de la escolta de la fugitiva. No había dejado de protestar y de intentar convencerlos desde que la capturaron. Sus mensajes xenófobos y sus consignas habían conseguido sacarlos realmente de quicio. Se alegraban de poder dejar a Elosia Sabín en manos de otro departamento.

La compuerta de acceso se abrió con un siseo corto desapareciendo rápidamente en un lateral. De la oscuridad del interior surgieron dos figuras aún más oscuras, si cabe, que la propia nave. Llevaban cubierto el rostro con un casco negro y un visor táctico que centelleaba con incompresibles instrucciones. Su traje, elaborado con materiales bioestabilizadores, se ceñía a su cuerpo. Uno de ellos era un hombre por su complexión. El otro no era humano, pero no se adivinaba muy bien qué era. Podía ser un cromter por la altura o un crelin por el ancho de su espalda. Los dos recién llegados hicieron un saludo con su cabeza hacia los que les esperaban y sin hablar mostraron una documentación firmada y sellada por las más altas esferas. No había lugar a error, aquella era la escolta de la prisionera. ¿Qué más daba su aire siniestro y sombrío? Pronto se la llevarían lejos de ellos.

Sin mirar en ningún momento a Elosia, anudaron los nudillos de sus manos con unas esposas de fijación y le colocaron en uno de sus tobillos un localizador. Un instrumento que se colocaba a los presos más peligrosos y que servía para saber en todo momento dónde estaban. La opinión pública había criticado mucho esos dispositivos porque además llevaban una pequeña carga explosiva para evitar que el prisionero tuviera tentaciones de escapar o de manipular el dispositivo. Terminados los preparativos, empujaron a la prisionera al interior de la nave, miraron por última vez al Grupo Exo que era responsable de su captura y se marcharon.

No había sido una tarea fácil. Cientos de años luz recorridos para detener un complot que parecía salpicar al propio gobierno. No había ninguna prisa en volver. Lánguidamente, los exos se quedaron mirando cómo la nave ganaba altura. Pronto perdieron de vista la forma de media luna característica de la clase Victoria y se convirtió en una pequeña mancha en el oscuro cielo del planeta de Sila.

Ya estaban dispuestos a volverse cuando un destello llamó nuevamente su atención. La nave de la prisionera había desaparecido y de dónde debería estar caían a la superficie restos llameantes que se meteorizaban debido a la fricción. ¿Qué había pasado? Sería difícil saberlo, ya que nada sobrevivía a una caída desde tanta altitud...

Nombre del Personaje: ELOSIA SABÍN
Raza: Humana
Sexo: Femenino

Fue	1	Agi	2	Mem	8
Vit	2	Coo	2	Lóg	7
Res	2	Vel	1	Inv	9
Car	3	Per	5	Pot	0
Vol	5	Int	4	Sen	0
Apa	4	Con	4	Ímp	0

ACADÉMICAS	Hab.
Arquitectura	___
Astronomía	8
Bioquímica	___
Cartografía	7
Cosmobotánica	8
Cosmomineralogía	8
Cosmozoología	8
Doctrinas [ ]	___
Física	16
Genética [ ]	___
Historia [humana]	8
Lenguaje [humana]	8
Logística [Armada]	11
Matemáticas	19
Medicina [ ]	___
Química	___
Sociología [ ]	___
Táctica [Armada]	7
Toxicología	___
Xenología [ ]	___
ATLÉTICAS	**Hab.**
Correr	7
Escalar	2
G +	2
G O	2
Lanzar	1
Nadar	10
Saltar	2
Sigilo	4
OFENSIVAS	**Hab.**
Armas Arrojadizas	2
Armas Blancas	2
Armas Contundentes	2
Armas de Apoyo [ ]	___
Matar en Silencio	___
Pelea	8
Pistola	7
Rifle	2
CAPACIDADES	**Valor**
Alerta (3per)	15
Iniciativa (vel, agi)	1, 2
Carga (7fue)	Kgs: 7
Andar (agi)	m/as: 2
Correr (agi+2vel)	m/as: 4

SENSORIALES	Hab.
Buscar datos	23
Camuflaje	9
Disfraz	9
Esconderse	4
Evaluar [ ]	7
Falsificación [ ]	2
Observación	12
Ocultar	14
Orientación	9
Robar	2
SOCIALES	**Hab.**
Artes escénicas	5
Callejeo	4
Dialéctica	8
Interrogación	5
Mando	3
Protocolo	8
Psicología [humana]	11
Seducción	3/4
TÉCNICAS	**Hab.**
Arnés multipropósito	___
Astronavegación	___
Cerraduras	2
Conducir [aerodesliz].	9
Demoliciones	___
Microsistemas	21
Oper. Armamento	___
Oper. Impulsores	___
Oper. Sensores	13
Oper. Sist. Auxiliares	10
Pilotar [ ]	2
Primeros Auxilios	4
Robótica	12
Técnico Armamento	___
Técnico Impulsores	___
Técnico Sensores	16
Técnico Sist. Auxiliares	14
Traje autopropulsado	2
Dur. correr (10vit)	as: 20
Sprintar(agi+3vel)	m/as: 5
Dur. sprintar (vit)	as: 2
Resistir dolor (vol/2)	3
Umbral mortal (vit)	2
Ajuste por FUE (fue-5)	-4

PUNTOS DE VIDA	DE MENTE	PSI
lleva pistola 6	27	0

Nombre del Personaje: Soldados/Oficial
Raza: Humanos
Sexo: Ambos

Fue	5	Agi	5	Mem	4
Vit	4	Coo	6	Lóg	4
Res	5	Vel	4	Inv	4
Car	3	Per	5	Pot	0
Vol	4	Int	4	Sen	0
Apa	4	Con	3	Ímp	0

ACADÉMICAS	Hab.
Arquitectura	___
Astronomía	4
Bioquímica	___
Cartografía	4
Cosmobotánica	4
Cosmomineralogía	4
Cosmozoología	4
Doctrinas [ ]	___
Física	___
Genética [ ]	___
Historia [humana]	4
Lenguaje [humano]	4
Logística (sólo oficiales)	9
Matemáticas	___
Medicina [ ]	___
Química	___
Sociología [ ]	___
Táctica [guerrilla]	4 / 11
Toxicología	___
Xenología [ ]	___
ATLÉTICAS	**Hab.**
Correr	4
Escalar	5
G +	10
G O	10
Lanzar	5
Nadar	___
Saltar	5
Sigilo	14
OFENSIVAS	**Hab.**
Armas Arrojadizas	5
Armas Blancas	5
Armas Contundentes	5
Armas de Apoyo [ ]	___
Matar en Silencio	___
Pelea	15
Pistola	16
Rifle	20
CAPACIDADES	**Valor**
Alerta (3per)	___
Iniciativa (vel, agi)	___
Carga (7fue)	Kgs: ___
Andar (agi)	m/as: ___
Correr (agi+2vel)	m/as: ___

SENSORIALES	Hab.
Buscar datos	5
Camuflaje	4
Disfraz	4
Esconderse	13
Evaluar [ ]	4
Falsificación [ ]	6
Observación	12
Ocultar	4
Orientación	4
Robar	6
SOCIALES	**Hab.**
Artes escénicas	4
Callejeo	4
Dialéctica	3
Interrogación	4
Mando	3 / 9
Protocolo	4
Psicología [ ]	___
Seducción	3, 4
TÉCNICAS	**Hab.**
Arnés multipropósito	20
Astronavegación	___
Cerraduras	6
Conducir [ ]	6
Demoliciones	___
Microsistemas	___
Oper. Armamento	___
Oper. Impulsores	___
Oper. Sensores	___
Oper. Sist. Auxiliares	___
Pilotar [ ]	6
Primeros Auxilios	4
Robótica	___
Técnico Armamento	___
Técnico Impulsores	___
Técnico Sensores	___
Técnico Sist. Auxiliares	___
Traje autopropulsado	18
Dur. correr (10vit)	as: ___
Sprintar(agi+3vel)	m/as: ___
Dur. sprintar (vit)	as: ___
Resistir dolor (vol/2)	___
Umbral mortal (vit)	___
Ajuste por FUE (fue-5)	___

PUNTOS DE VIDA	DE MENTE	PSI
Rifle / Pistola 15	12	0

Hoja de Personaje No Jugador de Exo. Permitida su reproducción para uso de los jugadores y Directores de Juego. © EDICIONES SOMBRA 1999.

XENFER

CUERPO: L + 6
DESTREZA: M + 6
INTELIGENCIA: J + 4
PRESENCIA: J + 4
INSTINTO: V + 4
PSI: A

Capacidades Especiales:
Son bastante insociables y tienen un +2 a todas las TA de habilidades sociales. Son capaces de ver en la casi oscuridad ya que detectan una gran cantidad de frecuencias de ondas (desde el infrarrojo al ultravioleta).

Factores Planetarios:
- Gavedad Alta
- Radiación Normal
- Tecnología Baja

Los xenfer son una raza que habita en el espacio verriano, concretamente en el planeta Xen del sector Zigg, muy lejos de la frontera con otros imperios. Las referencias que las otras razas han tenido de ellos es a través de los propios verrianos quien, extrañamente, parecen mostrarles algo de respeto permitiéndoles viajar en sus propias naves.

Los Xenfer están organizados alrededor de un sistema de castas muy jerarquizado. Ellos distinguen 256 clases o niveles sociales. Todos los xenfer recién salidos del huevo tiene el nivel "Ash" (el más bajo de todos) y han de ganarse su estatus social, generalmente retando a alguien que está por encima de ti y ganándole. El nivel más alto de todos Zighar , mal traducido como "Magnificencia", es un superviviente de, al menos, 255 combates lo que le da mucho respeto por parte de los demás xenfer que suelen acatar sus decisiones sin dudarlas. Dudarlas o enjuiciarlas es sinónimo de reto en la sociedad xenfer.

Los xenfer no hacen distinciones sociales entre los dos sexos y cualquiera de ellos puede pertencer a cualquier escalafón social.

La sociedad xenfer está estructurada en base a dos actividades principales: la caza, en la que son consumados especialistas, y la guerra, que la practican sin tregua entre ellos. Toda su economía y su forma de vida gira en torno a estas dos actividades. De hecho, se cree que algunos xenfer son caníbales aunando, de esta forma, sus dos sistemas productivos.

Los xenfer no han sido "anexionados" por los verrianos, porque su capacidad de combate ha repelido cualquier intento de invasión. Sin embargo, los xenfer, se han beneficiado del contacto alienígena mejorando sus armas y sistemas de combate. Cualquier otro adelanto técnico ha sido desechado por éstos como poco útil.

El planeta Xen es un planeta bastante favorecido que rebosa de vida vegetal (en estado virgen) y animal (bastante peligrosa).

ORBRITAS

CUERPO: M + 6
DESTREZA: E + 2
INTELIGENCIA: N + 5
PRESENCIA: C + 3
INSTINTO: G + 4
PSI: A

Capacidades Especiales:
Son bastante lentos. Todas las capacidades que dependan de la velocidad las tendrán a la mitad (redondeando hacia arriba). Su piel es bastante resistente y les proporciona 3 puntos de Armadura.

Factores Planetarios:
- Gavedad Alta
- Radiación Baja
- Tecnología Baja

Los orbritas son una raza originaria del planeta Reilon dentro del Pueblo Sheller. Han sido conocidos recientemente, gracias a un informe presentado por el embajador de este imperio en una sesión de la base Adrasta, sin embargo, ninguno de ellos ha sido visto en dicha base. Los orbritas se han beneficiado de la facilidad que los sheller dan a las nuevas razas descubiertas y, dada su innata curiosidad, hoy pueden aparecer en cualquier parte de la galaxia (aunque no en un número elevado y siempre como algo excepcional).

Los orbritas son seres solitarios que se alimentan de los nutrientes que capturan del suelo y de los rayos solares que transforman en energía gracias al extraño pelaje que cubre su cuerpo. Son bastante fuertes y resistentes, aunque algo lentos. Tanto en su movilidad como en su agilidad de pensamiento. Su aparente incapacidad de decisión ha llevado a muchos errores de apreciación a los que se cruzan con los orbritas. Estos no son tontos, simplemente les gusta meditar las cosas excesivamente, hasta la desesperación.

Los orbritas carecen de unas estructuras sociales reconocibles, sin embargo, parece que respetan por encima de todo la edad o antiguedad de otro orbrita. Según su forma de pensar, un orbrita anciano lleva más tiempo meditando que uno joven y, seguramente, ha encontrado soluciones más fiables. Carecen también de tecnología pues todo lo que necesitan para vivir lo pueden coger de su entorno que, afortunadamente para ellos, carece de depredadores de importancia. A los orbritas les encantan los bosques frondosos y las zonas pantanosas y huyen de las zonas desérticas donde todas sus actividades se ven penalizadas.

La capacidad intelectual de los orbritas ha llamado la atención de la R.F.P. quien cree, tal vez erróneamente, que estos seres recién descubiertos, bien pudieran ser unos estupendos estrategas militares.

CERERIOS

CUERPO: K + 5
DESTREZA: K + 4
INTELIGENCIA: M + 3
PRESENCIA: J + 2
INSTINTO: N + 3
PSI: H + 1

Capacidades Especiales:
Nadar a nivel 15. Todas las capacidades de movimiento (correr, sprintar, etc.) están multiplicadas por tres cuando están en el agua. Tienen un +5 a todas las Tiradas de Acción de habilidades técnicas y el daño provocado por calor o fuego lo sufren duplicado.

Factores Planetarios:
- Gavedad Normal
- Radiación Normal
- Tecnología Baja

Los cererios son la raza autóctona del planeta Defera-IV aunque claro, ni ellos se llaman cererios a sí mismos ni llaman al planeta Defera. En su lengua se llamarían Iahlie y al planeta lo llaman Giaeili que los emtradre lo traducen como Gran Océano. Los cererios son casi fusiformes (es decir, tienen la cabeza unida al cuerpo y éste a las extremidades formando un conjunto hidrodinámico). Tienen los ojos en los laterales de la cabeza aunque no ven muy bien con ellos y se guían más por un agudo sentido del radar. Tienen una gran boca con dientes afilados. Los brazos los llevan pegados al cuerpo, mientras nadan separando los codos a modo de aletas para controlar su dirección. En caso de necesidad pueden abrirlos para hacer maniobras más bruscas o para agarrar objetos. Pueden separar las piernas para apoyarse sobre el lecho marino de forma erguida, pero para nadar las juntan formando una especie de aleta caudal. Nadan con movimientos ondulantes del cuerpo. Tienen unas glandulas epidérmicas que segregan una especie de grasa para facilitar su deslizamiento por el interior del agua. Pueden vivir fuera del agua (respirando aire), aunque deben mojar su cuerpo continuamente para ello. La R.F.P. ha desarrollado para ellos una piel sintética que adherida a la suya propia, impide que el agua se evapore y les permite estar unas 12 horas en tierra firme, tras lo cual deberán volver a sumergirse o empezarán a sufrir los efectos de una deshidratación. A los cererios no les gusta permanecer fuera del agua, aunque lo harán si tienen una razón para ello.
La estructura social de los cererios es muy simple pues están agrupados en pequeños poblados de corte feudal. Tecnológicamente están bastabte atrasados, no habiendo conocido todavía nada parecido a una revolución industrial. Afortunadamente para su supervivencia, se ha detectado que tienen ciertas capacidades psi y ello ha hecho que la R.F.P. (eliminada cierta revuelta oeonista en el planeta) se haya interesado por ellos.

UN ENEMIGO ENTRE VARIOS

"...Siguiendo con el suceso que venimos cubriendo desde el día de ayer: la pérdida de la nave de pasajeros CVM Excelencia con más de 1000 personas a bordo cuando hacía el trayecto Vettera-Hegaton-Extrema. Aprentemente las primeras noticias de un grave accidente a bordo de la nave Excelencia parecen confirmarse con casi total probabilidad. ¿No es así Guillermo Sínguez?".

"Así es Berto. El portavoz de la compañía Viajes Menchar, actual armador de la Excelencia, acaba de confirmar en una rueda de prensa que se acaba de celebrar hace unos minutos que los primeros vehículos de rescate llegados a la zona confirmaron graves daños en la superestructura de la nave y recogieron a los heridos de mayor gravedad para traerlos aquí, a la estación orbital Hega Prima en torno a Hegaton".

"Parece que la razón por la que se retrasó la confirmación ha sido dar tiempo a las autoridades para activar los planes de emergencia necesarios para hacer frente a esta catástrofe. Recordamos que a bordo de la Excelencia viajaban unas 1200 personas, casi todas con familia en este planeta, con lo que te puedes imaginar las escenas de intranquilidad y de dolor contenido que se han vivido en la estación desde que empezaron a llegar las primeras noticias de un aviso de emergencia de la Excelencia".

"Han sido más de veinticinco largas y angustiosas horas de espera. Ante la afluencia masiva de personas que querían informarse de lo sucedido y estar lo más cerca posible cuando llegaran los primeros heridos, las autoridades han tenido que restringir el acceso a la estación a sólo los familiares más allegados pero multitud de amigos de las posibles víctimas abarrotan la zona exterior. Todos ellos han tenido que hacer frente a la falta de información como buenamente han podido. Los ataques de pánico y ansiedad han sido frecuentes y los equipos de psiquiatras enviados para consolar a las familias no han dado abasto".

"Se nos ha informado que en los hospitales todo está preparado para la llegada de los primeros heridos. Se esperan casos de graves quemaduras producidas por una explosión y algunos con síntomas de congelación por exposición al vacío..."

"Siento cortarte Guillermo. Pero parece que Jorge con nuestra unidad móvil ha llegado por fin a la zona del desastre. Buenas tardes Jorge Malora, ¿qué nos puedes decir?".

"Buenas tardes, Berto. En efecto, acabamos de llegar a la zona del desastre. Los equipos de rescate no nos permiten entrar en la zona de exclusión, con lo que empleamos nuestras cámaras con los intensificadores al máximo para poder discernir la zona de la catástrofe. Pero a pesar de la distancia a la que nos encontramos, lo que observamos es una escena apocalíptica difícil de narrar. La hermosa Excelencia, una vez bautizada como la Reina de las Estrellas, aparece ante nosotros reventada en más de las tres cuartas partes de su longitud. La parte posterior de la nave, cerca de los motores, está irreconocible. Parece que es donde se ha producido la explosión más potente, el casco en esa parte sólo es un amasijo de hierros y una enorme brecha recorre todo el lateral dejando expuesta buena parte de las cubiertas. Vemos restos de la nave, e incluso lo que parecen cuerpos, flotando en el exterior alrededor del casco. Nuestros sensores de proximidad han detectado restos incluso a esta distancia, lo cual da una idea de la violencia de la deflagración y de las dantescas imágenes que deben estar viendo los équipos de rescate."

"Las cifras no son definitivas, pero el armador nos ha informado que a bordo viajaban ochocientos noventa pasajeros y trescientos cincuenta tripulantes. De estas mil doscientas cuarenta personas, sólo han sido rescatadas con vida poco más de un centenar hasta el momento. Los equipos de rescate no descartan poder encontrar personas aún con vida atrapadas entre las zonas de seguridad más interiores de las cubiertas inferiores. Pero viendo los daños exteriores, uno no puede más que pensar que eso no será posible. La mayor parte del centenar de supervivientes lograron salvarse por encontrarse en la zona delantera, menos afectada por la deflagración, y pudieron llegar hasta los vehículos de salvamento. Los demás tuvieron suerte de estar cerca de alguna de las zonas de seguridad y pudieron refugiase en ellas cuando se produjo el desastre".

"Gracias Jorge. Volveremos a conectar contigo dentro de unos pocos minutos. Siguiendo con la trágica noticia. Informaciones no confirmadas indican que la Excelencia transportaba entre su carga material de la Armada. Aunque representantes de la Armada contactados por la cadena no han querido desmentir o confirmar este hecho, se nos ha prometido un comunicado oficial en breve. Han resaltado que de haber transportado mercancías militares, éstas nunca hubieran representado una amenaza para la integridad de la nave o de sus ocupantes".

"Sin embargo, los armadores vienen denunciando que, desde la catástrofe de la Pelumbra Lunar hace ya casi diez años (y que seguramente nuestros holoespectadores recordarán), los militares siguen transportando material peligroso bajo denominaciones seguras. La imposibilidad de registrar estas mercancías oficiales hace que los armadores tengan que confiar en la buena fe de la Armada, pero siguen quejándose de los constantes abusos de los departamentos de logística".

INTRODUCCIÓN

Los Personajes Jugadores (PJ) forman parte de uno de los Grupos Exo de investigación de la Primera BriPEL, perteneciente a la Primera Flota de Combate. Como parte de su trabajo en esta unidad, se les asigna tareas de investigación sobre asuntos que pudieran influir en la estabilidad de la República. En este caso, se les asignan la investigación de la destrucción de un valioso transporte de pasajeros civil y la muerte de más de mil de las personas que transportaba. Deberán averiguar en qué medida la Armada es responsable de este desastre, si ha sido producto de alguna negligencia por parte de algún departamento de logística. Sin embargo, la hipótesis más plausible que barajan las autoridades es que sea producto de un sabotaje perpetrado por ese grupo de piratas espaciales "Voz de la Galaxia" liderados por el cosmo-terrorista Kennell. En cualquier caso, los personajes deberán traer a los culpables ante la justicia para ser juzgados

La aventura que tienes entre manos es una larga investigación para descubrir al responsable final de una tragedia para poder traerlo ante la justicia. Existen multitud de pruebas que incriminan a una serie de personas, pero sólo una vez en posesión de todas se puede confirmar la identidad del culpable real.

Ésta es una investigación que, debido al tema, ha desatado un enorme interés entre el público. Por tanto, los personajes serán asediados a cada paso por periodistas y serán seguidos por equipos de los canales de noticias. Esto hace que como Director de Juego (DJ) debas incluir de vez en cuando algún periodista que les acose con preguntas sobre la investigación, comentes a los jugadores que los personajes están siendo seguidos (y cuando quieran saber por quién, que comprueben que son equipos de noticias), etc. El momento y frecuencia con que aparezcan deberás decidirlo tú, según como veas el desarrollo de la aventura. Además, la forma de actuación de los personajes también será observada y difundida por la prensa, por lo que si maltratan a alguno de estos personajes o cometen algún delito en el transcurso de la investigación, es seguro que este hecho aparecerá en el siguiente noticiario y los personajes recibirán una dura reprimenda por parte de sus superiores por no actuar con tacto y diplomacia.

La aventura comienza en la oficina de su oficial superior, el Capitán Decban. Transcurre al día siguiente de conocerse el alcance de la tragedia de la astronave de pasajeros CVM Excelencia. Dadas las prisas con las que se ha decidido abrir una investigación paralela, el Capitán Decban prácticamente no dispone de información para contestar a sus preguntas. Los personajes deberán esperar hasta llegar al lugar del accidente para preguntar a los equipos de investigación de la OTE. Aunque a continuación se relata lo que podría ser una escena típica en la oficina mientras el Capitán les informa de la misión, deberás ajustarla a tu estilo de dirección, los jugadores y cómo se desarrolla la situación.

"Buenas Tardes señores", se dirige el Capitán al grupo en cuanto se hayan sentado en sus sitios, *"Sin duda habrán visto las noticias sobre el desastre de la Excelencia. Las cifras de muertos no es definitiva, pero por el momento los equipos de rescate sólo han encontrado 124 supervivientes. Cada hora que pasa*

hace más improbable que aparezcan nuevas personas con vida."

"Normalmente un accidente como éste sería investigado por los expertos técnicos de la OTE", el Capitán se estaba refiriendo a la Oficina De Transporte Espacial, organismo civil encargado de ordenar el tráfico de naves espaciales por el espacio de la R.F.P. y de investigar las causas de los accidentes que se producen, *"Sin embargo, dadas algunas de las circunstancias que rodean el caso, la OTE junto con el SAS han pedido que uno de nuestros grupos de investigación lleve a cabo una investigación paralela. Por tanto he decidido que ese honor recaiga sobre vosotros"*.

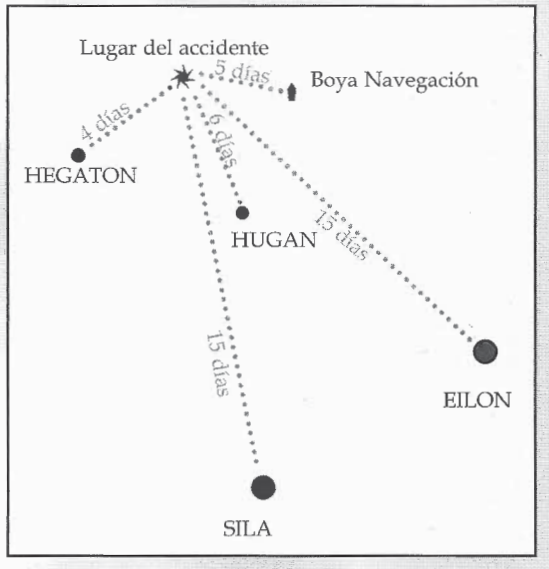
"Algunas de las noticias que han llegado hasta el público han causado gran revuelo", estaba claro que se refería a los infundados rumores sobre un cargamento militar de sustancias peligrosas que llevaba en sus bodegas la Excelencia, *"motivo por el que debemos aclarar ese punto de inmediato y sin dejar lugar a la duda. Creemos más posible que haya sido un sabotaje provocado por esos piratas liderados por el cosmo-terrorista Kennell. Nuestros soplones han informado que opera en zonas próximas al desastre y es indudable que un incidente así le supondrá toda la publicidad y notoriedad que busca"*.

"Aunque esos piratas 'Voz de la Galaxia' suponen, por ahora, la explicación más plausible para los hechos no quiero que descartéis ninguna posibilidad a priori. Investigad el asunto, reunid las pruebas necesarias y traed ante la justicia al culpable de todo esto. Sea éste Kennell o quién quiera que haya cometido este atroz crimen".

"Debemos mandar un mensaje alto y claro a la población. La Armada está para protegerlos, no jugamos con su seguridad y, desde luego, no permitimos que nadie pueda causarles daño y salir impune".

"Las coordenadas del lugar del accidente así como la documentación que os acredita como los investigadores asignados al caso, las encontraréis en el disco de datos. Hemos puesto a vuestra disposición la DHY 4395 Aurora durante la investigación. Si creéis necesario algo más, podéis usar vuestras acreditaciones para retirar el equipo del almacén. Mientras estáis ahí fuera, esas mismas acreditaciones os permitirán acceder y disfrutar de las instalaciones militares que necesitéis, pero ojo con lo que pedís que no quiero una factura astronómica de difícil justificación después. Buena suerte en la investigación y mantenedme informado de lo que encontréis".

"Ah, una última cosa, con este caso estaréis en el ojo de todos los periodistas en varios años luz a la redonda, así que portaos bien, ya tenemos bastantes problemas para que encima aparezcáis vosotros dando mala imagen a la Armada".



LA INVESTIGACIÓN

La DHY 4395 Aurora es una exploradora de la clase Victoria que se encuentra repostada y cargada en el espaciopuerto de la base. La nave tiene los depósitos llenos, las armas cargadas y las bodegas contienen suficiente material para la autococina para varios meses. En cuanto a equipo personal, la nave está desprovista de todo. Los jugadores deberán decidir en este momento cuál es el equipo (armas, armaduras y demás objetos) que quieren llevar en la misión. En principio no deberían tener ningún problema a la hora de pedir el material, excepto en aquellos artículos que son difíciles de obtener (por ejemplo, el sensor portátil táctico o el X-PEN-22 de este libro) o de dudosa justificación por ser ilegales. En estos casos, la disponibilidad de este tipo de artículo dependerá de tu discreción.

El lugar del accidente de la Excelencia se encuentra cerca de una boya de navegación a unas 80 horas Compler de Hegaton y los personajes tardarán unos 15 días en llegar al lugar desde Vettera. Éste es un lugar bastante transitado pues, es un punto de referencia importante para la navegación desde y hacia las regiones externas del brazo galáctico. Por este lugar suelen salir del subespacio las naves para tomar referencias, ya sea para ir hacia Hegaton o para continuar camino hacia el centro de la galaxia o el exterior del brazo.

Cuando los personajes finalicen el salto hacia esta región, rápidamente recibirán una comunicación del Control de Navegación de Zona indicando que se están aproximando a una zona de exclusión y pidiendo que se identifiquen. Es de esperar que lo hagan, pero en el caso de no indicar quiénes son y sus motivos para adentrarse en la zona, se verán interceptados por varias patrulleras que les ordenarán parar motores y prepararse para ser abordados. En estos momentos serán detenidos y sus explicaciones deberán ser bastante convincentes. La zona está controlada para evitar la llegada de curiosos, de contrabandistas o de periodistas sin autorización.

Si se identifican, se les dará autorización para entrar en la zona. Acercándose al lugar donde se encuentra la Excelencia, observarán que hay una multitud de naves de rescate de diversos tamaños realizando trabajos alrededor de la nave. La mayor parte de los esfuerzos se concentran en estos momentos en los niveles inferiores de la nave, aquellos más próximos a los motores y los depósitos de oxígeno y tratan de fortalecer la estructura permitiendo el remolque del pecio.

A una distancia prudencial se encuentra un grupo de naves que constituyen el centro de mando que coordina las operaciones de rescate. Aquí están los responsables de la OTE, una nave hospital donde se llevan a cabo los estudios forenses y de identificación de los cadáveres y varias naves de apoyo.

Para cuando llegan los personajes al lugar, los ingenieros de la OTE ya habrán analizado la caja negra de la Excelencia y han acabado sus estudios preliminares sobre el desarrollo del accidente. En estos momentos serán capaces de dar una narración de las últimas horas de la nave y una simulación de la explosión.

Los equipos médicos y de rescate han sido capaces de identificar y localizar a todas las personas que iban a bordo de la nave con lo que sólo les queda el traslado de los restos hasta Hegaton para entregárselos a los familiares y el rescate de los que quedan entre los restos de la nave.

LOS HECHOS

Llegados a este punto, los personajes tienen ante sí multitud de caminos por los que conseguir información para comenzar la aventura. No podemos prever todo lo que pueden hacer, con lo que a continuación relataremos cuáles han sido los hechos que han llevado a la destrucción de la Excelencia y explicaremos cuáles son las pistas que pueden encontrar los personajes para continuar la investigación. Creemos que de esta manera tendrás ante ti, como DJ, toda la información que te permitirá responder a las preguntas de los jugadores y predecir cuáles serán los resultados de sus esfuerzos.

La destrucción de la Excelencia es, en efecto, producto de un sabotaje. En este caso, y a pesar de las esperanzas de la Armada, el responsable de planear y llevarla a cabo ha sido un alto oficial de este cuerpo: el Comodoro Metwada, oficial al mando de unas instalaciones de investigación de la Armada en el sistema Eilon. Se le ha convencido que la actual política del Presidente Ayala sólo puede tener consecuencias funestas para la R.F.P. Este militar cree, erróneamente, que el Presidente no tiene ningún interés en convertir a la R.F.P. en un fuerte imperio galáctico y que, de seguir así, la Armada será relegada a meras labores policiales. Para acabar de convencerlo, la deserción de gran parte de la Sexta Flota y el aparente desinterés mostrado por el Presidente Ayala no han hecho más que persuadirlo de la dejadez del presidente por los asuntos militares y de estado. Ante estos hechos, ha decidido que debe minar el entusias-

mo popular por los métodos del presidente, especialmente en sus relaciones con la Armada, y obligar a que la opinión pública exija una Armada fuerte e independiente del poder político, una Armada digna de un gran imperio.

Su plan inicial era hacer que las blandengues respuestas del Presidente ante los desmanes de miembros de la Armada sean protestadas por los ciudadanos de la R.F.P. y que, ante la pasividad de Ayala, éstos exijan que el control de la Armada deje de estar en manos de políticos que no conocen de asuntos militares. Metwada espera que culpando a la destrucción de la Excelencia a un grupo de desertores militares quienes han podido actuar por la lenta respuesta de los mandos en capturarlos, junto a la reciente deserción de la Sexta Flota, sea suficiente para crear ese clima de tensión que busca.

Para ello ha logrado falsificar los registros médicos de la Armada, convirtiendo en desertores a unos militares expertos en explosivos que murieron recientemente en un accidente. Ha empleado los medios a su alcance para hacerse con una cantidad importante de explosivos y con varios de los nuevos equipos de infiltración X-PEN-22. Finalmente, se ha hecho con una nave civil y la ha tripulado con personas de su confianza que debían interceptar a la Excelencia, cargar los explosivos y los cuerpos y después hacer volar la nave.

El desarrollo del plan sería el siguiente: a bordo de la Excelencia iría un grupo de personas haciéndose pasar por los militares desertores, estas personas estarían encargadas de avisar en qué momento exacto efectúan un salto subespacial hacia una boya de navegación determinada. Saber el momento exacto del salto es importante pues la nave civil robada haría un salto subespacial hacia esa misma boya de navegación, coordinando los saltos de manera que llegara a la boya en el mismo momento que la Excelencia y en una posición cercana. Justo antes de salir del subespacio, la nave apagaría todos los sistemas de manera que entraría en el espacio normal en modo silencioso y no sería detectado por los sensores de la Excelencia. De esta manera podría acercarse lo suficiente como para permitir el abordaje de la Excelencia, cargar los explosivos y los cuerpos y recoger el equipo. Después, esperarían a que la Excelencia hubiera efectuado su salto para dirigirse al sistema Hugan donde esperarían para recibir nuevas órdenes.

Los explosivos estarían programados para estallar cuando la nave efectuase otro par de saltos subespaciales y estuviesen cerca del destino final. La consiguiente investigación culparía de los hechos a los militares desertores, cuyos cuerpos se habrían dejado cerca del lugar de la explosión para que pareciera que hubieran muerto mientras manipulaban el cargamento de explosivos. Después, la opinión pública y una serie de noticias filtradas adecuadamente a la prensa harían el resto.

EL LUGAR DEL ACCIDENTE

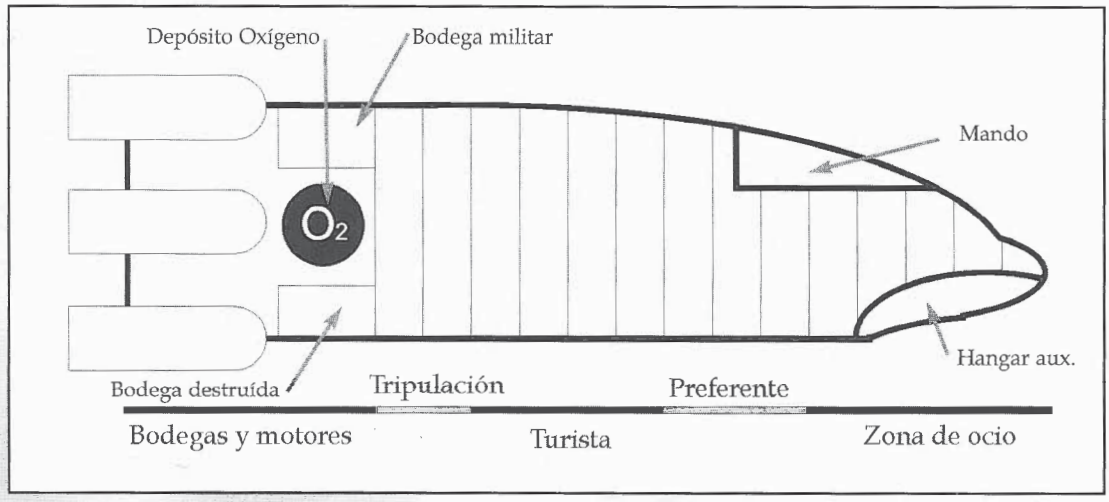
Dependiendo de lo que hagan los personajes, serán capaces de lograr los siguientes datos en el lugar del accidente.

INVESTIGACIÓN OTE

Los expertos de la OTE han acabado sus estudios preliminares del accidente y han llegado a una serie de conclusiones:

La explosión inicial se produce en una de las bodegas traseras de la nave. Adyacente a esta bodega se encontraba el depósito de oxígeno principal de la nave. La fuerza de la detonación fue suficiente para destrozar las múltiples paredes del depósito, provocando la posterior explosión del oxígeno que inicia una reacción en cadena destruyendo numerosos depósitos auxiliares a lo largo de la nave. La consiguiente bola de fuego y onda expansiva recorrió la longitud de la nave con rapidez, consumiendo y destruyendo todo a su paso.

Las causas de la explosión no están claras. Justo antes de la explosión, los sensores no registraron nada extraño en la bodega, aunque dos saltos antes, los sensores exteriores de la nave y los sen-



sores internos del casco detectaron anomalías. Éstas no llegaron en ningún momento a poder considerarse como peligrosas, por lo que los sistemas automáticos no informaron de ningún problema y la tripulación no actuó. Estas anomalías fueron una especie de falso eco en los sensores de proximidad al regresar al espacio normal (estos ecos tras rastreo activo no pudieron ser confirmados), seguidos por minúsculas variaciones en la presión interna de varios de los compartimentos estancos del casco (de nuevo, como las presiones volvieron a estabilizarse, no se actuó sobre la alerta).

La hipótesis que se baraja es la del impacto de un micrometeorito, lo bastante pequeño como para no ser detectado más que fugazmente, que atravesara el casco y pudiera afectar a alguna de las mercancías de la bodega.

Los personajes pueden estudiar las grabaciones de los sensores respecto a ese eco. Si superan una tirada de Operador de Sensores podrán llegar a la misma conclusión que los ingenieros de la OTE. Sin embargo, si la tirada tiene éxito y la diferencia entre el resultado de la tirada y la habilidad es menos de seis puntos podrán observar que el eco inicial es bastante grande (lo que descartaría el micrometeorito) además de la presencia de otra nave en la zona (esta nave es un carguero a unos 1000 Km. de distancia), si la diferencia es de menos de cuatro puntos, observarán señales electromagnéticas parecidas a las de interferencias y si la diferencia es de dos puntos o menos, podrán confirmar que los sensores de la Excelencia estaban siendo interferidos desde una posición exterior cercana. Si la tirada resultara en un crítico podrán eliminar de la grabación las falsas señales y observar lo que parece una nave pequeña con todos los sistemas apagados en la proximidad de la Excelencia y viajando en un rumbo paralelo (incluso imita las maniobras de la Excelencia mientras ésta navega en las cercanías de la boya).

Debido a la presencia de esta nave desconocida en las inmediaciones de la Excelencia en el momento de comenzar su penúltimo salto, las sospechas sobre la presencia de una nave pirata (entiéndase la del grupo liderado por Kennell) comienza a cobrar fuerza.

Comprobar el origen y posición de las mercancías transportadas. Los personajes pueden pedir un listado de las mercancías que iban en la bodega afectada. Si lo hacen se les facilitará un inventario de las mercancías transportadas y la localización exacta de cada una de ellas (a este documento se le denomina hoja de estiba). Tras una tirada de Logística, podrán determinar que las mercancías militares transportadas no se encontraban en la bodega donde se produce la explosión. Además, las mercancías transportadas en la bodega donde se produjo la explosión no presentan ningún tipo de peligro. Esto descartaría que fuesen las mercancías militares las causantes de la explosión (pues no estaban en el lugar de la misma) e implica que el detonante tuvo que venir de algún otro

lugar, pues en la bodega no había nada capaz de causar la deflagración.

EXPLORANDO LA EXCELENCIA

Los personajes pueden querer hacer una comprobación in situ de la zona dañada por la explosión. Debido a que la estructura en esa zona todavía está inestable, los encargados les recomendarán no adentrarse en los restos de la nave, sin embargo no se les prohibirá. Como DJ debes tener en cuenta que la zona es peligrosa, con multitud de derrumbamientos y zonas que aparentemente son sólidas que después resultan no serlo. Para moverse por el interior de la nave es imprescindible el uso de trajes de vacío, por lo que los derrumbamientos no sólo pueden hacer que los personajes queden atrapados si no que también podrían afectar a la integridad de los trajes. Por tanto, moverse por este lugar implicará constantes tiradas de G0 para moverse sin peligro junto con tiradas de Alerta para evitar los peligros. Deberás incluir, para simular estos peligros, derrumbamientos sorpresa y demás trampas durante todo el tiempo que permanezcan en el casco.

Cuando llegan a la zona de la bodega afectada, ésta es un laberinto de metales retorcidos, pero aun así podrán averiguar algunas cosas.

Con una tirada de Observación notarán que la explosión no parece haber afectado a toda la bodega por igual, unas zonas están devastadas, mientras que otras cercanas están relativamente intactas, sólo mostrando superficies quemadas.

Con una tirada de Observación con una penalización de +4 (sin penalización si buscan activamente una posible perforación), se darán cuenta que, a pesar de los destrozos, en una sección del casco exterior existen huellas de lo que podría ser un corte perfecto, como si se empleara una herramienta de corte para perforar el casco. Además, debido a cómo se ha retorcido el metal, pueden deducir que el corte fue anterior a la explosión.

En cuanto a la explosión en sí, con una tirada de Demolición, podrán determinar que ésta fue dirigida. Es decir, es como si se hubiesen colocado cargas explosivas en puntos estratégicos para causar el efecto deseado, de ahí que algunas zonas sólo aparenten daños causados por la bola de fuego creada al incendiarse el oxígeno.

Investigación forense. Los personajes también podrán interesarse por la evolución de la investigación forense y la identificación de las víctimas. Si es así averiguarán que todas las personas a bordo de la Excelencia han sido localizadas, ya sea entre los supervivientes o entre las víctimas. En principio no aparece ningún polizón, aunque sí tres personas cuya identidad no coincide con los registros de pasajeros y tripulantes, sin embargo la descripción física del registro y los cuerpos corresponden. Por si los jugadores quieren averiguarlo, estos tres cuerpos fueron encontrados flotando en el exterior de la nave, cerca de los motores (sección inferior de la nave) y con graves quemaduras y otras lesiones típicas de haber estado muy cerca de una explosión.

La identificación de estos tres cadáveres demuestra que pertenecen a tres militares. Los organismos civiles han intentado averiguar algo más pero sin éxito. No tienen autorización para acceder a sus fichas por lo que no pueden decir nada más de ellos y las autoridades militares contactadas no han dado razones que expliquen por qué embarcaron a bordo de la Excelencia con identidades falsas.

El registro de pasajeros indica que subieron a bordo con identidades falsas, pero si piden las grabaciones del embarque a bordo de la nave (deberán solicitarlas en los espaciopuertos donde recaló la Excelencia) , no podrán observar a ninguno de ellos. De hecho, las grabaciones muestran que las personas que subieron a bordo con esos nombres no coinciden físicamente con los militares fallecidos y, tras comprobar los registros forenses, podrán determinar que las personas mostradas en la imagen no se encuentran ni entre las víctimas ni entre los supervivientes de la nave siniestrada.

Si tratan de buscar algún dato fuera de lo normal respecto a estas personas, consulta el apartado Militares Muertos descrito más adelante.

¿CÓMO PROCEDER?

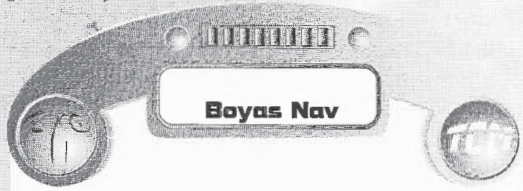
Dependiendo de cómo han llevado la investigación hasta el momento, los personajes pueden tener tres sospechas:

a) la presencia de una nave en la cercanía de la Excelencia en la boya de navegación desde donde efectúa su penúltimo salto.

b) el uso de material muy especializado para perforar el casco de la nave sin ser detectado, y

c) la extraña presencia de tres militares dados por muertos inicialmente por la Armada y ahora declarados desertores.

Siguiendo estas tres pistas podrán llegar hasta el culpable. A continuación comentamos cómo puede llevarse a cabo cada una de estas investigaciones y sus resultados.



Todos los sistemas habitados y los importantes para la navegación tienen en su exterior una de estas boyas. Son un sistema de control de la navegación espacial. Una Boya Nav registra en tiempo real la posición de las naves que pasan cerca de ella. Este registro se realiza con un traspondedor que todas las naves están obligadas a llevar y que es, esquemáticamente, un mensaje indicando el nombre de la nave. El traspondedor se puede apagar y por ello las boyas nav, además, registran las variaciones subespaciales de su entorno detectando todos los saltos subespaciales. Otra función es la de emitir un mensaje en una frecuencia determinada indicando la posición del sistema que sirve como ayuda a la navegación espacial.

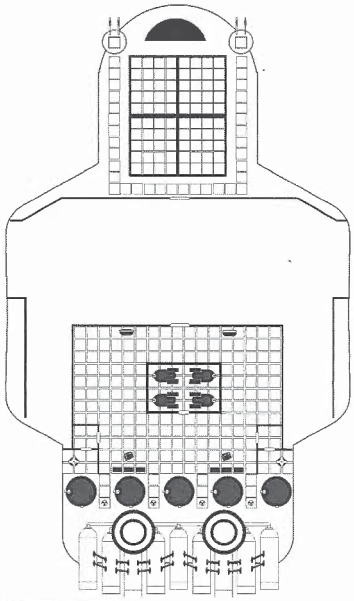
NAVE DESCONOCIDA

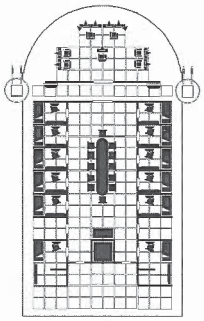
Las boyas de navegación de la R.F.P. almacenan los códigos de los traspondedores de todas las naves que pasan por la zona de espacio que vigilan. Además de cuáles han sido las naves que pasan, registran la dirección de entrada en la zona, así como la dirección de salida. De esta manera, las autoridades mantienen un control sobre las idas y venidas de las naves por el espacio controlado.

En el caso de la Excelencia, los personajes serán capaces de seguir el vuelo de la nave desde el momento de partir de Vettera, hasta su llegada al lugar donde finalmente ocurre el desastre. Si estudian todo el vuelo, no notarán nada raro hasta llegar a la penúltima boya por donde pasó. Aquí, la boya de navegación registra lo que aparentemente son dos saltos subespaciales simultáneos en una distancia muy corta el uno del otro, sin embargo sólo se registra el traspondedor de una nave, la Excelencia. Tres cuartos de hora después del salto de salida de la Excelencia, la boya registra un salto al subespacio, pero no hay señales de traspondedor por lo que no se conoce ni la dirección ni la identidad de la nave que efectúa el salto.

Durante todo el tiempo en que la Excelencia permanece en espacio controlado, la boya registra la presencia de otra nave, un carguero que estaba acelerando para efectuar su salto al subespacio. El traspondedor de esta nave sí está registrado, correspondiendo al carguero HE 277 Terracota y los personajes pueden ponerse en contacto con su capitán para ver si él puede darles más información sobre lo ocurrido en la boya.

El capitán de la Terracota, Jukes Stada, podrá decirles a los personajes que los sensores de la Terracota registraron cómo una nave carguera media, de la clase Ardilla, saltó al espacio normal simultáneamente con la Excelencia y muy cerca de su posición. Esta nave no llevaba los sistemas conectados y el traspondedor no emitía. Durante gran parte de la aceleración de la Excelencia, esta nave mantuvo un rumbo paralelo a ella, siguiéndola en todo momento y manteniéndose muy





Nave Traifún

(Puedes encontrar unos planos más detallados en la página 87)

cerca. Cuando la Excelencia saltó al subespacio, la Ardilla encendió sus sistemas y saltó en una dirección distinta. Durante todo este tiempo, la tripulación del Terracota intentó establecer contacto con ambas naves, pero ninguna de las dos contactó con ellos ni respondieron a sus llamadas. El Capitán Stada será capaz de darles a los personajes la dirección en que saltó la nave si estos se lo piden. Es posible que algún jugador se pregunte por qué los asaltantes interceptaron las comunicaciones de la Excelencia, pero no interceptaron el traspondedor. No fue un descuido, aunque podría ser una explicación válida. Ellos sabían que la boya de navegación detectaría la entrada en el subespacio de la nave. Si no se hubiera recibido la señal del traspondedor, la boya lo hubiera detectado como una anomalía y ésta hubiera facilitado la sospecha de que una segunda nave estaba interceptando sus comunicaciones. No interferir el traspondedor fue un intento más de los asaltantes de pasar desapercibidos. Es por esta razón que el capitán Stada no puede comunicar con la Excelencia pero, sin embargo, la boya la recibe sin problemas.

Con una tirada de Astronavegación, los personajes serán capaces de determinar que un destino probable de la nave desconocida sería el sistema Hugan. En este sistema, lo único de interés es una explotación minera de la empresa Extracciones Hugan que posee una estación orbital minera de la clase Zabarra 12, la ESM Hugan I, alrededor del quinto planeta (para los mapas interiores puedes emplear los de la estación Caien I del relato inicial de TCM, ya que ésta es también una estación de la clase Zabarra). Si los personajes contactan con las autoridades de la estación, éstos les confirmarán que una nave de la clase Ardilla, registrada como FHB 633 Traifún con 6 tripulantes se encuentra acoplada a la estación en espera de acabar reparaciones menores en su sistema de propulsión.

Los personajes podrán comprobar fácilmente que este registro no corresponde en los archivos de la OTE a ninguna nave de la clase Ardilla, por lo que debe ser falsa.

Si los personajes piden a las autoridades que detengan a los ocupantes de la Traifún, ya sea por sus sospechas respecto a los hechos de la Excelencia o por el registro falso de la nave, éstos se negarán pues, a menos que causen algún problema en la estación, están fuera de su jurisdicción, sin embargo, sí pueden intentar retrasar su partida dificultando el acceso a repuestos necesarios hasta la llegada de los personajes.

Llegados a este punto, los personajes deben ir hasta el sistema Hugan para hablar con los tripulantes de la nave Traifún. Cuando los personajes

llegan al sistema Hugan, los tripulantes de la Traifún, que están vigilando las comunicaciones en todo momento, sospecharán algo y comenzarán a desacoplar la nave de la estación para huir. De esta manera, los personajes estarán obligados a perseguir y abordar la nave.

Para poder jugar el abordaje, sigue las reglas explicadas en el libro básico sobre el Combate Espacial en el Juego de Rol (Página 279) o utiliza el suplemento CEP. La tripulación de la Traifún intentará alejarse en todo momento y su piloto tiene un total de 15 en su habilidad de pilotar. La Traifún es una nave desarmada con lo que no responderán a los posible disparos de los personajes. Si éstos comienzan a disparar, anota el daño y localización de los impactos y ten en cuenta los resultados indicados en la tabla de impactos en la Traifún incluida a continuación:

TABLA IMPACTOS EN TRAIFÚN

Impacto en	Impactos recibidos	Consecuencia
	20	+5 a Pilotar
Proa	30	+10 a Pilotar
	45	Inmovilizado
	60	Bodega alcanzada, 2 supervivientes en el puente y dos en los alojamientos
	15	Blindaje inutilizado
Popa	25	Sensores inutilizados
	40	Puente de Mando alcanzado. Sólo sobreviven 2 en cubierta de carga y 2 en los alojamientos
	15	Blindaje inutilizado
Estribor o	25	Casco perforado, necesario uso trajes de vacío
Babor	40	Explosión a bordo. Sólo sobreviven dos en cubierta de carga y 2 en el puente.

Tras conseguir acoplar las naves, los personajes podrán asaltar la Traifún y detener a sus tripulantes. Éstos se defenderán, pero si ven peligrar sus vidas se rendirán si se les da la oportunidad.

Los Tripulantes de la Traifún son los militares: María Marleta (piloto), Ambosio Jake (navegante), Alfredo Lublin (ingeniero), Vittorio Gecine (soldado), Fairey Snaith (soldado) y Adolfo Locking (soldado). Cuando se les dio la orden de llevar a cabo el atentado de la Excelencia, se les facilitó todo el material y el plan de la misión. Ellos, aunque sabían que iba a haber muertos, no esperaban que el número final de víctimas fuese tan elevado. Sin embargo, no muestran ningún remordimiento por los hechos pues realmente creen que con ello beneficiaban a la Armada y aseguraban el futuro de la R.F.P.

Un registro de la nave dará como resultado curioso la existencia de dos equipos de infiltración X-PEN-22. Si los personajes intentan seguir el rastro de estos equipos, podrás encontrar más información en el apartado: Material Especial, detallado más adelante.

En cuanto a la procedencia de esas órdenes, no saben exactamente de quién procedían, pero sí que venía de su propia unidad (el Centro de Investigaciones Militares - CIM - de Eilon) y que estaba alto en el escalafón de la Armada.

Si comprueban sus fichas militares, observarán que sus evaluaciones psiquiátricas indican que son soldados con un nivel intelectual algo inferior a la media pero bastante leales, incluso rozando el fanatismo. Esto les convierte en candidatos perfectos para el tipo de operación que han llevado a cabo, aquellas donde se necesitan personas que cumplan las órdenes sin preguntar si es por el bien de la R.F.P. Además, sus fichas indican que actualmente están de baja por enfermedad por tiempo indefinido y trasladados a un lugar no especificado.

Con esta información, los personajes tras una tirada de Logística pueden saber que sólo oficiales de rango superior a Capitán de Fragata y con responsabilidades de personal están autorizados para hacer este tipo de traslado, en el caso de su unidad éstos son, el oficial jefe de tropa, el Capitán de Fragata Raco Tibena, la oficial médico jefe, la Capitán de Fragata Avia Lioré y el oficial en jefe de la base, el Comodoro Metwara.

MATERIAL ESPECIAL

Los personajes pueden sospechar que los asaltantes emplearon equipo especial para perforar el casco de la Excelencia sin alertar a la tripulación. Si es así pueden intentar averiguar si existe algún tipo de equipo que cumpla este cometido. Una tirada de Buscar Datos con una penalización de +4 les llevará hasta un reciente proyecto de la Armada para desarrollar un equipo de infiltración (detallado en la página 68 de este libro) que sirve para eso exactamente.

El proyecto se conoce como X-PEN-22 y se encuentra en fase de pruebas iniciales en el CIM de Eilon. Debido al carácter secreto de muchos de los trabajos de este centro, la única manera que tienen los personajes de averiguar algo de información será personándose en las instalaciones y realizando las preguntas en persona. El personal de esta instalación no verá con buenos ojos que se les investigue y serán ofensivos para con los personajes, aunque sin llegar a ser abiertamente hostiles con ellos. Les provocarán con comentarios groseros intentando que los personajes inicien una pelea y así tener un excusa para "darles su merecido". Estas acciones tendrán lugar en el acuartelamiento de la base, cuando los personajes estén en la cantina o cualquier otro lugar igualmente público y concurrido. Todo comenzará con comentarios a espaldas de los personajes (pero lo suficientemente altos como para ser oídos) e irán subiendo de tono hasta que los personajes actúen. Obviamente, si los personajes inician una pelea, serán, primero reprendidos por los responsables de las instalaciones y después amonestados por su oficial superior por no saber comportarse ante ese tipo de acciones.

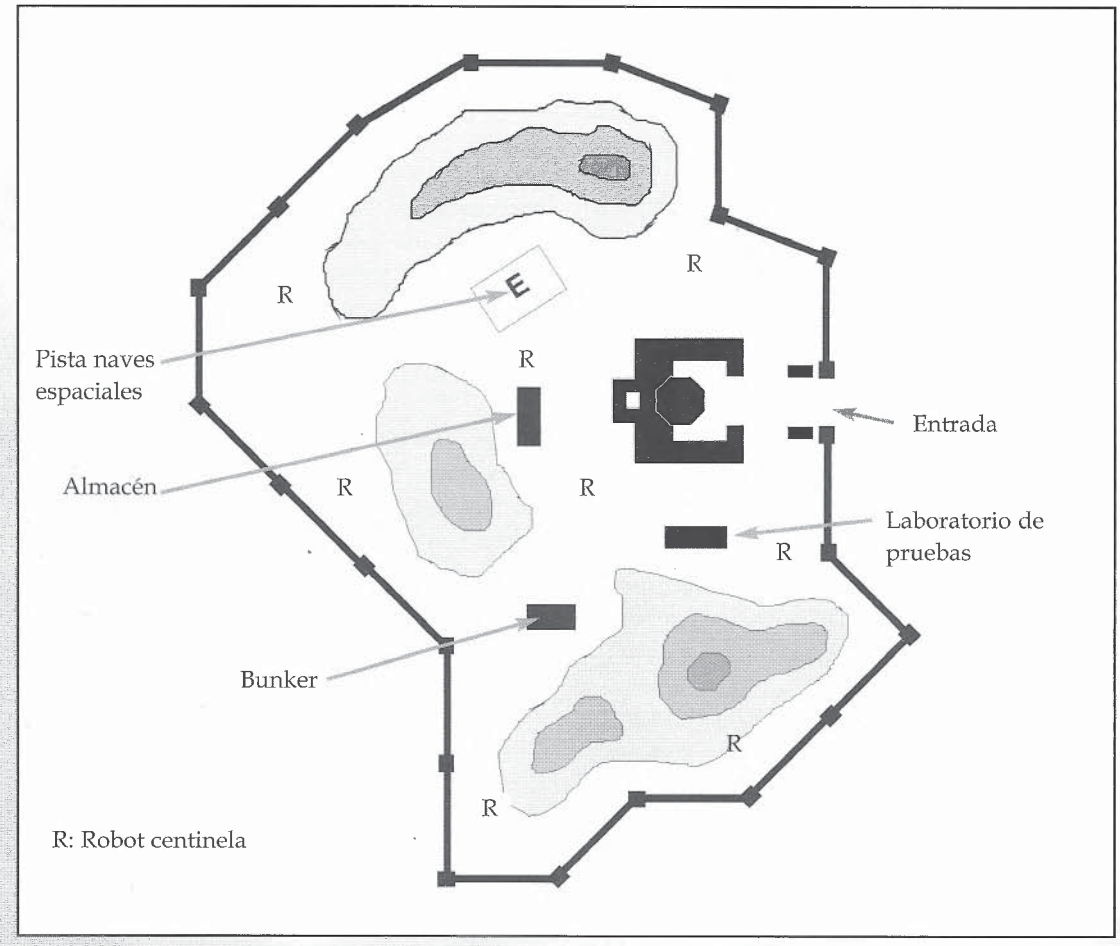
En cuanto al equipo X-PEN-22, podrán hablar con el responsable del proyecto, el Capitán de Fragata Ricardo Martín. Éste podrá explicarles con detalle el funcionamiento de los trajes y cómo se han desarrollado las pruebas hasta el momento, pero no tiene conocimiento del uso de este tipo de equipo fuera de las instalaciones de investigación (especialmente si señalan haber encontrado dos de los equipos en la Traifún). Sin embargo, señalará que, de saberlo alguien, ése sería el sargento Queal Aquilera, el encargado de la logística del proyecto.

Cuando vayan a hablar con el sargento Aquilera, éste se encontrará en su oficina. Inicialmente, se mostrará evasivo en sus contestaciones a las preguntas de los personajes. Dirá que no sabe nada sobre los equipos X-PEN-22, que todos están localizados en la base, etc. Sin embargo, continuando con las preguntas (o indicando la existencia de dos equipos X-PEN-22 en manos de soldados fuera de la base), se irá poniendo más nervioso e indicará que le forzaron a falsificar los registros y entregar un par de los equipos a los soldados Snaith y Jake. Si le preguntan quién le dio esa orden, los hechos se precipitarán de la manera indicada a continuación.

Los personajes deberán tirar Observación, aquellos que pasen la tirada observarán la presencia de tres haces de miras láser en la habitación, uno sobre el sargento, los otros sobre dos de los personajes elegidos al azar. Una posterior tirada de Alerta les permitirá actuar. Aquellos que pasen la tirada podrán moverse para esquivar el disparo o tirar al suelo a uno de sus compañeros. Desgraciadamente, aunque lo intenten, el sargento será alcanzado por un proyectil y morirá.

Los personajes son los objetivos de tres francotiradores colocados entre arbustos a unos 250 metros de la oficina y armados con fusiles Del-Fermer 8B. A continuación podrás incluir una escena donde los personajes deberán acabar con los francotiradores o éstos simplemente se marcharán después de efectuar un par de disparos más. De cualquier manera, los francotiradores no pertenecen al acuartelamiento del centro, no existen registros oficiales de ellos, ni nadie sabe explicar cómo pudieron penetrar en las instalaciones.

Con el sargento muerto, sólo podrán determinar quién pudo ordenarle el traslado fraudulento del material investigando entre sus archivos. Si superan una tirada de Buscar datos podrán averiguar que se trata de un alto oficial del centro, pues sólo tres personas tienen la capacidad oficial de hacer esa petición sin que quede registrado de dónde



parte la orden: El oficial Jefe de Intendencia, el Capitán de Fragata Jacobo Venito, el oficial al mando del proyecto, el Capitán de Fragata Ricardo Martín y el oficial en jefe de la base, el Comodoro Metwara.

Si intentan dar con los soldados Snaith y Jake, se encontrarán con que estas personas no están de servicio al haber sido dados de baja por enfermedad y trasladados a un lugar no especificado. Si tratan de averiguar el posible paradero de alguno de ellos, una tirada de Buscar Datos con una penalización de +3 dará como resultado que en sus archivos financieros ambos soldados han estado realizando compras de víveres y demás objetos en una instalación civil localizada en el sistema Hugan. Si los personajes deciden perseguir este rastro, consulta el apartado Nave Desconocida descrito antes.

MILITARES MUERTOS

Los personajes pueden estar interesados en averiguar más información respecto de estos misteriosos militares. Debido a su condición de investigadores oficiales de la Armada, los personajes tienen acceso a ficheros a los que no pueden acceder los civiles y, por tanto, podrán averiguar bastante información.

Una tirada de Buscar Datos con un bonificador de -2 les permitirá ver las fichas militares de los fallecidos. Éstas indican que pertenecían a una unidad de artificieros de la Armada (con lo que eran expertos en el campo de los explosivos) con un historial intachable, actualmente en paradero desconocido desde hace tres meses y clasificados como desertores desde hace un mes. Con una tirada de Logística notarán que no se ha cursado nin-

guna orden de búsqueda y captura contra estas personas como sería el procedimiento habitual de la Armada en los casos de deserción.

Si quieren seguir buscando información extraña respecto a estos militares, los personajes deberán superar una tirada de Buscar Datos. Si la diferencia entre la tirada y la habilidad es de más de seis, inicialmente podrán observar que la declaración de desertores de estos militares no está firmada por los oficiales de su unidad como sería normal y que los oficiales muertos tenían alquilado desde hace unos tres meses un piso en Vettera en el Barrio del Espaciopuerto. Si la diferencia es de menos de seis puntos, la búsqueda además dará como resultado que las familias de estas tres personas están recibiendo desde hace tres meses (más o menos la misma fecha en que fueron dados por desaparecidos) una pensión por fallecimiento.

Si hablan con los familiares de los militares, éstos mostrarán su sorpresa e indignación por las preguntas pues la Armada les informó que habían muerto en un accidente con explosivos no habiéndose podido recuperar los restos. Los mandos de la unidad de los soldados confirmarán el fallecimiento de los militares, según sus informes murieron en un accidente mientras participaban en una prueba de material clasificado en el CIM de Eilon y sus cuerpos fueron volatilizados por efecto del armamento que manejaban.

En cuanto al piso alquilado, los familiares no tienen constancia de ello. Por lo que ellos saben, jamás han tenido intereses en Vettera como para justificar el alquiler y, desde luego, ellos no están manteniendo actualizados los pagos.

Si preguntan en el CIM, éstos no tienen registrada la entrada de estos soldados en las instalaciones durante las fechas indicadas ni constancia de ningún accidente fatal.

Si los personajes intentan averiguar algo más respecto al piso, podrán contactar con su dueño. Éste les informará que el piso está alquilado a nombre de los tres, aunque en ningún momento los ha visto en persona. Todas las transacciones se hicieron vía GWW mediante intermediarios inmobiliarios. En cuanto al pago, sólo sabe que él recibe la cantidad acordada vía transferencia, aunque no aparece el ordenante de dicha transacción. Si los personajes intentan averiguar el origen de la transferencia deberán pasar una tirada de Buscar Datos con una penalización de +5 y que la diferencia entre la tirada y la habilidad sea menor de tres puntos para averiguar que el origen está en una cuenta de la Armada asociada al CIM de Eilon.

Lógicamente podrán presentarse en el piso para llevar a cabo un registro del mismo. El dueño en principio les facilitará la entrada sin ningún problema, aunque si no han hablado con él, podrán forzar la entrada sin excesivas complicaciones. Una vez en el edificio, si preguntan a los vecinos respecto a los ocupantes, éstos les dirán que pensaban que el piso estaba desocupado pues hace bastante tiempo que no entraba ni salía nadie de él. Algún vecino recuerda que estuvo ocupado por tres personas durante unos días. Estos días en que el piso estuvo ocupado coinciden con la fecha de salida de la Excelencia y que debían ser militares por su forma de hablar. No tuvieron ningún trato con ellos, estuvieron muy poco y coincidieron pocas veces, pero creen recordar que uno se llamaba Gecine. En cuanto a los militares muertos, ningún vecino les ha visto nunca antes. Si los personajes quieren perseguir este rastro, consulta el apartado Nave Desconocida descrito antes.

Entrando en el piso, en la terminal del ordenador observarán que aparecen los planos de una nave. Un estudio más detenido les dirá que los planos son de la Excelencia y, tras una tirada de Demolición, los personajes podrán observar que sobre los planos se han hecho marcas como de estudio de colocación de cargas explosivas y posibles efectos (explosiones secundarias, reacciones en cadena, destrucción de mamparas, etc.). Además encontrarán un detallado plan para el sabotaje de la Excelencia donde indican dónde colocar las cargas, cuándo preparar los temporizadores para que estalle después de que ellos hayan bajado en Hegaton, etc.

La última vez que fue usado el ordenador fue el día antes de la salida de la Excelencia en su último viaje.

Si los personajes han logrado averiguar de dónde salen los fondos para el alquiler de este piso, una tirada de Logística les dirá que únicamente los altos oficiales de una instalación militar y los oficiales encargados de finanzas tienen la capacidad para desviar fondos de sus presupuestos sin necesidad de autorización, aunque esto es un acto ilegal y que puede tener graves consecuencias para el futuro de la carrera del militar implicado. En el caso del CIM de Eilon, estas personas son el Oficial al mando del Departamento Financiero, el Capitán de Fragata Benes Savoia y el oficial en jefe de la base, el Comodoro Metwara.

CENTRO DE INVESTIGACIONES MILITARES DE EILON

Los personajes dispondrán ante ellos de claras evidencias de que el responsable debe ser uno de los mandos del CIM. La investigación para determinar la identidad del culpable debe pues limitarse a estas personas.

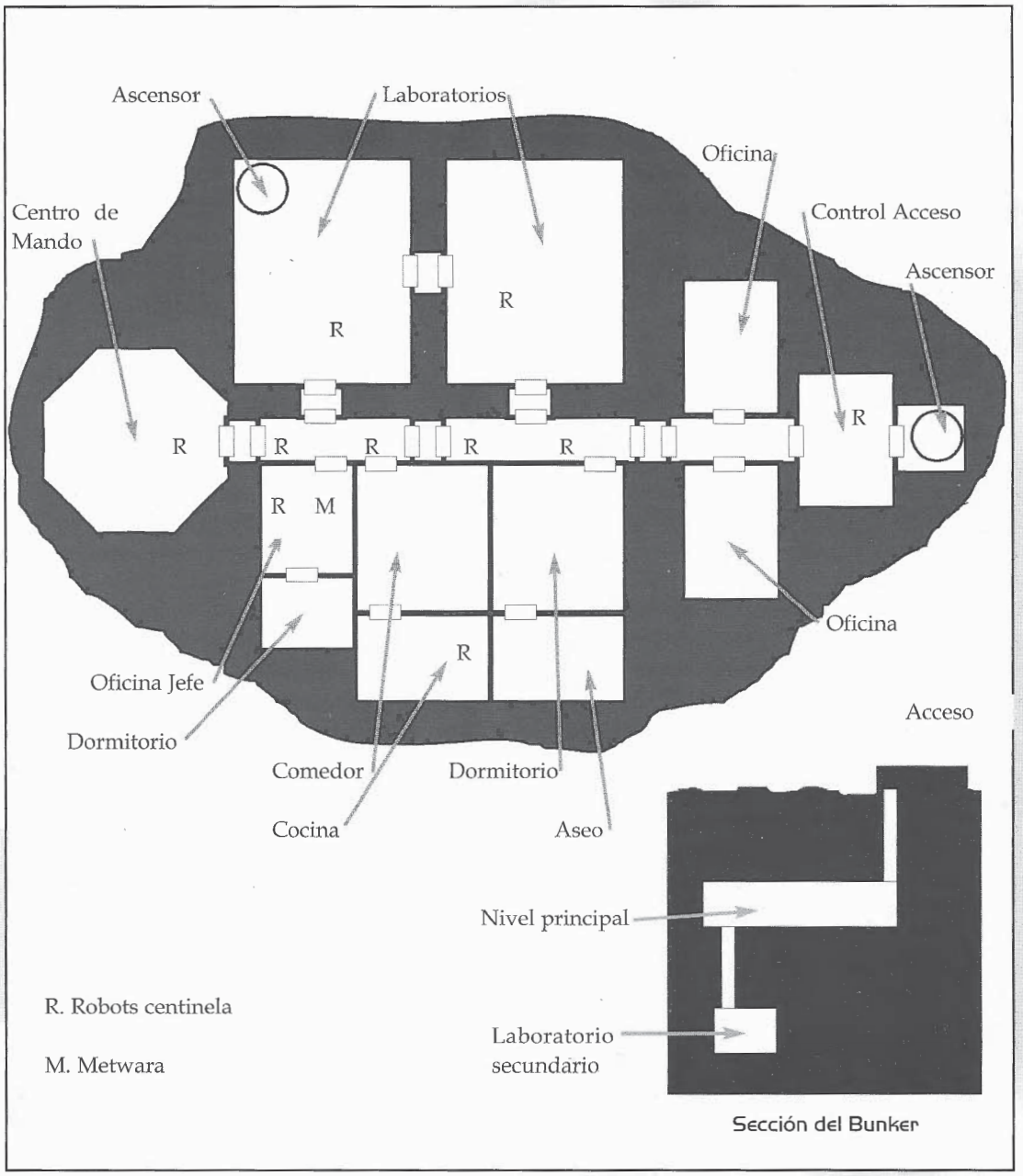
El CIM de Eilon está situado en el planeta Caszor del sistema, el mismo que contiene las instalaciones de la Primera Flota de Combate. Sin embargo, el CIM está situado en la cara opuesta del planeta en un bello y enorme edificio reconstruido de las ruinas de lo que se cree fue un palacio Aolha. Este edificio de 15 plantas de altura y más de 2000 metros cuadrados por planta está en el centro de una extensa zona ajardinada y alberga los alojamientos de las personas asignadas al CIM y las dependencias administrativas del centro. Todo el lugar tiene un perímetro de varios kilómetros en total, con un muro alto y grueso y equipos de sensores y robots centinelas protegiendo toda la longitud. En el interior de la zona protegida existen otra serie de edificios que dan entrada a los búnkeres subterráneos donde están los laboratorios en los cuales se llevan a cabo las investigaciones de verdad. Como complemento a las instalaciones terrestres, en órbita geoestacionaria sobre el complejo y vigilado por patrulleras y naves de la Primera Flota, el CIM cuenta con una pequeña estación orbital para aquellas pruebas que sólo pueden efectuarse en el espacio.

Aunque en principio el acceso a las dependencias administrativas es relativamente fácil, salirse del camino entre la entrada y el edificio, pasear por los jardines o intentar acceder a las entradas de los laboratorios es casi imposible sin ser detectado e inmediatamente interceptado por un equipo de guardias. El recinto está plagado de sensores y centinelas robot y sólo llevando un identificador determinado se puede pasear impunemente sin activar alguna alarma.

El CIM cuenta en la actualidad con una dotación de 1500 hombres repartidos de la siguiente manera: 250 son personal de seguridad, 800 pertenecen a los investigadores y científicos de los diversos equipos de proyecto y 450 al personal administrativo y de servicio del centro.

Los mandos superiores de este centro son:
Comodoro Metwara, el oficial al mando del centro y todo su personal.
Capitán de Fragata Benes Savoia, oficial jefe del Departamento Financiero y responsable de personal administrativo.
Capitán de Fragata Jacobo Venito, oficial jefe de Intendencia.
Capitán de Fragata Ricardo Martín, oficial jefe de la unidad científica.
Capitán de Fragata Raco Tibena, oficial jefe de seguridad.
Capitán de Fragata Avia Lioré, oficial médico jefe.

Las investigaciones de los personajes habrán podido apuntar en algún momento como posibles culpables a varias de estas personas. Los personajes, dadas las graduaciones de los oficiales implicados, no tienen acceso a sus fichas militares más que a través de sus oficiales superiores en la primera Flota y entonces sólo por causa muy justificada. Todos son oficiales de conducta más que correcta, incluso ejemplar. Han tenido una larga



Sección del Bunker

carrera militar, habiendo destacado en sus campos lo suficiente como para haber sido elegidos para ocupar los puestos de responsabilidad que tienen y han sido asignados al CIM hace ya varios años, no existiendo ningún problema serio desde que ocuparon sus puestos.

Si preguntan entre la tropa del CIM, averiguarán que existe una especie de rivalidad entre los distintos oficiales. No se llevan entre sí del todo bien, cada uno de ellos intentando destacar por encima de los demás e intentando siempre sacar lo mejor posible para sus departamento. Aparentemente, esta rivalidad ha sido potenciada por el Comodoro pues ha hecho que el centro opere con unos niveles de eficacia superiores a los de periodos anteriores. Debido a esta rivalidad, es dudoso que los mandos intermedios hayan podido participar

conjuntamente en el complot y, sin embargo, permite que alguien que conozca sus limitaciones sea capaz de aprovecharse de ellos en beneficio propio.

Éste ha sido el caso del Comodoro Metwara, quien ha empleado la falta de comunicación entre sus jefes de departamento, potenciada por él mismo, para poder actuar, falsificando ficheros, variando datos, desviando fondos, etc. sin que los responsables hayan podido darse cuenta.

DETENIENDO AL COMODORO

Obviamente, la detención del Comodoro no va a ser fácil. En primer lugar no se les da en ningún momento permiso para hablar con él. Se les comentará que en este momento está supervisando una serie de experimentos en el campo de pruebas y no puede ser molestado bajo ninguna circunstancia. Si comentan a alguien que vienen a detenerle, se les exigirá la pertinente orden de arresto antes de poder continuar. Por tanto, deberán presentarse ante su oficial y exponer las razones por las que creen que el Comodoro debe ser detenido. Si los jugadores resultan convincentes (es decir han logrado reunir suficientes pruebas incriminatorias y unir todas las piezas del rompecabezas) se les concederá la orden de arresto y permiso para actuar "con todos los medios necesarios".

Para cuando lleguen los personajes, el Comodoro ya se habrá enterado de la orden contra él y se habrá atrincherado en uno de los búnker de investigación (los planos de esta instalación los encontrarás en la página anterior). Los personajes deberán intentar entrar a por él y arrestarle. El búnker está rodeado de una serie de defensas que deberán sortear antes de entrar en él y una vez dentro los personajes se enfrentan a un determinada cantidad de robots de combate. Una vez superados todos los obstáculos podrán intentar arrestar al Comodoro y llevarle ante la justicia por sus actos, aunque éste se suicidará antes que permitir que le capturen.

EPÍLOGO

El humo acre de la destrucción aún inunda el aire que le envuelve en el subterráneo. Escucha las órdenes de sus subordinados intentando reparar con gritos el sistema de renovación, pero a él no le importa. Sus pasos son firmes, seguros, sin titubeos mientras recorre la distancia hacia el escenario del desenlace final. Cuando llega al umbral, levanta una mano para detener a su séquito. "*Pero Presidente...*" se atreve a protestar alguno, pero los ojos de Ayala dejan claro que no va a aceptar ningún comentario.

El cuerpo del loco Metwara aún yace entre su propia sangre. Viste el uniforme de la Armada en cuya defensa creyó morir. "*En otra época*", piensa el Presidente, "*en otra época.*" Y sus propios recuerdos le traen imágenes de su infancia, en su planeta natal. Con un gesto las abandona y centra su atención en la mesa que ocupa un lugar destacado en el despacho. Admira la posición de la misma y advierte que Metwara era un hombre inteligente y metódico y no el loco racista que los medios de comunicación harán de él.

Con gesto descuidado abre un portafolios de sobremesa y descubre unos dibujos a lápiz. "*¡Metwara, un artista! ¿Cuántas sorpresas guardas aún?*". Hay varias escenas de paisajes de la base, el retrato de una mujer y el de un extraño ser alienígena. Ayala lo observa, entrecierra los ojos, recuerda y comprende...

Nombre del Personaje: Metwara
Raza: Humano Sexo: Masculino

Fue	3	Agi	4	Mem	6
Vit	4	Coo	5	Lóg	7
Res	4	Vel	3	Inv	6
Car	4	Per	4	Pot	0
Vol	5	Int	3	Sen	0
Apa	3	Con	5	Ímp	0

ACADÉMICAS	Hab.
Arquitectura	___
Astronomía	6
Bioquímica	___
Cartografía	7
Cosmobotánica	6
Cosmomineralogía	6
Cosmozoología	6
Doctrinas [ ]	___
Física	___
Genética [ ]	___
Historia [humana]	6
Lenguaje [humana]	6
Logística [Armada]	16
Matemáticas	___
Medicina [ ]	___
Química	___
Sociología [ ]	___
Táctica [Espacial]	15
Toxicología	___
Xenología [ ]	___
ATLÉTICAS	**Hab.**
Correr	4
Escalar	4
G +	4
G O	10
Lanzar	3
Nadar	___
Saltar	4
Sigilo	5
OFENSIVAS	**Hab.**
Armas Arrojadizas	4
Armas Blancas	9
Armas Contundentes	4
Armas de Apoyo [ ]	___
Matar en Silencio	___
Pelea	12
Pistola	22
Rifle	19

SENSORIALES	Hab.
Buscar datos	17
Camuflaje	6
Disfraz	6
Esconderse	3
Evaluar [ ]	7
Falsificación [ ]	5
Observación	12
Ocultar	6
Orientación	6
Robar	5
SOCIALES	**Hab.**
Artes escénicas	5
Callejeo	3
Dialéctica	13
Interrogación	5
Mando	18
Protocolo	6
Psicología [humana]	19
Seducción	4, 3
TÉCNICAS	**Hab.**
Arnés multipropósito	___
Astronavegación	___
Cerraduras	5
Conducir [ ]	5
Demoliciones	___
Microsistemas	16
Oper. Armamento	10
Oper. Impulsores	___
Oper. Sensores	___
Oper. Sist. Auxiliares	13
Pilotar [ ]	5
Primeros Auxilios	10
Robótica	___
Técnico Armamento	15
Técnico Impulsores	___
Técnico Sensores	___
Técnico Sist. Auxiliares	14
Traje autopropulsado	4

CAPACIDADES	Valor
Alerta (3per)	12
Iniciativa (vel, agi)	3, 4
Carga (7fue)	Kgs: 21
Andar (agi)	m/as: 4
Correr (agi+2vel)	m/as: 10
Dur. correr (10vit)	as: 40
Sprintar(agi+3vel)	m/as: 15
Dur. sprintar (vit)	as: 4
Resistir dolor (vol/2)	3
Umbral mortal (vit)	4
Ajuste por FUE (fue-5)	-2

PUNTOS DE VIDA	DE MENTE	PSI
12	18	0

Nombre del Personaje: Robot de Combate T-I
Raza: Androide Sexo: No aplicable

Fue	5	Agi	6
Vit	6	Coo	6
Res	7	Vel	6

HABILIDADES	Hab.	ARMADURA	Valor
Táctica [urbana]	20	Todas las loc.	2/8
Pistola	18		
Observación	18		

PV 21

DESCRIPCIÓN:

Equipado con dos pistolas 2102-GR, una por brazo. Éstas pueden ser disparadas simultáneamente cada asalto contra un mismo blanco o contra blancos distintos (penalización de +5 a ambos disparos). Inutilizables con Pulsos Electromagnéticos (por ejemplo, las GPEM).

Nombre del Personaje: Robot de Combate T-II
Raza: Androide Sexo: No aplicable

Fue	7	Agi	6
Vit	8	Coo	6
Res	8	Vel	6

HABILIDADES	Hab.	ARMADURA	Valor
Táctica [urbana]	20	Todas las loc.	3/7
Rifle	18		
Observación	18		

PV 24

DESCRIPCIÓN:

Equipado con un Del Fermer 12AZ sin lanzagrandas. Estos androides pueden efectuar disparos bajo las modalidades de Fuego Normal (contra un sólo blanco) o Fuego de Cobertura (cuando haya más de un blanco en su área de acción). Inutilizables con Pulsos Electromagnéticos (por ejemplo, las GPEM).

PROGRAMACIÓN ANDROIDES DE COMBATE

Los androides en la instalación pueden ser de dos tipos, tirar un dado para determinar modelo exacto: 1-6 Tipo I, 7-0 Tipo II Todos ellos han sido programados para disparar contra blancos móviles que se encuentren en su área de acción (50 metros a su alrededor) y que no sean considerados amigos (todos los androides y Metwara llevan un emisor que transmite una señal que hace que los demás androides les consideren como blancos amigos). Cuando un enemigo entra en su área de acción, cada androide deberá pasar una tirada de Observación para detectar al enemigo (se repite cada asalto hasta detectarlo). Tras detectar un enemigo, se tirará por táctica, un éxito permitirá al androide disparar al blanco más conveniente dada la situación, si falla, disparará al más cercano.

Hoja de Personaje No Jugador de Éxo. Permitida su reproducción para uso de los jugadores y Directores de Juego. © EDICIONES SOMBRA 1999.

PROTOCOLO

0. Protocolo Cuesta

El Protocolo Cuesta es un conjunto de principios y procedimientos que sirven de guía en las misiones de exploración para garantizar, en la medida de lo posible, el reconocimiento provechoso y seguro de nuevos sistemas solares. El listado inicial fue compilado por el Doctor Cuesta hace más de 3450 años, cuando dictó las primeras normas de actuación de las misiones científicas realizadas por los equipos de la Universidad. Posteriormente, a medida que ha transcurrido el tiempo, las experiencias prácticas de las misiones de exploración se han tenido en cuenta y esas recomendaciones iniciales han sido revisadas. Aún hoy, después de tantos años, el Protocolo Cuesta es revisado y enmendado periódicamente por lo que es un documento vivo, sujeto a constantes cambios e innovaciones. El Consejo Cuesta se reúne cada dos años, por lo menos, para repasar los procedimientos existentes.
Debido a las innumerables variables con las que un equipo de exploración puede encontrarse, el Protocolo Cuesta se asemeja más a un conjunto de consejos a tener en cuenta según la situación real encontrada y las necesidades de la misión.

1. Preparación Previa

Mediante el empleo de métodos astrofísicos tradicionales (observación mediante radiotelescopio, cálculos de parámetros astrofísicos, etc) el equipo de Investigaciones Astrofísicas de la Universidad determina las posibilidades de que un sistema particular pueda resultar de interés. De esta manera se obtiene una lista de posibles objetivos que pueden resultar interesantes explorar más detenidamente.
Como los resultados anteriores se obtienen con datos muy antiguos (la observación de sistemas lejanos se hace con "imágenes" que han tardado cientos e incluso miles de años en llegar), antes de enviar un costoso equipo de exploración se envía una sonda SONTE-V (Sonda No Tripulada de Exploración) hacia el sistema para establecer las posibilidades actuales de encontrar un planeta de interés. Los datos de la sonda se reciben en tiempo real y sirven para actualizar las predicciones anteriores. De esta manera se establece la prioridad en las misiones de exploración.

2. Salto al Sistema

Una vez determinado el interés por un sistema, el equipo enviado debe efectuar el último salto a las inmediaciones del mismo para permitir el empleo de sensores de larga distancia. Se estudiarán las condiciones astrofísicas del sistema para determinar la trayectoria más adecuada que permita una máxima aproximación a todos los cuerpos en el menor espacio de tiempo posible (Vuelo de Reconocimiento del Sistema - VRS).
Finalizado el VRS, el estudio de los datos recogidos determinará cuáles son los cuerpos de mayor interés, debiendo el equipo decidir en qué orden realizan un estudio más detallado de los cuerpos.

Las sondas no tripuladas de exploración de la serie SONTE son unas de las herramientas más empleadas en la exploración del espacio profundo. Básicamente consisten en motor subespacial de un solo uso, un motor de impulsión y suficiente combustible para un año de operación continuada. A este equipo básico se añade un ordenador, un equipo de sensores científicos y un transmisor EPR. Las SONTE son lanzados hacia su objetivo desde una nave nodriza y cuando entran en las inmediaciones, el ordenador comienza las rutinas de exploración básicas programadas y transmite los resultados por el EPR al equipo científico. Si se considera necesario, la SONTE puede permanecer en órbita sobre el objetivo actuando como una señal de localización hasta que es recogido por un equipo de exploración.

3. Estudio Planetario

El siguiente paso es la colocación en órbita alrededor del cuerpo de la nave de exploración. Esta órbita será tal que permita el empleo de los sensores de la nave para determinar las características geo-planetarias de la manera más breve posible. En particular se determinarán como mínimo: composición atmosférica, estabilidad geológica del cuerpo, niveles de gravedad, temperatura y radiación, composición geológica del cuerpo...Con estos datos, el equipo podrá determinar si es posible (y necesario) realizar un planetizaje.

4. Planetizaje

Si se decide realizar un planetizaje, el equipo posará la nave preferiblemente en un lugar donde el despliegue de las instalaciones pueda hacerse fácilmente, proporcione una adecuada visibilidad de los alrededores y sea defendible. Para minimizar el tiempo en que la nave permanece en la atmósfera es preferible que el lugar del planetizaje haya sido estudiado con detenimiento desde órbita.

El equipo tomará las medidas de protección necesarias mientras se encuentre trabajando en el exterior de las instalaciones (trajes protectores, estar alertas y armados, etc), manteniendo en todo momento un canal de comunicación abierto con las instalaciones para poder informar de posibles hallazgos o peligros con rapidez.

A menos que no sea factible, siempre permanecerá como mínimo un miembro de la tripulación en las instalaciones.

Se desplegarán en los alrededores de las instalaciones los equipos de sensores necesarios para poder llevar a cabo un estudio detenido del planeta abarcando los campos de geología, meteorología, hidrología, botánica y zoología entre otros, además de garantizar la máxima seguridad de las instalaciones de tierra.

En los estudios botánicos y zoológicos se prestará especial atención a las propiedades de las plantas y seres vivos que pudieran encontrarse por si alguna de ellas presentara propiedades beneficiosas para los seres de la R.F.P.

El estudio hidrológico y meteorológico del cuerpo determinará si éste es capaz de sostener de manera benigna la vida sobre la superficie o si serán necesarios sistemas de adaptación de plantearse la posibilidad de una permanencia de larga duración.

El estudio geológico indicará la estabilidad del cuerpo, intentando estudiar los procesos sísmicos. En segundo lugar, servirá para buscar materiales minerales que pudieran ser de interés a la R.F.P.

5. Encuentros con Vida Inteligente

Siempre que se embarca en una misión de exploración existe la posibilidad de encontrarse con alguna forma de vida inteligente (VI). Si es el caso, se comprobará si ya existen referencias a estos seres. De ser así, se procederá según las recomendaciones generales recogidas en el Anexo VI para cada especie.

De ser una especie nueva, se procederá a intentar establecer comunicación con los seres y determinar su Nivel de Avance Relativo (NAR). En ningún momento se deberá mostrar una abierta hostilidad hacia la nueva especie, aunque tampoco se deberá desatender las medidas de autoprotección del equipo.

Se estará atento para descubrir si la nueva especie posee conocimientos (ya sean de carácter local o no) que pudieran ser de interés y, si el NAR es lo bastante elevado, se intentará determinar si la nueva especie pudiera estar interesado en formar parte de la R.F.P. como un nuevo estado asociado.

En todo caso, nunca se debe olvidar que los miembros de los equipos de exploración son los embajadores de la R.F.P. ante los posibles gobiernos y especies que pudieran encontrar en sus misiones y, por lo tanto, deben comportarse adecuadamente teniendo en mente este hecho.

6. Regreso

Los miembros de los grupos de exploración deben tener en cuenta que su experiencia es la herramienta más valiosa del equipo y es lo único que no se puede sustituir. Por tanto, independientemente de la situación, el regreso del equipo de exploración está por encima de cualquier otra prioridad. Siempre se tiene que tener previsto el regreso.

Además, las zonas exploradas deben, en la medida de lo posible, quedar sin rastro del paso de los exploradores. No sólo se evitará una contaminación perjudicial al ambiente, sino que se evitará dejar huella de la existencia de dicha exploración a un hipotético ser hostil o a un enemigo conocido. Esto último debe ser respetado más, cuanto más cerca se realice la misión de las fronteras de nuestra República.

AÑO: II. NÚMERO: 3.022
PRECIO: 1 estándar

Diario Compler

El primero de la galaxia

Vettera: 3.457
Edición Impresa

COMUNIDAD VERRIANA / Mass-Krm pide asilo al pueblo sheller y anuncia su secesión / 21.

Colapso en Oeon

Las actividades de Furis de la Rosa agravan la difícil situación económica en el imperio vecino de Oeon.

Fuentes oficiales de *La Aguja* han confirmado al Diario Compler que se está haciendo un seguimiento sobre la inestable situación de la frontera de la R.F.P. con el Imperio de Oeon. Las actividades de Furis de la Rosa, han comentado estas mismas fuentes, están creando una situación de escasez de recursos básicos en algunos planetas fronterizos. Se teme la posibilidad de aparición de epidemias y de revueltas. El Gobierno ha decretado el cierre cautelar del comercio con estas zonas para evitar posibles desgracias. Felia Vitago, Ministra de Comercio ha dicho en la rueda de prensa: "*Somos conscientes de que nuestra medida aisla más todavía a la zona afectada, pero preferimos mantener la seguridad sanitaria en nuestros planetas y asegurar los recursos básicos a los planetas de la R.F.P actuales o futuros*". Estas palabras han sido interpretadas en algunos medios como una tímida invitación a que los planetas oeonianos afectados, soliciten de nuevo el ingreso en la R.F.P.

Sobre las actividades de Furis de la Rosa, la misma Ministra ha comentado: "*Su delito en la R.F.P. es militar y nuestros gobiernos vecinos no permiten una medida militar para solucionarlo. Si el ex-almirante hubiera cometido un delito civil, nuestra justicia hubiera solicitado su detención y extradición, pero mientras siga sin cometer un delito civil en la R.F.P., el sistema judicial de la República no puede hacer nada.*"

Declaraciones que han sido duramente respondidas por el embajador de Oeon.

Página 23 y ss.

Martia agrede

Los primeros rumores se han confirmado y todo parece indicar que tropas verrianas de Martia han ocupado diversos planetas.

Las fuerzas de la R.F.P. destinadas en la Baronía Hassel han confirmado el ataque del planeta Martia a diversos enclaves cercanos a su posición. Durante muchos años, los verrianos del planeta Martia han mantenido un completo aislacionismo a excepción de sus raid piratas. Sin embargo, las noticias parecen indicar que la Reina de Martia ha decidido iniciar un proceso expansivo que inestabiliza todavía más la conflictiva zona de la Federación.

Los ataques verrianos han provocado también una reacción en el otro extremo de la galaxia donde las demás reinas han visto socavados los cimientos de su estructura social. En una reunión celebrada en el sector de Vitoria, las reinas verrianas han dado a luz un nuevo tratado, aunque ha trascendido poco de él al resto de las razas. Aparentemente, la ley (Tratado de Martia) que impedía a las reinas enfrentarse entre sí, ha sido anulada.

La consecuencia más llamativa de dicha reunión ha sido, sin duda, que Yrr Fercajj (hasta la fecha subcomandante de Adrasta) se haya convertido en la nueva reina de Martia.

Página 10

"Ayala miente"

Con estas duras palabras, Eduardo Thiers, alcalde de Vettera, se ha referido al discurso del Presidente en el Senado.

El sorprendente discurso que el Presidente Ayala dirigió a los senadores y que fue la retrasmisión en directo más seguida de los últimos 30 años, aún no deja de provocar reacciones sorprendentes. Si la noticia ayer fue el comunicado oficial de la nación Eisil (recordemos que acaba de escindirse de Oeon) felicitando al Presidente por su visión de futuro, la de hoy ha sido una desmesurada respuesta del alcalde de Vettera ante las preguntas de los periodistas, en la habitual rueda de prensa mensual, concedida por su equipo municipal.. En ella, Eduardo Thiers, ha dicho: "*...Ayala miente, intenta preocupar a la nación con vagas y difusas amenazas para que no puedan enfocar su atención en los verdaderos y cotidianos problemas de los vetteranos*".

La rivalidad entre ambos políticos se remonta a épocas anteriores a la elección para sus respectivos cargos, pero ésta se ha visto agravada por la natural disparidad de pareceres que siempre han mantenido los presidentes de la R.F.P. y los alcaldes de Vettera.

En su discurso en el Senado, el Presidente Ayala informó que los próximos años serían conocido como los años de la Encrucijada, los años en los que la Galaxia de Exo conocería quienes eran los verdaderos amigos y quienes los verdadero enemigos. Respecto a estos últimos, Ayala fue más críptico y dijo: "*...es posible que mañana veamos las naves de nuestros viejos enemigos combatiendo junto a las nuestras contra la nueva amenaza...*"

El discurso del Presidente ha sido calificado como uno de los sucesos del año por alguno de sus seguidores, pero, lo que es seguro, es que durante algún tiempo seguirán produciéndose reacciones de toda índole.

Página 2

Peligro Fa.Ra.Li.

En las últimas elecciones realizadas en el vecino imperio de Tyran, los radicales y xenófobos Fa.Ra.Li, concretamente su partido político TT (Tiempo de Tyran) han obtenido unos sorprendentes resultados que los analistas interpretan como una profunda radicalización de la sociedad tyrana.

Suplemento interior.

Breves

- La situación parece haberse normalizado en los sistemas de Pixaxi, Laea, Bixnuür y Vaapula y la invasión de esporas ha dejado de avanzar. ***(31)***

- El espacioterrorista Kennell se ha autoresponsabilizado del ataque a la nave mercante *Ginebra* en el sector Fardt argumentando que era una nave espía iroiendi.***(33)***

- Siguen llegando a miles los abritas al espacio tyrano. Al parecer los sheller han levantado el veto que tenían sobre el planeta abrita. ***(45)***

- Continúan los problemas en Grendell IV con la epidemia de Muerte Roja ***(42)***

- Informes atribuidos al Departamento de Seguridad Espacial indican que se ha comprobado una disminución de la actividad de los *Piratas Veddios*. ***(45)***

- Los *Gracos de Vettera* pasan a la final del campeonato de Pelles al vencer a los *Hegaton Drako* en el sexto encuentro ***(51)***

- El embajador sheller ha inaugurado en Vettera una exposición sobre los escritos del filosofo Ipalw Izkai. Es la primera vez que una exposición así se inaugura en la R.F.P. ***(54)***

- La Hija del Presidente Ayala evoluciona favorablemente de su enfermedad. ***(56)***

Tiempo Cero de Misión te desvelará los misterios de los Grupos Exo, esas unidades de la República Federal de Planetas que son algo más que exploradores del espacio. En sus páginas podrás encontrar, además de toda la información para disfrutar con este tipo de personajes en la galaxia de Exo, variada documentación que podrás aplicar en cualquier otro tipo de partida: ampliación de las reglas de Creación de Personajes (Especializaciones), reglas para la supervivencia en ambientes hostiles, planos detallados de estaciones espaciales, portanaves, instalaciones militares, etc., así como un completo equipo para tu exploración espacial.

TCM es un complemento de *Exo: el Juego de Rol e Interpretación de Ciencia Ficción*. Es recomendable éste para poder disfrutar al máximo de este suplemento.

EDICIONES SOMBRA
Apartado de Correos 108
46940 Manises (Valencia)
www.edsombra.com

EXO

9 788493 121822