

## [Savage Worlds] SciFi Companion Addendum: más Walkers

**Author :** Raszak

Haciendo el otro día una relectura de Appleseed, para quitarme el sabor de boca de la última película que han perpetrado al respecto, me di cuenta de que Savage Worlds carecía de un buen sistema para emular los pequeños mechs que los universos cyberpunk de Shirow (y muchos otros) tienen.

Sí, en el Science Fiction Companion hay unas reglas estupendas y versátiles tanto para armaduras de combate potenciadas como para "tanques con patas", pero los de Shirow están en un incómodo punto intermedio que no veía que cubrieran ni las unas ni las otras. ¿Solución? Pues añadir un par de tipos de Walkers más pequeños que el más pequeño del Companion.



### Microwalker (5')

Los micromech ocupan un espacio, a veces no muy bien definido, entre las armaduras potenciadas y los mechs de tamaños menos contenidos. Son utilizados con frecuencia en el mercado civil como máquinas estibadoras o por equipos de salvamento.

- Chassis: Micro
- Size: 2
- Pace: 10
- Strength: d12+1
- Thoughtness: 12 (3)
- Mods: 5
- Crew: 1
- Cost: \$0.5M

### **Ultralight (10')**

Los walkers ultralight son la respuesta a la necesidad de estratégica de operar en entornos urbanos con el menos rastro y destrozo posible, así que son mucho más pequeños aunque en terreno con alta densidad de obstáculos son mucho más operables.

- Chassis: Ultralight
- Size: 3
- Pace: 12
- Strength: d12+2
- Thoughtness: 15 (4)
- Mods: 10
- Crew: 1
- Cost: \$0.75M

### **Mods y más**

#### **Manos manipuladoras (u)**

El walker está equipado con manos y dedos capaces de operar con una soltura similar a la de una persona, salvando las distancias de tamaños (no pienses en pulsar un teclado de ordenador convencional con las manos de un mech de 40 pies). Esto permite manipular pesos y operar objetos así como armas adaptadas a ser empuñadas por estos vehículos.

Puede ser adquirido tantas veces como se desee y, aunque siempre implica dos miembros manipuladores, el número de veces adquirido es el tamaño máximo (en Mods) del arma que puede operar con seguridad (es decir, para poder manejar, por ejemplo, un Láser Medio, que ocupa 2 Mods, habría que adquirir Manos manipuladoras dos veces).

El espacio en mods es igual al Half size del Walker y el coste \$10K x Size.



### Armamento empuñable

Algunos walkers pueden estar adaptados con brazos articulados y manos con dedos prensiles (ver Mod Manos manipuladoras), de forma que pueden operar armamento adaptado a esos tamaños tomando la forma de descomunales pistolas y fusiles.

Todos los tipos de armas de vehículo tienen versiones empuñables, a un precio doble del marcado en las tablas correspondientes, y la forma de operarlas es similar a las armas personales, incluyendo la posibilidad de cambiar de armas tan rápido como soltar una y empuñar otra. Sin embargo cada tamaño de walker necesita sus propias adaptaciones y un arma para un Ultralight no puede ser utilizada por un Medium, viceversa y etcétera.

*Y en unos días algunos ejemplos de lo que se puede hacer con esto.*