



# SISTEMA DE COMBATE DE NAVES

## STAR TREK

En el número 51 de esta revista apareció un sistema de juego basado en el popular de *CHAOSIUM* para utilizarlo en el universo de *Star Trek* llevando personajes de una nave tipo Constitution. Con él se podían jugar aventuras del tipo de los episodios de la serie, explorando nuevos mundos, ayudando a colonias alejadas o realizando misiones diplomáticas. Pero nos quedaba en el tintero la cuestión del "casus belli". O sea: lo que pasaba cuando se producía una situación de combate con una o más naves enemigas. Para ello se ha desarrollado esta ayuda de juego que pretende ser simple pero completa de forma que se pueda utilizar dentro de una partida de rol sin menoscabo del transcurso de la acción.

POR CARLOS OCAÑA, ENRIC GRAU  
Y DIONISIO BARRASA

**S**eñor, el sistema de armamento no funciona y el escudo está al mínimo.  
— Conecta la energía auxiliar. Control de daños, ¿Cómo van las reparaciones?  
— Aquí control de daños: creo que lo podremos tener listo en unos minutos.  
— Sólo tenéis un minuto a lo sumo. Piloto, realice maniobras evasivas, necesitamos ese minuto de tiempo o nos van a pulverizar.  
— Si señor...

El combate se realiza en un mapa hexagonado utilizando fichas de papel o de cartón cuadradas que encajen dentro de los hexágonos y que simbolizan las naves. El lector habrá de conseguir estos elementos para poder utilizar el sistema. La acción se desarrolla en turnos divididos en fases. Los jugadores realizan las tiradas según las responsabilidades de sus personajes en la nave. Hemos utilizado una clasificación de los éxitos de las tiradas similar al usado para el proceso de investigación que te hemos explicado en una ayuda anterior.

- Éxito normal: pasar la tirada.
- Éxito especial: pasar la tirada por menos de la mitad de lo requerido.
- Éxito crítico: pasar por menos de la cuarta parte de lo requerido.

### Componentes y definiciones

Hemos intentado simular lo más fielmente posible lo que vemos y ocurre, según las películas y los episodios de la serie, en el combate de naves. Evidentemente no pretendemos hacer

un sistema complicado que además entorpecería el transcurso de las aventuras. Estamos más en la línea de hacer participar a los personajes en la acción. A pesar de todo, hemos cuidado un poco el detalle en la descripción de los componentes de las naves haciendo así posible toda una serie de fenómenos que creemos le dan vida al asunto.

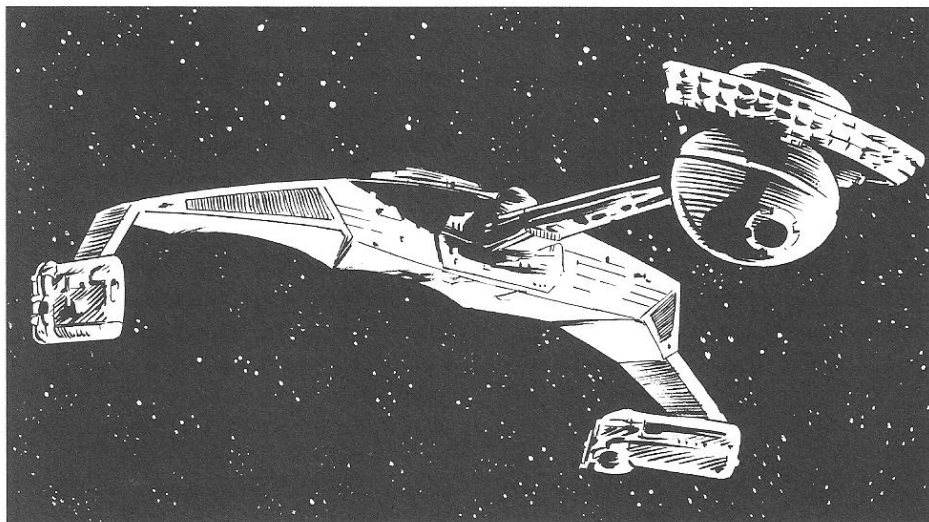
**Escudos:** Es el campo de fuerza que rodea la nave protegiéndola de las descargas energéticas de los fásers y de las explosiones de los torpedos. Este campo es generado por proyectores situados en la parte exterior. Las naves tienen un valor en escudos que varía desde el cero (naves sin escudos) hasta el 10 en las naves de guerra más grandes (la Enterprise, por ejemplo). Este número es el valor inicial del campo en cada una de las seis caras del hexágono.

Cuando una de las caras recibe un impacto, éste lado absorbe el número en puntos igual al valor de escudo que tiene en ese momento. El valor absorbido es despreciado pero, si el valor del daño era superior al del escudo en ese lado, el resto de puntos bajan dicho escudo a razón de un punto de daño por un punto de escudo. Si el escudo llega a cero y aún quedan puntos de daño, el resto pasa a enfrentarse contra el casco de la nave (sin bajar de cero, los valores negativos no tienen sentido).

En el turno siguiente el escudo quedará como lo hemos dejado a menos que se inviertan puntos de energía en reconstruirlo. En la fase correspondiente del turno de combate se puede transferir un punto de uno de los lados del hexágono a otro adyacente. El lado que da el punto baja lógicamente en uno su puntuación de escudo. Esto requiere una tirada por la habilidad Escudos de la Nave por cada punto movido. Por ejemplo: si el escudo frontal tiene un valor muy bajo, puede recibir un punto del escudo lateral-derecho frontal y otro del lateral-izquierdo frontal, o sea, dos tiradas.

También se puede, en esa misma fase, transferir un punto de energía del generador al escudo en una cara del hexágono con la correspondiente tirada. Esto quiere decir que, como mucho, un lado del hexágono puede reforzarse en tres puntos durante un turno.

Si la localización Control de Escudos está averiada, el movimiento de puntos de un lado del hexágono a otro y el invertir puntos de energía del generador en aumentar su valor cuesta el doble. Si la avería es grave, no se pueden realizar estas acciones.





**Casco:** Es la coraza de la nave y su valor viene representado por una tirada de dados que va desde el 2D3 hasta 4D3. El hecho de que sea variable para cada impacto representa las diferencias en la estructura de la nave y su reflejo en el grosor de la coraza en cada punto. Cuando un impacto ha conseguido atravesar el escudo, el valor restante se enfrenta contra el resultado de la tirada de dado del casco. La diferencia entre los puntos que atraviesan y el resultado del dado pasa directamente al interior de la nave. Si esto sucede, se realiza una tirada de localización y el sitio en cuestión recibe esos puntos de daño. Si en la localización en concreto hemos llegado al máximo posible de daño (por encima de la avería grave) los puntos sin adjudicar pasan directamente a la localización Casco (menos en el caso de los motores, ver más abajo).

En la descripción de las naves damos dos valores de dado en el apartado Casco separados por una barra inclinada (2D3/1D3, por ejemplo). El primer valor es el que tomamos inicialmente. Cuando el casco esté averiado, tomaremos el segundo valor debido a la deterioración general. Además, en las naves con capacidad de camuflaje, los dispositivos externos que permiten hacer esto se consideran inutilizados hasta que se repare la avería. Se recibe 1 punto de bajas.

Si la avería es grave, el deterioro es tan grande que el casco ya no presenta ninguna resistencia y se produce una descompresión en una zona (no hace falta tirar localización) ocasionando la muerte de la gente que no salga a tiempo: 2 bajas. Además se ha de hacer una tirada de Soporte Vital con éxito o sufrir 1 baja más.

Si se producen daños por encima del rango de Avería grave, el casco se rompe y la nave es destruida.

**Camuflaje:** Algunas naves tienen la capacidad de volverse casi invisibles (solo se percibe una ligera distorsión en el fondo de estrellas). Una nave con este dispositivo en función sólo puede ser detectada con un resultado de Especial en la habilidad de Sensores. Sólo en el turno en que se la consiga detectar se le puede disparar. El consumo del camuflaje es de 3 puntos por turno. *La nave no puede disparar ni lanzar torpedos* mientras este dispositivo esté conectado.

Cuando una nave está camuflada, la otra no puede hacer maniobras. Esto sirve para simular el hecho de que realmente no sabe dónde está su enemigo.

**Fásers:** Son los cañones láser. Cada nave tiene un número máximo de D6 que puede utilizar

en la fase de disparo. Consumen un punto de energía por dado utilizado y se inflige un daño igual a la suma de los dados.

Se necesita de un éxito normal en la habilidad Artillería de Nave para dar al objetivo con una penalización de 5% por hexágono de distancia. Si el éxito es especial se puede escoger la localización. Si los láseres se hallan averiados el porcentaje de éxito baja a la mitad. Si la avería es grave los láseres no funcionan.

**Torpedos fotónicos:** A diferencia de los láseres no requieren puntos de energía para lanzarlos pero hay un número limitado y se pueden acabar. Una nave sólo puede lanzar un torpedo por turno.

El objetivo puede realizar una tirada de pilotaje por cada hexágono que recorra el torpedo, para esquivarlo, pero ha de obtener un éxito especial. El daño producido es de 5D6 que funciona de la misma manera que un disparo láser.

Los torpedos del Ave de Presa romulana son descargas de plasma. El coste para lanzar uno de estos torpedos es de 3 puntos de energía. Pierden 2 puntos de daño por hexágono recorrido pero su valor inicial es de 6D6 (se pueden esquivar).

Si esta localización está averiada hay un 50% de que el torpedo no salga. Si la avería es grave no se pueden disparar torpedos.

**Generador:** El generador de la nave produce puntos de energía cada turno que son utilizados para:

- Realizar las maniobras de movimiento (1 punto por maniobra).
- Disparar los fásers (1 punto por D6) o los torpedos de plasma (3 puntos).
- Levantar los escudos la primera vez (2 puntos).
- Aumentar en un punto el valor de los escudos de un lado del hexágono (1 punto).
- Reparar una o varias localizaciones (1 punto por intento).
- Conectar los motores Warp (3 puntos).
- Almacenar puntos en la energía auxiliar (punto por punto).
- Mantener el camuflaje (3 puntos por turno).

Si los generadores están averiados sólo producen la mitad de puntos de energía por turno. Se recibe 1 baja por el impacto. Si la avería es grave, ya no producen nada y se conecta la energía de emergencia. Se reciben 2 bajas.

**Energía auxiliar:** Se trata de puntos de energía almacenados en baterías. Se puede disponer de ellos en cualquier fase del turno. Cada punto gastado no se recupera a menos que se recarguen las baterías con puntos del generador (sin sobrepasar el máximo).

**Energía de emergencia:** Cuando deja de funcionar el generador, se conecta esta fuente de energía que proviene de generadores auxiliares y da 2 puntos de energía por turno. Cada turno que permanezcan encendidos hay que hacer una tirada de Mecánica para que estos generadores auxiliares no se quemen. Se aplica una penalización del 5% que aumenta en un 5% más cada turno. Si esto sucede, el daño se considera avería grave y, evidentemente, ya no se suministra energía. Esta avería se puede intentar reparar sin gastar puntos de energía.

**Motores:** Con los motores de impulso se hacen las maniobras de movimiento de la nave gastando un punto de energía por maniobra y realizando la correspondiente tirada de Pilotaje. Con el motor Warp se realiza el salto hiperespacial gastando 3 puntos de energía y haciendo la correspondiente tirada de Navegación.

Si se produce avería, el coste en maniobras y salto Warp se dobla. Se recibe 1 baja. Si la avería es grave, el motor de impulso no funciona, la nave se mueve por la inercia y no se pueden hacer saltos hiperespaciales. Se reciben 2 bajas. *Si se recibe daño por encima de la avería grave, los motores explotan y la nave es destruida.*

**Velocidad máxima:** Cada nave tiene una velocidad máxima que es el número máximo de puntos que se pueden gastar en los motores para realizar maniobras. Se puede forzar la nave e ir más rápido pero a costa de tener que pasar una tirada de Motores o sufrir 1D6 puntos de daño directo en los motores. Dicha tirada tiene una penalización del 10% por punto que se sobrepase dicho máximo.

**Capacidad de maniobra:** Es el número máximo de giros gratis que puede realizar la nave cuando hace un movimiento (ver apartado de movimientos).

**Sensores:** Son los aparatos de detección de la nave. Permiten conocer el estado del enemigo pasando una tirada de Sensores. También permiten detectar naves camufladas con un éxito especial. En el juego de rol hay tres tipos de sensores: Largo alcance, Corto alcance y Biológico. El sensor utilizado en el combate es el de corto alcance que tiene un rango de 10 hexágonos (10 Km). Si están averiados, las habilidades de Pilotaje, Sensores, Navegación, Artillería de nave y Teleportación funcionan a mitad de porcentaje. Si la avería es grave no funcionan y las acciones que dependan de ellos no pueden realizarse: no se puede disparar, ni esquivar, ni utilizar el transportador, etc.

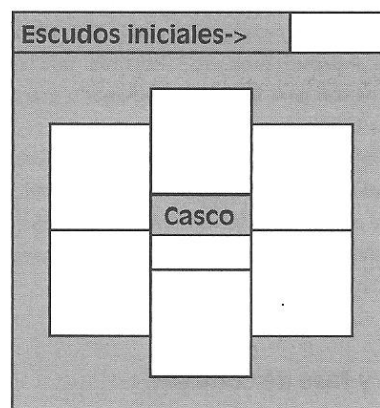
**Puente:** Desde el puente se controla la nave. Si es averiado se va a mitad de porcentaje en



FICHA			
Nombre		Fásers	
Tipo		Camuflaje	
Generador		Maniobrabilidad	
Reparaciones		Velocidad máxima	

Torpedos									
Equipos de seguridad									

CONTROL DE DAÑOS				AVERÍA				AV. GRAVE				EXCESO
Puente			M G			M G				M G		Al casco
Transportador			M G			M G				M G		Al casco
Sensores			M G			M G				M G		Al casco
Fásers			M G			M G				M G		Al casco
Torpedos			M G			M G				M G		Al casco
Generador			M G			M G				M G		Al casco
Motores			M G			M G				M G		Explosión
Control escudos			M G			M G				M G		Al casco
Hangares			M G			M G				M G		Al casco
Casco			M G			M G				M G		Explosión
Bajas												Capturada
	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	Capturada
	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	G	Capturada



## TIPOS DE NAVES

NOMBRE	ESC	CASCO	Vm/M	F	T	CAM	EqR	EqS	TAMAÑO
Crucero pesado de la UFP	10	3D6/3D3	3/0	4D6	10	NO	3	6	GRANDE
Crucero ligero de la UFP	8	3D6/3D3	3/1	3D6	8	NO	2	4	MEDIO
Crucero de ataque Gorn	8	3D6/3D3	3/0	4D6	10	NO	3	12	GRANDE
Crucero de batalla Klingon	9	3D6/3D3	3/0	4D6	12	SI	3	6	GRANDE
Cruc. de batalla Romulano	9	3D6/3D3	3/0	4D6	10	SI	3	6	GRANDE
Crucero de ataque pirata	8	3D6/3D3	3/1	3D6	8	NO	2	6	MEDIO
Destructor de la UFP	7	2D6/2D3	3/2	3D6	6	NO	1	3	MEDIO
Fragata de la UFP	6	2D6/2D3	3/2	2D6	5	NO	1	2	PEQUEÑO
Fragata pirata	5	2D6/2D3	3/2	2D6	8	NO	1	4	PEQUEÑO
Ave de Presa Klingon	5	2D6/2D3	3/2	2D6	6	SI	1	2	PEQUEÑO
Ave de Presa Romulano	5	2D6/2D3	3/2	2D6	3 (*)	SI	1	2	PEQUEÑO
Transporte	4	1D6/1D3	3/0	1D6	0	NO	1	1	PEQUEÑO

ESC: Escudos. Vm/M: Velocidad máxima y maniobra. F: Número máximo de D6 en disparo de faser. T: número de torpedos. CAM: Posibilidad de camuflaje. EqR: Equipos de reparaciones. EqS: Equipos de seguridad.

(\*): Estos torpedos son los de plasma.

las habilidades de Artillería de Nave, Escudos, Sensores, Pilotaje, Navegación y Soporte Vital (1 baja). Si la avería es grave, el puente queda inoperante y la nave no puede hacer ninguna acción hasta que se ponga en funcionamiento el puente auxiliar (2 bajas). Hacer el cambio dedica un turno entero en el que no se puede hacer nada. Una vez activado el puente auxiliar, se va a mitad de porcentaje en las habilidades mencionadas anteriormente.

**Transportador:** Permite transportar un equipo de 6 personas a la nave enemiga cada turno. Es necesario que los escudos de ésta estén bajados (al menos por un lado que esté

en el área de lanzamiento). Se precisa de un éxito en la habilidad de transporte. Si se falla por más del 20% los miembros del equipo mueren. Si está averiado, el porcentaje en la habilidad baja a la mitad. Si la avería es grave el transportador no funciona.

La nave tiene un cierto número de equipos de seguridad, cada uno de ellos formado por 6 personas. Cada equipo tiene una capacidad de aguante de 6 y un poder de ataque de 1D6. Cuando se transporta un equipo se ha de descontar del total disponible en la nave.

**Hangares:** Aquí se hallan las pequeñas naves de transporte. Si esta localización se avería

hay un 50% de no poder sacar una nave. Se tiene 1 baja. Si la avería es grave, no se puede utilizar el hangar hasta que esté reparado. 2 bajas.

## Tipos de naves

Utilizando los elementos anteriores podemos definir los tipos de naves que se pueden encontrar dentro del universo de *Star Trek*.

Adjuntamos una ficha de la nave donde se pueden encontrar todos estos componentes y el control de daño correspondiente al tamaño de la nave. Como las naves pueden ser grandes, medianas o pequeñas hay una indicación sobre algunas casillas: M se utiliza para las naves medianas y grandes, G sólo se utiliza para las grandes. Las naves grandes pueden aceptar más daño y para ellas una avería no se produce hasta que se sobrepasan los 5 puntos. La avería grave sucede cuando se sobrepasan los 10 puntos de daño y sólo más allá de los 15 tenemos el daño en exceso que normalmente va a parar a la localización Casco. Para las naves medianas esto sucede a los 4, 8 y 12 respectivamente y para las pequeñas a los 3, 6 y 9. Las primeras casillas representan los daños leves, la segunda parte, sombreada, es para la avería normal y la tercera para la avería grave. Hemos de ir tachando las casillas correspondientes a los puntos recibidos.





El diagrama de los escudos sirve para tener actualizada en todo momento la situación de los mismos. Cada cuadro se corresponde con el escudo de una de las caras del hexágono. El centro sirve para que indiquemos allí la tirada del casco. Recordemos que el dado puede variar según si el casco está averiado o no.

El control de bajas sirve para contabilizar la situación del personal de la nave (heridos, muertos, incapacitados, etc.). Recordar que las casillas M son para las naves medianas y grandes y las G sólo para las grandes.

El control de torpedos y equipos de seguridad sirven para contabilizar los elementos gastados. Hay que anular (sombreados, por ejemplo), las casillas no utilizadas debido a que la nave tiene menos elementos de ese tipo.

## Turno y fase de combate

El combate se desarrolla en turnos cuya duración en el universo de juego es de 1 minuto. Inicia el primer turno el jugador que atacante. Cada turno se desglosa en una serie de fases que se han de seguir de forma secuencial una detrás de otra. Cada jugador realizará todas las fases antes de pasar el turno a su oponente. Estas fases son:

0 – Activación.

1 – Sensores.

2 – Movimiento, disparo y teleportación.

3 – Control de escudos.

4 – Control de daños.

5 – Desactivación.

0 – **Activación:** En esta fase se obtienen los puntos de energía del generador para el turno en juego. Hay que hacer la tirada de Mecánica en el caso de tener conectada la Energía de emergencia. Ahora es cuando se pueden traspasar puntos entre las baterías auxiliares y el generador. Se activa el sistema de armamento y los escudos (si es que aún no se habían activado). En el caso de las naves con sistema de camuflaje éste es el momento de activarlo. Todo ello consume puntos de energía y requiere de tiradas en las habilidades correspondientes.

1 – **Sensores:** Se hace la tirada de Sensores para determinar el estado de la nave enemiga o para detectar una nave camuflada.

2 – **Movimiento, disparo y teleportación:** La nave se desplaza siguiendo las reglas de movimiento. Se puede disparar con los fásers antes, durante o después del mismo. Se requiere 1 punto de energía por D6 y la habilidad de Artillería de Nave.

Se puede lanzar un torpedo.

Se puede transportar un equipo a la nave enemiga. Tirada de Teleportación.

Si se fuerza la nave por encima de la velocidad máxima, se hace la tirada de Motores para superar el esfuerzo.

3 – **Control de Escudos:** Se hacen las transferencias de puntos entre los escudos y la aportación del generador para lo que se requiere la habilidad de Escudos.

4 – **Control de daños:** En esta fase se hacen las reparaciones siguiendo el proceso explicado más abajo. Se requieren puntos de energía y tiradas por la habilidad de Mecánica, Electricidad o Motores según el caso. En esta fase se curan los heridos en la enfermería para reducir el número de bajas. Se requieren tiradas de Primeros auxilios.

5 – **Desactivación:** Se pueden desactivar los escudos, el camuflaje, etc.

## Posición y movimiento

Inicialmente las naves se encuentran a 10 hexágonos de distancia ya que éste es el radio de detección de los sensores de corto alcance. Los de largo alcance detectan las naves a más distancia pero no pueden especificar el tipo ni los detalles de las naves, sólo la posición aproximada. Por tanto no se puede realizar un disparo a un objetivo que esté a más de 10 hexágonos.

La colocación de la ficha cuadrada que representa la nave se ha de hacer con la cara de proa paralela a la cara del hexágono que indica la posición de avance. Al inicio del movimiento la nave mueve un hexágono hacia delante. Esto representa la inercia de avance. A partir de ahí el jugador puede gastar puntos de energía en:

– Avanzar un hexágono. Consume 1 punto de energía.

– Retroceder un hexágono gastando 2 puntos de energía

– Hacer un giro de 60° con lo que la nave queda encarada a lado adyacente gastando 1 punto de energía

– Realizar tantos giros gratis como maniobrabilidad.

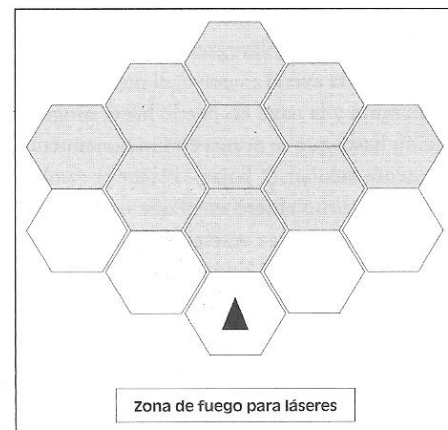
Estas maniobras se pueden hacer en cualquier orden y las veces que queramos, respetando el límite de velocidad máxima y la capacidad de maniobra. También podemos activar el motor warp y salir de la zona de combate. Hacer un salto warp en las proximidades de una nave en medio de un combate es peligroso debido a los complejos cálculos que se han de realizar en poco tiempo. Debido a esto hay una penalización en la tirada de Navegación que depende de la distancia a la que se encuentra la otra nave,

peor cuando más cerca. El valor de dicha penalización es de  $(100 - 5 \times \text{Hexágonos de distancia})\%$ , de forma que a los 20 hexágonos de distancia no hay problemas y más lejos ya no la tenemos en cuenta. Si la penalización es mayor que la habilidad no se puede hacer el salto. Si se falla la tirada hemos de calcular la diferencia entre el resultado del anterior dado y el valor en Navegación del personaje teniendo en cuenta la penalización (o sea, por cuanto se falló). Con este resultado consultamos la siguiente tabla:

FALLO EN EL CÁLCULO	EFFECTOS
1 - 30	La nave está fuera de ruta. Se puede corregir el salto durante el viaje.
31 - 50	Distorsión espacio temporal. El destino es una incógnita y se recibe 1D6 de daño directo en el casco y otro D6 en los motores.
>51	Grave distorsión espacio temporal. El destino puede ser otro tiempo. El casco y los motores reciben 1D6 por cada 5% por encima de 50.

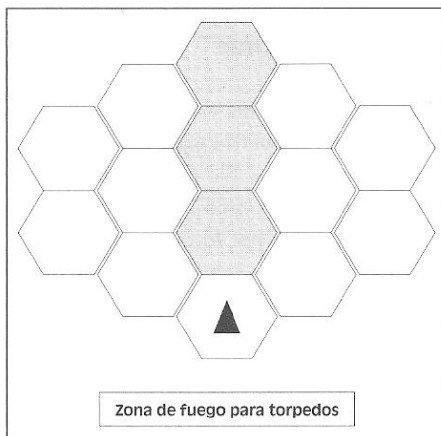
## Disparo de fásers y lanzamiento de torpedos

Como ya hemos dicho antes, se pueden disparar los fásers durante el movimiento. A efectos prácticos se puede hacer antes o después de cada maniobra. El disparo se hace desde el lado frontal a un objetivo que se halle dentro del área de disparo. Dicha área queda definida por un arco que comprende el hexágono que está justo enfrente, más los tres hexágonos de los tres lados frontales a este, más los seis hexágonos enfrente de ellos, etc. Para verlo mejor mirar el diagrama adjunto. El lado del hexágono afectado se corresponde al que se cruza con una línea que una el



**SITUACIÓN DE LOS PERSONAJES EN LA NAVE**

LOCALIZACIÓN	CONSOLAS DE CONTROL	HABILIDAD REQUERIDA
Puente	Capitán Pilotaje y navegación Escudos y control de armamento Sensores y Ordenador	Combate de naves Pilotaje, Navegación Escudos, Artillería Sensores, Informática
Sala de motores	Motores Generador Soporte vital	Motores Mecánica Soporte vital
Transportador	Control de transporte	Transportador
Enfermería	Sala de operaciones	Medicina, Primeros auxilios
Lugar averiado	Control de daños	Mecánica, Electricidad, Motores



centro de los hexágonos de la nave atacante y la objetivo.

El área de disparo para los torpedos es la definida por el hexágono frontal, el frontal a éste y así sucesivamente (o sea, en línea; ver diagrama). En el caso de las naves con sistema de camuflaje, una táctica habitual es posicionar la nave antes de desactivar el camuflaje. Esto tiene el peligro de poder ser detectado por los sensores de la otra nave y recibir los disparos de ésta sin poderlos contestar.

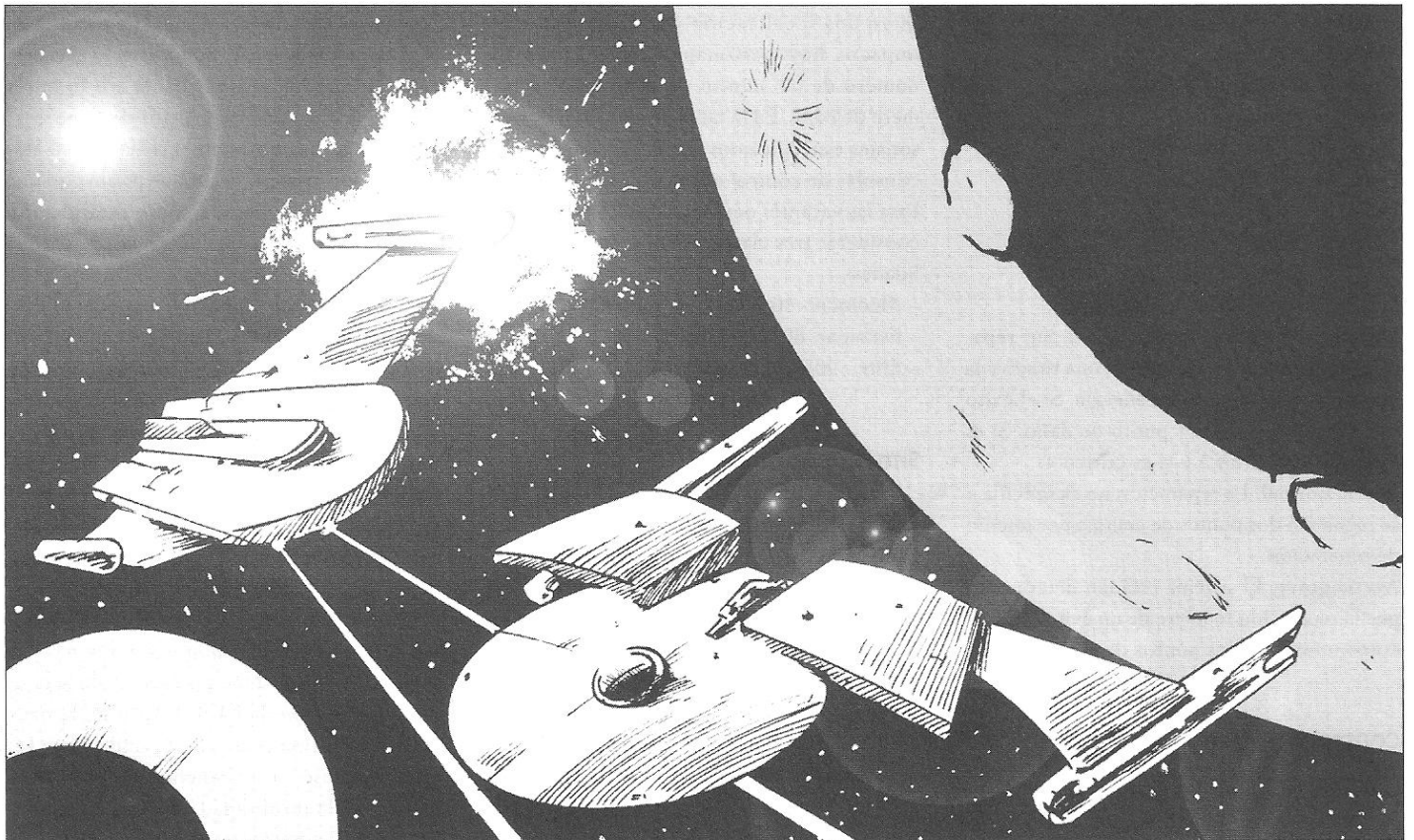
**Equipos de seguridad**

Se puede transportar un equipo de seguridad a la nave enemiga. Se transporta uno por turno durante cualquier momento de la fase 2 dentro del área de disparo de láser.

Si no se quiere escenificar la acción del combate dentro de la nave mediante una partida de rol se pueden utilizar las reglas siguientes. El equipo transportado tiene 1D6 de poder de ataque y 6 puntos de capacidad de aguante. El equipo puede atacar o esconderse (a la espera de la llegada de más equipos). Si decide atacar escoge una localización y produce 1D6 puntos de daño. Este daño puede ser absorbido por los equipos de seguridad de la nave defensora que pierden ese número en capacidad de aguante. A su vez éstos producen un daño sobre el equipo infiltrado igual a la suma de D6 de su capacidad de daño.

También pueden utilizarse para atacar a los equipos de seguridad de la nave objetivo. Si la capacidad de aguante de todos los equipos defensores llega a cero, el equipo atacante toma la nave. Por cada punto perdido en un equipo baja en un nivel el dado de ataque. Por ejemplo: si el equipo pierde un punto, su dado de ataque baja de D6 a D5. Los enfrentamientos se consideran simultáneos.

Si el equipo teleportado se esconde, los defensores pueden intentar localizarlo para enfrentarse a él. Para ello organizan grupos de búsqueda formados por uno o más equipos. Cada grupo puede hacer una tirada en la fase de activación por la habilidad Sistemas de Seguridad. Si la tirada tiene éxito, el grupo en cuestión se enfrenta al equipo infiltrado.





## Localización de impacto

Cuando el daño infligido sobrepasa los escudos y el casco, el valor en puntos restante ocasiona daños en una localización. Si obtenemos un especial en la tirada de Artillería, podemos escoger la localización que queramos pero, normalmente, para determinarla hay que hacer una tirada de D100 y consultar la siguiente tabla:

D100	Localización	Exceso
01 - 05	Puente	CASCO
06 - 10	Transportador	CASCO
11 - 20	Sensores	CASCO
21 - 30	Fásers	CASCO
31 - 40	Torpedos	CASCO
41 - 50	Generador	CASCO
51 - 60	Motores	EXPLOSIÓN
61 - 70	Control escudos	CASCO
71 - 80	Hangares	CASCO
81 - 100	Casco	EXPLOSIÓN

## Control de daños

En esta fase los equipos de reparaciones de la nave pueden intentar reparar las localizaciones dañadas. Cada equipo puede realizar un intento de reparaciones por turno. Según la zona dañada se requiere una tirada de Electricidad, Mecánica o Motores para repararla:

Puente -> Electricidad.  
 Transportador -> Electricidad.  
 Sensores -> Electricidad.  
 Motores-> Motores.  
 Control de escudos -> Mecánica.  
 Fásers -> Mecánica.  
 Torpedos -> Mecánica.  
 Generador -> Mecánica.  
 Hangares -> Mecánica.  
 Casco -> Mecánica.

La gravedad del daño se clasifica en:

**Daños leves (zona sin sombrear):** Sus reparaciones son fáciles. Requieren una tirada y la dedicación de 1 punto de energía. Si el éxito es normal reparamos 1 punto de daño. Si es especial reparamos 2 y si es crítico 4.

**Avería normal:** La reparación no es sencilla y se requieren dos puntos de energía por intento de reparación.

**Avería grave:** El sistema está tan deteriorado que la reparación requiere de un éxito especial como mínimo y dos puntos de energía.

## Control de bajas

Durante un turno de combate es posible que se produzcan heridos. El médico de la nave

ha de hacer una tirada por Primeros auxilios para intentar curarlos. Con un éxito normal atiende 1 baja, con un especial 2 y con un crítico 4.

Los efectos de las bajas son los siguientes: Cuando se llega a la zona de Avería, los porcentajes en las habilidades bajan a la mitad. Si se llega a la zona de Avería Grave, las habilidades bajan a la cuarta parte. Cuando se produce un impacto por encima de esa zona se han de gastar tantos equipos de seguridad como puntos de impacto o la nave es capturada.

## Situación de los personajes en la nave

Cada uno de los personajes jugadores puede asumir el rol de un miembro de la tripulación. Por tanto, cuando estemos en situación de combate se hallarán en sus puestos, donde realizarán las tiradas pertinentes que requiere este sistema. El trabajo también ha de ser compartido. Por ejemplo: el jugador que interprete al piloto es el encargado de realizar el movimiento de la nave en el tablero de juego, el del control de daños el encargado de señalarlos en la ficha y de tener en cuenta todas las consecuencias, el médico lleva el control de bajas, etc.

Si en una localización donde se recibe un impacto hay personajes, éstos sufren un número de D6 puntos de daño igual al número de bajas. En la tabla de situación de personajes especificamos las localizaciones y las consolas de control que contienen.

Para las vacantes ocupadas por PNJ se pueden considerar tres clasificaciones para sus habilidades:

- Mediocre: 30% en la habilidad.
- Estándar: 60% en la habilidad.
- Elite : 90% en la habilidad.

## Simplificaciones

Este sistema de combate esta pensado para hacer participar a todos los jugadores en el mismo (y no sólo al piloto y al artillero). Pero si lo que queremos es utilizarlo para hacer un combate de naves estándar podemos eliminar todas las tiradas menos las de Artillería, Sensores, Control de daños, Pilotaje cuando se esquivan torpedos y Motores cuando se fuerza la nave más allá de la velocidad máxima. La probabilidad por la que se tira puede ser la de una tripulación mediocre (30%), estándar

(60%) o de elite (90%). También podemos obviar el número de bajas.

Otra simplificación es la de considerar los escudos como un conjunto sin tener en cuenta las caras del hexágono. El combate en este caso se acelera mucho ya que los escudos caen rápidamente.

A pesar de todas las simplificaciones, no recomendamos utilizar este sistema para grandes combates de naves. Lo usual es el enfrentamiento nave a nave o de una nave contra dos naves.

## Ideas de aventuras

Adjuntamos de forma esquemática algunas aventuras que se pueden jugar utilizando este sistema de combate. No son escenarios únicamente de lucha, también hay la parte de aventura estándar por lo que se pueden utilizar dentro de una campaña de juego normal. Utilizamos frecuentemente el recurso del "mensaje subespacial". Este tipo de mensaje es una emisión proveniente de la base estelar más próxima (la del sector) y que puede llegar hasta la nave si ésta no se encuentra dentro de los efectos de algún campo magnético fuerte.

**Rapto:** Mensaje subespacial de la flota estelar: "Se ha recibido un mensaje de auxilio de la fragata Daedalus que estaba de patrulla en el sistema Omicron V. Su nave es la más cercana así que habrá de ir hacia allí lo antes posible. Esta orden tiene prioridad uno".

Cuando la nave entre en el sistema será atacada por un crucero de ataque pirata con una tripulación considerada como estándar. La nave pirata huirá haciendo un salto Warp si el daño recibido en alguna localización es de más de 10 puntos. Es posible conocer el destino del salto con un éxito especial en Sensores. Una vez acabado el combate podrán ver que hay otra nave orbitando el planeta Omicron V. Si se acercan podrán ver que se trata de la fragata Daedalus que se halla gravemente dañada pero que aún conserva parte del escudo alzado. Recibirán un mensaje del capitán pirata Korps el cual se ha apoderado de la nave y hecho rehenes a su tripulación. Éste pedirá un rescate, elementos para reparar la fragata y poder huir. Como la nave es de la federación tiene un código de acceso que podría ponerla bajo control de la nave de la Federación pero eso supondría que los piratas matasen a sus rehenes. De todas formas existe la posibilidad de bajar momentáneamente (para que no se den cuenta los





piratas) los escudos de la fragata utilizando el código. Así se podría enviar un equipo con el fin de rescatar a los rehenes mientras se va ganando tiempo en las negociaciones. Dicho equipo habría de procurar no ser visto o evitar que nadie comunicara su existencia a los piratas que tienen los rehenes hasta que pudiera liberarlos.

**Incidente en la frontera:** En una misión de patrulla en los límites de la zona neutral entre los Klingons y la Federación se recibe un SO.S: "Aquí... estación de inv...stición Tritón, estamos siendo ata...d...s por u... nave kli....., necesita..... ayuda, rep .....". Aquí se corta la comunicación. El ordenador de la nave puede informar que la estación Tritón es un centro de investigación dedicado a estudios biológicos que se encuentra orbitando el planeta Sufur III. Si acuden al sitio desde donde se detecta la emisión (o consultan las coordenadas que proporciona el ordenador) verán a un crucero de batalla Klingon que está al lado de la base. El enfrentamiento es inevitable. Después del combate (si tienen éxito) podrán contactar con la base. Los científicos se han atrincherado en la sala de control para sobrevivir al abordaje de todos los equipos de seguridad de la nave klingon que bajaron justo antes de la aparición de la nave de la federación (quedan cinco equipos klingon ya que uno ha sido eliminado por los defensores). Cuando los klingons de la base se den cuenta de que su nave ha sido destruida (o capturada), decidirán suicidarse colocando explosivos en los depósitos de combustible

de la estación. Los jugadores pueden ser miembros de uno de los equipos de seguridad que bajen para impedirlo. Los klingons lograrán su objetivo en 20 turnos de combate. Al final, si todo sale bien, puede ser que descubran el porqué del ataque klingon: en la estación se estaba investigando un virus mortal para ellos e inocuo para las demás razas. Esta investigación es, evidentemente, ilegal por lo que los científicos intentarán ocultarla a los oficiales de la Federación. Si el capitán de los jugadores llega a conocer este hecho, informará inmediatamente a sus mandos y se pedirán disculpas a los klingons para evitar que el conflicto suba de tono.

Este módulo necesitaría una preparación previa por parte del director de juego consistente en diseñar la base orbital. Si puedes conseguirla te recomendamos utilices la estación científica que salió editada para *Traveller*, con planos interiores a escala que se pueden utilizar para representar toda la acción. **Una simple prueba:** La nave de los jugadores acude a la demanda de una de las bases fronterizas con el Imperio Romulano. El comandante de la base informa de que se ha perdido el contacto con algunas naves mercantes. Todas en la misma región del espacio. No se recibió comunicación alguna de las mismas que hiciera pensar en algo anormal.

Si acuden a la zona los detectores de largo alcance detectarán restos de naves. Alineando los grupos de restos se puede trazar una línea que surge de la zona prohibida entre el

Imperio y la Federación. De los restos se pueden recuperar las cajas negras de las naves. De su estudio se puede deducir que algo atacó a las naves destruyéndolas en el acto. Sólo tuvieron tiempo de realizar algunas maniobras evasivas antes de perecer (aunque hay que recordar que sólo eran naves mercantes). Siguiendo la línea y estudiando las coordenadas espaciales y temporales, se puede deducir donde se halla lo que haya destruido a los mercantes.

Cuando la nave de la Federación llegue al lugar, habrá un Ave de Presa romulana que tendrá activado su camuflaje. Se acercará para disparar su torpedo de fusión lo más cerca posible. Eso supone que los jugadores podrán hacer 3 tiradas por sensores para detectarla (lo que tarda en turnos en recorrer los 10 hexágonos del radio del sensor de alcance corto) pero necesitarán un éxito especial. Si no, cuando se halle a un hexágono de distancia, desactivará su camuflaje. En el turno siguiente (después de todo un turno de combate de los jugadores) disparará su torpedo. La nave de la Federación aún podrá hacer un intento de esquiva. En principio es de suponer que la victoria será para la Federación. Se trataba de una simple prueba de efectividad hecha por los romulanos para ver el tiempo de respuesta de la Federación y las posibilidades de sus naves en actos de terrorismo.

**Un error de ruta:** La nave de los jugadores pasa por una tormenta espacial que avería gravemente los sensores de largo alcance.

Cuando consiguen repararlos se dan cuenta de que están en territorio del Gorn y que uno de sus cruceros de ataque ha entrado dentro de la zona del sensor de corto alcance. Todo intento de diálogo es inútil. El objetivo de la nave de la Federación es conseguir hacer un salto warp en condiciones (a más de 10 hexágonos) ya que en principio ellos son los infractores. Además existe una probabilidad del 10% a partir del 5º turno de combate de que aparezca otro crucero de ataque Gorn (esto no es conocido por los jugadores aunque pueden pensar que no sería raro que llegaran más Gorns).

