



CANALIZACIÓN DE ENERGÍA

STAR WARS

Las escenas de combate entre naves de Star Wars poseen una velocidad y una acción tan trepidantes como las que aparecen en las películas de la saga. Sin embargo, hay momentos en los que se echa de menos algo más de flexibilidad y colorido. Así, por ejemplo, si tu nave se encuentra dañada, con uno de los motores renqueando quejumbrosamente, dos de tus láseres totalmente inutilizados y con un interceptor TIE pegado a tu espalda, tienes dos posibilidades: abrir la carlinga y disparar desesperadamente con tu bláster de bolsillo contra el incor-diante y escurridizo imperial o estrellar tu destartada nave contra el asteroide más cercano de la manera más heroica posible. En ambos casos tu final es inminente.

POR FRANCISCO JAVIER FERNÁNDEZ



Luke: R2, aumenta la potencia

R2: (silbidos de afirmación)

con estas reglas lo que se pretende es dar a los jugadores la posibilidad de experimentar con los códigos de habilidad de sus naves, para que éstas respondan con mayor eficacia a situaciones bien distintas: desde el ataque de pequeñas y rápidas naves pirata hasta el bombardeo incesante de gigantescas naves imperiales. De este modo se abre ante los jugadores un enorme abanico de posibilidades en las que se dan cabida inteligentes maniobras tácticas y desesperados ataques frontales.

Por supuesto, al aumentar las opciones disponibles disminuye la velocidad del juego. Por este motivo hemos procurado hacer estas reglas lo más ágiles y dinámicas posible evitando aquellos puntos que de alguna manera enlentecen innecesariamente la sucesión de los acontecimientos. Esperamos haberlo logrado.

Conceptos básicos

Para que una nave tenga un correcto funcionamiento debe cumplir dos principios: transformar una reacción mecánica, química o de cualquier otro tipo en una corriente energética de alta potencia con un gran rendimiento, y transmitir dicha potencia a cada uno de los sistemas de la nave (motores, generadores de pantallas, equipos electrónicos, etc...) con una pérdida nula de carga.

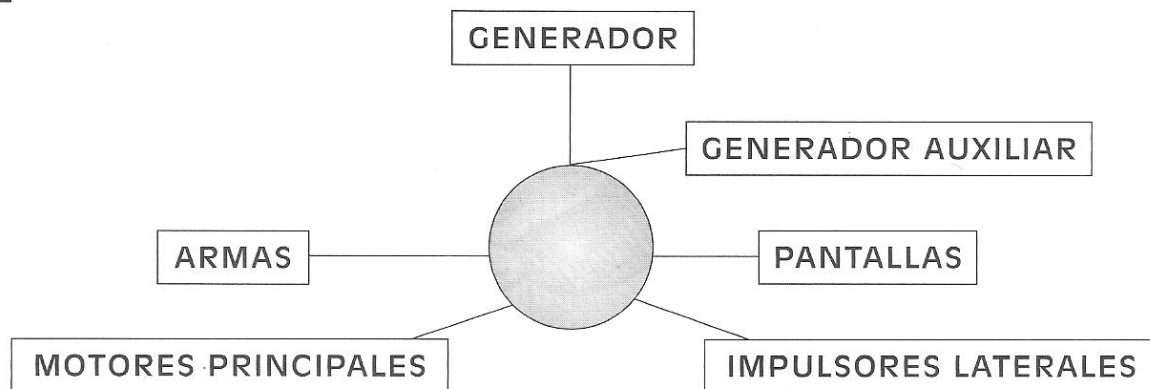
De lo primero se suele hacer cargo el generador principal, y el proceso que sigue para operar resulta demasiado complicado para

exponerlo aquí (¡vale, vale, no lo sabemos!). Si sabemos, sin embargo, que su peculiar construcción destinada a obtener el máximo rendimiento de los procesos de fusión y combustión, obliga a tener que hacerle trabajar a plena potencia. Siendo de otro modo se conseguiría un rendimiento muy pobre (mayor consumo de combustible/menor autonomía) o incluso podrían dañarse los circuitos internos del generador (bastante caros, por cierto).

De lo segundo se encargan los canales de energía de alta conductancia y los sistemas de transferencia energética. La peculiar y asombrosa fabricación de los primeros permite la conducción de energía a través de ellos con un valor virtual de pérdida cero. Los sistemas de transferencia energética, por otra parte, se encargan de regular y administrar el correcto funcionamiento de los canales de energía. Estos sistemas no son estáticos, pues podría resultar fatal en algunas ocasiones, en las que se necesita mayor energía en unos sistemas determinados (en los motores cuando hace falta más velocidad, o en las armas cuando se necesita mayor potencia de fuego).

Por este motivo existe la posibilidad de variar, desde la carlinga, la transferencia de la energía establecida de antemano. Así, podremos otorgar mayor potencia a los láseres en detrimento de una menor velocidad, canalizando parte de la energía de los motores a las armas. Esta energía no aparece instantáneamente, sino tras unos momentos en los que el sistema se acopla a los nuevos niveles de potencia. Sólo entonces podremos gozar de unos sistemas más poderosos (como recién salidos de fábrica). Hay que tener en cuenta, no obstante, que los sistemas no aceptan alegremente cualquier

Cuadro 1





CUADRO 2

SISTEMA	CÓDIGO
Motores principales	Velocidad subluz
Impulsores laterales	Maniobrabilidad
Armas	Código de daño*
Pantallas	Factor pantallas

* Se toma el código de daño de cada arma por separado

cantidad de energía. Si sobrepasamos unos valores, que vienen determinados por el diseño de los componentes, podríamos dañar de forma irreversible elementos vitales de dichos sistemas, quedando por tanto inutilizados (vamos, que si te pasas te los cargas...).

Tras la parte teórica pasemos a la práctica: las reglas.

Reglas de canalización de energía

a) Se puede disminuir la energía recibida por un sistema y canalizarla hacia otro distinto (ver cuadro 1). En términos de juego lo que varía son los códigos de habilidad correspondientes a cada sistema (ver cuadro 2).

b) La cantidad de energía disminuida en un sistema posee un valor mínimo y un valor máximo. El mínimo es +1, mientras que el valor máximo será la totalidad del código de habilidad del sistema transmisor.

c) Asimismo, existen valores mínimos y máximos de recepción o carga de energía. El valor mínimo sigue siendo un +1; sin embargo, esta vez el máximo corresponderá al valor normal del código del sistema receptor. Es decir que, por ejemplo, una nave con 2D de maniobra puede recibir 2D extra gracias a la canalización. De manera excepcional, el valor máximo puede ser superado durante varias rondas de combate. Ver punto (i) para más información.

d) El valor de la energía disminuida en un sistema se resta instantáneamente de su código de habilidad al finalizar el segmento en el que se efectuaba la transferencia.

e) El incremento de carga recibido por un sistema se apreciará en la ronda siguiente a la que se declaró la canalización. El valor en cuestión se añade al código de habilidad del sistema receptor.

f) Es posible canalizar al mismo tiempo la energía de dos o más sistemas hacia otros tantos cualesquiera.

g) Si la cantidad de energía que debe recibir un sistema es superior a 1D, entonces se car-

gará a razón de 1D por ronda hasta que toda la energía se haya canalizado o su transferencia sea interrumpida (voluntaria o involuntariamente).

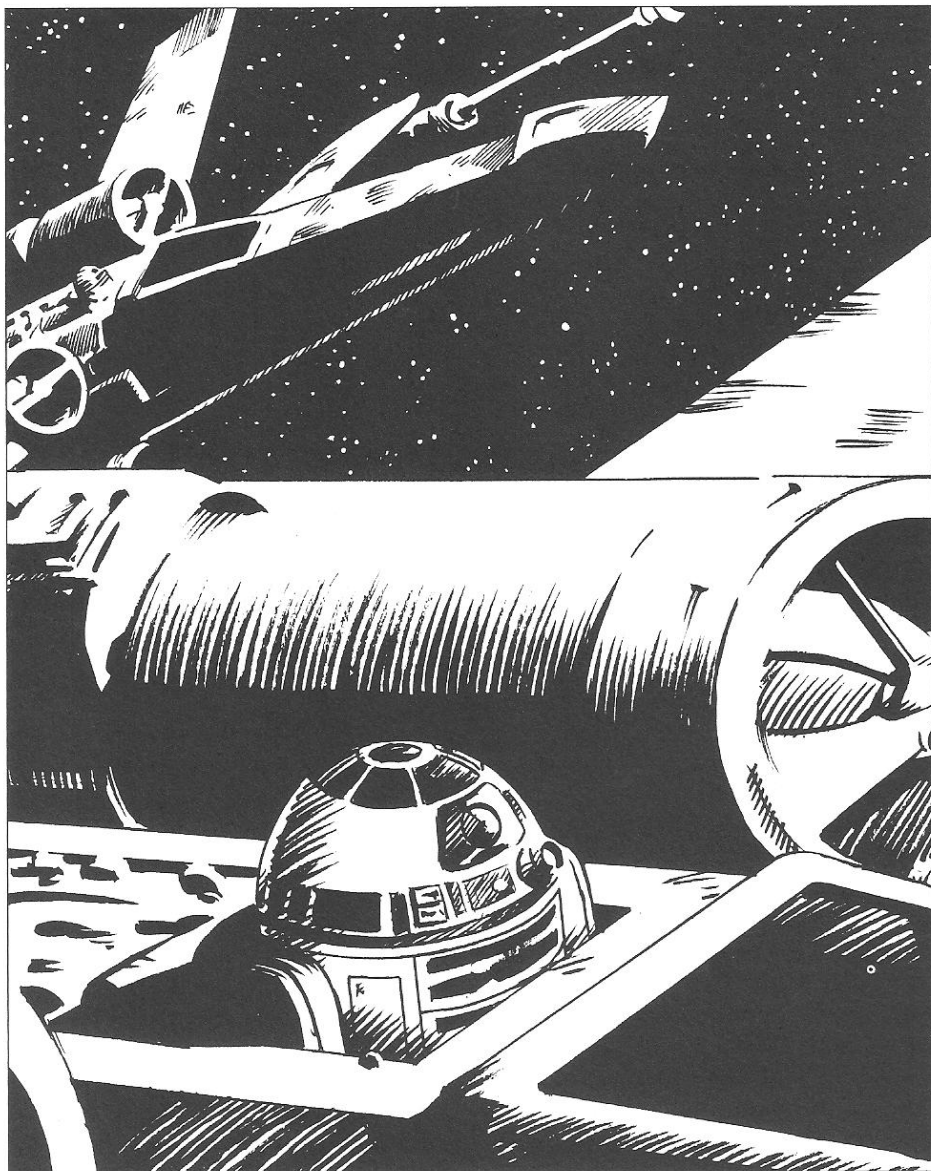
h) Si el proceso de carga dura más de una ronda de combate, y dicho sistema es utilizado antes de que este proceso se haya completado, deberán usarse los dados extra recibidos hasta

ese momento a la hora de determinar el código de habilidad a utilizar.

Ejemplo: Si un sistema debe recibir 5D (1D/Ronda) y es utilizado en la tercera ronda desde que comenzó a cargarse, deberán añadirse 3D a su código de habilidad antes de realizar la tirada. El sistema seguirá cargándose normalmente durante dos rondas más hasta que toda la energía se haya transferido.

i) Un sistema puede cargarse con más energía de la permitida. Es decir, su código de habilidad modificado puede ser mayor que el doble de su código de habilidad original. Sin embargo, si a este sistema se le hace funcionar durante más de dos rondas se destruirá por sobrecarga (daño grave) y la energía que en aquel momento poseyera se perderá (ver regla de pérdida de energía en el punto L, más adelante).

NOTA: Un sistema se considera usado cada vez que se utilice su código de habilidad.





Luke: ¿Por qué seguimos acercándonos?

Han: Nos han atrapado en un campo de tracción

Luke: ¿No puedes hacer nada por evitarlo?

Han: No, vamos a toda potencia. Tendré que desconectar los reactores.

j) Si se canaliza energía cuando la nave está ionizada o con daño ligero deben usarse para estas reglas los códigos de habilidad modificados por el daño (es decir, con los dados de penalización correspondientes). Si por este malus un sistema receptor quedase reducido a 0D, el sistema transmisor disminuirá su código como ocurriría normalmente, pero el receptor no podrá aumentar el suyo, por tener 0D en su código de habilidad, hasta que la penalización desaparezca. Es posible volver a canalizar esta energía hacia otro sistema mientras la penalización continúe.

k) Cuando un sistema es destruido se interrumpen automáticamente los canales de energía que lo alimentaban. De igual manera un dispositivo de seguridad impide que por error o accidente se intente canalizar energía a un sistema destruido. Por lo tanto no es posible canalizar energía hacia un sistema destruido.

l) Aunque no es posible canalizar energía hacia un sistema destruido, si es posible, sin embargo, canalizar parte de la energía desde un sistema que acaba de ser destruido hacia cualquier otro sistema. Hay que tener en cuenta, no obstante, que una cierta cantidad de energía (la mitad, aproximadamente) se pierde en la combustión de gases y fluidos expulsados durante la destrucción. Para contabilizar el valor que puede ser utilizado se deberá realizar lo siguiente: considerar el valor del código de habilidad

modificado por la penalización de daño grave (-1D), redondear a dados enteros (sin puntos) y dividir por 2 redondeando hacia abajo.

Ejemplo: Un caza rebelde recibe un daño grave resultando destruidos los motores principales (velocidad subluz 3D+1). El piloto decide canalizar la energía retenida por el dispositivo de seguridad para aumentar su código de maniobrabilidad (2D). Para calcular la cantidad de la energía retenida, resta 1D a su código de velocidad (2D+1) y lo pasa a dados enteros (2D). Finalmente divide por 2 este valor obteniendo 1D que puede usar para aumentar su capacidad de maniobra. En la ronda siguiente su código de maniobrabilidad será de 3D (2D+1D) y su velocidad será 0D.

m) Las naves que posean generador auxiliar de potencia pueden hacer uso de esa energía para aumentar el rendimiento momentáneo de varios o todos los sistemas de la nave. Ver reglas del generador auxiliar para más información.

Jefe Oro: Toda la potencia a las pantallas deflectoras delanteras. Toda la potencia a las pantallas deflectoras delanteras.

n) Cambiar los flujos de energía entre sólo dos sistemas para re canalizar su energía no cuenta como una acción. Sólo en el caso de tener que realinear más de dos sistemas en la misma ronda se considera como una acción adicional (-1D a las demás acciones que se desarrollen en la misma ronda)

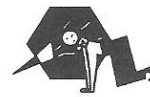
ñ) En el caso de la potencia de las armas se presentan algunos problemas adicionales derivados del carácter intrínsecamente letal de éstas. Cada incremento de un dado (o fracción) en el código

de daño de un arma implica el riesgo de sobrecargarla aunque no se rebasen los límites establecidos en (c). Al disparar con dicho arma se deberá tirar un dado adicional para comprobar si se produce un fallo. Si la tirada de dado es igual o menor que el número de dados de daño trasvasados al arma en cuestión, ésta sufrirá una sobrecarga y dejará de funcionar hasta que los mecanismos de refrigeración de emergencia eliminen el recalentamiento de los filamentos de conducción, lo que requiere cinco rondas por cada dado o fracción que hayamos trasvasado. Una tirada de Técnica/Reparar Naves Espaciales o Pilota-je naval de dificultad 20 puede reducir el tiempo de espera a la mitad, redondeando hacia arriba. Nunca se puede aumentar el código de daño de un arma por encima del tope marcado por su valor original, con lo que aquí no se aplica el apartado (i). Además, armas como los misiles o los torpedos no se ven afectadas por canalizaciones de energía, pues no dependen del generador y no están conectadas a éste. El director de juego es libre de endurecer esta regla, considerando que la sobrecarga de un arma la inutilice definitivamente hasta que los filamentos de conducción sean reemplazados; además, el código de daño sólo se podría aumentar hasta la mitad (redondeando hacia abajo) del código original; e incluso, temiendo un exceso de letalidad, puede suponer que se puede canalizar energía desde pero no hacia los sistemas de armas. **Ejemplo:** El piloto de un caza Ala-x se enfrenta a una fragata aduanera imperial y decide que necesita más potencia de fuego de la disponible, incrementando el código de daño de los cañones de su nave en 2D (a costa de su maniobra); eso quiere decir que éstos harán 8D de daño al disparar, pero al tirar el dado de comprobación un resultado de 1 ó 2 producirá la sobrecarga de los mismos. Tiene mala suerte y saca un 2. Tras realizar su tiro, el piloto tendrá que esperar diez rondas para poder volver a disparar con ellos (si es que sobrevive hasta entonces), a no ser que el director decida que el esfuerzo ha sido demasiado para los cañones y que no puedan ser reutilizados hasta el reemplazo de los componentes quemados.

Reglas Opcionales

(O1) Otros sistemas con los que utilizar las reglas

Existen otros sistemas en cualquier nave espacial que no aparecen en el cuadro 1 y, por lo tanto, no se utilizaban en las reglas de canalización de energía. Estos son: hiperimpulsores, soporte vital y equipos electrónicos. El



director de juego puede permitir canalizar energía a o desde estos sistemas, teniendo siempre en cuenta que no existen términos de juego con los que poder manejarlos. A continuación se dan, en líneas generales, algunas indicaciones de cómo se podrían usar estos sistemas, siempre bajo el criterio del DJ.

– Hiperimpulsores: En el espacio real, los hiperimpulsores están desconectados y no poseen energía. En el hiperespacio, el resto de sistemas se encuentran desconectados o minimizados. Teniendo esto en cuenta, los hiperimpulsores no podrían utilizarse siguiendo estas reglas.

– Soporte Vital: Manipular el soporte vital puede resultar peligroso. Debería cambiarse sólo en casos de verdadera necesidad, por ejemplo si se necesita un ambiente modificado, que permitan la vida a ciertas criaturas, pero con un mayor gasto de energía. Recortar el suministro de energía del soporte vital puede significar aire viciado o no renovado, frío o calor excesivos, falta de oxígeno (u otros gases), o cualquier otro mal, con lo que puede acercarse una muerte lenta y agonizante.

– Equipos electrónicos: Si se otorga mayor energía a estos elementos, pueden obtenerse diversos beneficios puntuales, como mayor alcance de los sensores, rapidez de cálculo en la astrogración, etc... Otros elementos no aceptan una modificación en el gasto de energía, (velocidad de respuesta de los mandos, bancos de memoria, etc...), debido a sus características inamovibles. Existen no obstante, otros elementos bastante sensibles, como los fotoreceptores o el sistema de localización espacial, que pueden dañarse por una sobrecarga de energía. Por otro lado, disminuir la potencia de los equipos electrónicos puede suponer poca fiabilidad en los datos suministrados por la computadora de navegación, o errores sistemáticos

en los sensores de la nave. Incluso si existe un mal funcionamiento de los amortiguadores de luz el piloto puede quedar momentáneamente cegado por el brillo inesperado de una estrella cercana.

(O2) Modelos modernos y usados

Existen miles y miles de naves cruzando la inmensidad de la galaxia. Es lógico pensar pues, que no todas dispondrán de los mismos sistemas con la misma calidad y fiabilidad. Dependiendo de su antigüedad o tecnología, estos sistemas pueden comportarse mejor o peor en la transferencia de energía. De este modo, mientras que aparatos muy modernos son capaces de soportar gran cantidad de carga (el triple de su código) y de aceptarla a mayor velocidad (+2D/ronda), sistemas realmente antiguos o con varios años de uso pueden tener menor capacidad de carga (hasta el punto de no admitir más y disponer de ello con mayor lentitud (+1 ó +2 por ronda). Si los jugadores, en el transcurso de una aventura, roban una nave o la compran de segunda mano, existen muchas posibilidades de que posea sistemas antiguos o usados. Encontrar sistemas más poderosos o de última generación es bastante más difícil. Sólo los ricos pueden permitirse disponer de uno de ellos. El Imperio posee sistemas incluso más perfeccionados y guarda un control estricto sobre la posesión de este tipo de elementos. Si los PJ son descubiertos con sistema de estas características y no pueden explicar de una manera coherente su procedencia, es seguro que tendrán serios problemas (el castigo por la piratería es la muerte...)

(O3) Mejorar los sistemas

A veces un piloto no puede disponer de sistemas tecnológicamente potentes con los que

dotar a su nave de una mayor potencia y debe de echar mano de su imaginación y su pericia para realizar él mismo improvisados e inseguros ajustes sobre la marcha. Para ello deberá gastar suficientes puntos de habilidad como para aumentar una característica (capacidad o velocidad) de un determinado sistema (el gasto de estos puntos se atiene a las normas de personalización de naves descritas en la pág. 65 del libro de reglas). Asimismo se deberá disponer del equipo y tiempo necesarios para llevar a cabo tan delicada operación.

(O4) Hiperimpulsores

Cuando una nave entra en el hiperespacio todos los sistemas no vitales se desconectan automáticamente cediendo parte de su energía a los hiperimpulsores. Estos, en el momento en que son conectados, se cargan rápidamente y utilizan su potencia para realizar el salto y mantener a la nave fuera del espacio real. Por eso, durante un viaje por el hiperespacio, los únicos sistemas en funcionamiento son el soporte vital, algunos grupos de sensores y el computador de navegación, otorgando el resto de la energía a los hiperimpulsores. Cuando una nave sale del hiperespacio, los hiperimpulsores se desconectan, devolviendo la energía a los sistemas habituales de la nave.

Estos sistemas comienzan a recuperar la energía cedida (ver reglas de Canalización de Energía) llevando un cierto tiempo (2 o 3 rondas), con lo que el regreso al espacio real se efectúa con todos los sistemas al 50% de su capacidad operativa, redondeando hacia arriba, al menos hasta que reabsorben toda la potencia habitual; esto hace que no suela ser aconsejable emerger en medio de un campo de asteroides o de una batalla. Por este motivo, muchos pilotos comienzan a cargar los sistemas normales de

El Concilio de Rivendel - II Aniversario SATM

Árbitro de Torneo Istari

Organiza Torneos Istari regulares en tu localidad. Escoge un nombre de un Personaje con carta SATM

Me propongo como Árbitro oficial de los Torneos Istari

Nombre: Edad:
Dirección:
Población: C.P.:
Tel.: Fax: E-mail:

Envía este cupón a: infoJOC - JOC Internacional c/ Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona, T.: 93 345 85 65,
o al Fax: 93 346 53 62, o al E-mail: joc.internacional@bcn.servicom.es



la nave antes de salir al espacio real. Esta operación es bastante delicada y requiere gran destreza puesto que los hiperimpulsores deben ir cediendo energía de forma gradual mientras los demás sistemas se cargan, corriendo el peligro de que se corte bruscamente la potencia de los motores de salto. Si esto así ocurriese, los hiperimpulsores podrían quedar dañados y no funcionar hasta ser reparados en el planeta más próximo (en el caso de que lo hubiera). Debe realizarse una tirada de Pilotaje Naval de dificultad 20 con éxito. Si así sucede, la nave saldrá del hiperespacio con todos los sistemas correctos y funcionando; en caso contrario los hiperimpulsores podrán dañarse (daño grave) y los sistemas no estarán totalmente cargados cuando se aparezca en el espacio real. Para llevar a cabo esta maniobra se pueden combinar tantos PJ como tripulantes admita la nave.

Han: *Atento, Chewie. Preparados los reactores inferiores.*

1. Reglas Básicas

Giros y contragiros, aceleraciones y frenazos bruscos piruetas, toneles, vuelos atmosféricos a baja cota... un caza debe estar preparado para soportar todo esto y mucho más. Desgraciadamente aún no se ha inventado nada que pueda recibir semejante trato y permanecer limpio y brillante como si tal cosa. Los sistemas de la nave se estropean con el tiempo y sólo la suerte ha impedido a más de un piloto el haberse quedado tirado en medio de un montón de estrellas sin identificar. La suerte... y los siste-

mas de emergencia, por supuesto. Pues, ¿quien en esta vertiginosa y traicionera galaxia se atrevería a iniciar un viaje interplanetario sin contar con varios equipos que suplan sus necesidades en caso de avería? Muchos opinan que los hiperimpulsores de seguridad son los sistemas más importantes de una nave, ya que si se estropean los principales, cabe la posibilidad de que consigas alcanzar un sistema cercano con garantías de seguir con vida. Pero..., ¿quién alimenta a los hiperimpulsores de seguridad cuando el generador principal sufre una avería? Respuesta: el generador auxiliar.

El generador auxiliar de una nave de escasas dimensiones otorga una potencia sin duda muy pequeña, comparándola con la que poseería en circunstancias normales. Sin embargo es lo suficientemente importante como para que ninguna nave, ya sea un caza monoplace o una lanzadera imperial, carezca de él.

En términos de juego, se considera que un generador auxiliar desarrolla 1/4 de la potencia que generaría en su caso el generador principal. Para simular su uso en el juego de rol pueden seguirse estos pasos:

– Cuando el generador auxiliar entra en funcionamiento, los códigos de habilidad de todos los sistemas se reducen a 1/4 de su valor normal, (tomando en consideración cualquier penalización que ya existiese de antemano por daño ligero, daño pesado, etc.).

– Para ello, se pasan todos los valores a puntos, multiplicando el número de dados por 3 y sumando los puntos restantes.

Ejemplo: $3D+1 = (3 \text{ dados}) \times (3 \text{ puntos/dado}) + 1 \text{ punto} = 9+1 = 10 \text{ puntos}$.

– A continuación, se divide este valor por 4, redondeando hacia abajo, y se pasa de nuevo a dados.

Ejemplo: El código de velocidad subluce de un caza es de $4D+2$. Su código durante el funcionamiento del generador auxiliar de potencia será: $4D+2 = (4 \times 3) + 2 = 14$ $14/4 = 3 \text{ puntos} = 1 \text{ dado}$.

Otro modo de realizar este cálculo sería dividir el número entero de dados (sin puntos) por cuatro. El cociente será el número de dados que tendrá el código del sistema con potencia auxiliar; el resto será el número de puntos de dicho código. Si el código normal de un sistema es de 1D o menos, no será capaz de funcionar con la potencia suministrada por el generador auxiliar. Los sistemas comenzarán a cargarse una vez se conecte la potencia auxiliar (ver reglas de canalización de energía).

2. Energía Principal + Energía auxiliar

Ben: *Da la vuelta en redondo.*

Han: *Creo que tienes razón: demos la vuelta. Chewie, conecta la potencia auxiliar.*

Chewie: *Grrraaurr.*

Han: *Vamos, Chewie, conecta la potencia auxiliar.*

Cuando la situación resulta muy comprometida y se necesita hacer uso de toda la energía disponible, en detrimento de un consumo desmedido, es posible conectar la energía del generador auxiliar y unirla a la proporcionada por los sistemas primarios. Si se efectúa esta maniobra, todos los sistemas comienzan a cargar el valor de su código auxiliar (ver reglas de canalización de energía) con lo que deberá prevenirse que los nuevos índices no superen el doble del código original del sistema, puesto que, si así ocurriese y el sistema fuese utilizado durante más de dos rondas consecutivas, quedaría destruido (daño grave). Del mismo modo, la potencia auxiliar no puede usarse junto con la principal durante más de 5 rondas ya que, en caso contrario, tanto el generador auxiliar como los conductores de energía podrán quedar inutilizados dejando a la nave indefensa y a la deriva hasta que fuesen reparados o cambiados (¡Oh, oh!)

Puesto que esta operación somete a un enorme trabajo a multitud de elementos electrónicos y mecánicos de la nave, y gran parte de la energía se pierde de manera irreversible (las naves no se diseñaron para hacer de horno microondas) La conexión de la potencia auxiliar reduce la autonomía de la nave en 1/4 de su valor total.