

Seamos serios, por favor.

Por: Francisco Calvete

Ayuda de juego no oficial para Star Wars.

Estas ayudas opcionales tienen como objetivo hacer más realista el entorno de Star Wars sin, al mismo tiempo, hacerlo más complicado. El DJ debe recordar, sin embargo, que éste es un juego de rol "peliculero" y que la diversión y la espectacularidad priman sobre cualquier otra cosa.

Contenido

1. Viajes Estelares.
2. Turboláser y otras armas: un problema de escala.
 - 2.1. La Tabla.
 - 2.2. Explicación de las escalas
 - 2.3. Ejemplos.
3. Pilotos imperiales: aquellos chalados en sus cutres cacharros.
 - 3.1. Tabla de Calidad.
 - 3.2. Explicación de los grados de calidad.
 - 3.3. Tabla auxiliar de calidad aleatoria.
4. Projectiles pesados y otras minucias.
 - 4.1. El proceso de adquisición del blanco.
 - 4.2. Projectiles.
 - 4.2.1. Cazador Mk II
 - 4.2.2. Exotrex V
 - 4.2.3. Martillo de Thor Mk. VIIa, Mk. VIIb
 - 4.2.4. Narval 10
 - 4.2.5. Torpedos Larga Lanza
5. Dos habilidades olvidadas: Sensores y Comunicaciones.

1. Viajes Estelares

Una de mis principales frustraciones como DJ de Star Wars (aparte de tener que soportar que ganen siempre esos miserables rebeldes, oh, cómo los odio) es la total ausencia de una

referencia espacial en la que moverse. El Almanaque de Duración de Viajes Galácticos no permite hacerse la menor idea sobre donde está qué planeta. Y no es que haya muchos sitios que visitar.

Por contra, TRAVELLER propone un excelente sistema de generación de mundos, pensado para funcionar en una cómoda trama hexagonal (1hex= 1 parsec). La pega de TRAVELLER es la larga duración (1 semana), coste y gestión de los saltos hiperespaciales.

Por eso se me ocurrió mezclar ambos sistemas para obtener un híbrido con la agilidad y espectacularidad de Star Wars y la racionalidad y realismo de TRAVELLER. Para lograrlo, equiparé la Capacidad de Salto de TRAVELLER al Multiplicador de Hiperimpulsión de Star Wars, haciendo que las naves de uno pudieran ser empleadas en el otro.

Luego construí una Tabla de Duraciones de Tránsito Hiperespacial según unos parámetros arbitrarios, pensados para que los viajes fueran relativamente rápidos (al estilo de Star Wars) y fácilmente calculables.

De paso, eso me permitía emplear los mapas, suplementos y planos de naves de TRAVELLER, por lo general de una calidad muy superior a los imaginativos pero nebulosos suplementos de Star Wars.

En cuanto a la Capacidad de Salto, la conversión es:

- El Multiplicador de Hiperespacio [x3] equivale a la Capacidad de Salto 1.
- El Multiplicador de Hiperespacio [x2.5] equivale a la Capacidad de Salto 2.
- El Multiplicador de Hiperespacio [x2] equivale a la Capacidad de Salto 3.
- El Multiplicador de Hiperespacio [x1.5] equivale a la Capacidad de Salto 4.
- El Multiplicador de Hiperespacio [x1] equivale a la Capacidad de salto 5.
- El multiplicador de Hiperespacio [x0.5] equivale a la Capacidad de Salto 6.

La Tabla se confeccionó a partir de la siguiente abstracción: la duración de un salto dado con una Capacidad de Salto igual a la distancia del mismo es de 12 horas (cifra que el DJ puede cambiar, pero que le obligará a recalcular la tabla): esto es, una astronave con Capacidad de Salto 2 (o multiplicador de Hiperimpulsión [x2.5]) tardará 12 horas en dar un salto de 2 parsecs (hexágonos) de distancia, lo mismo que una astronave con CS 4 en dar un Salto de 4 hexágonos. Pero la duración varía si la distancia es distinta.

Se considera que un salto 6 es lo máximo que una nave puede hacer de una sola vez, y que cualquier astronave (tenga la CS que sea) puede saltar hasta 6 parsecs de distancia, siempre que esté dispuesta a dedicar el tiempo necesario y tenga la suficiente autonomía. La tabla da las duraciones en horas (h) y minutos (m) de los saltos, dependiendo de la Capacidad de Salto/Multiplicador y la distancia a recorrer.

Sin embargo, si el DJ lo prefiere, puede ampliar la Tabla para permitir saltos más distantes (basta con prolongar las proporciones; por ejemplo, la existencia de un CS 7/Mult [x0'25] daría de duración para un salto 7, de abajo arriba en la tabla: 12h, 24h, 48h, 72h, 96h, 120h, 144h).

Se supone que los saltos son de sistema en sistema, por seguridad y para facilitar los cálculos de astrogación.

Tabla de duración de saltos según cs/multiplicador

Distancia en hexágonos

CS/Multiplicador	1	2	3	4	5	6
CS 1/ Mult [x3]	12h	*14h24m	*18h	*24h	*36h	*72h
CS 2/ Mult [x2.5]	10h	12h	*15h	*20h	*30h	*60h
CS 3/ Mult [x2]	8h	9h36m	12h	*16h	*24h	*48h
CS 4/ Mult [x1.5]	6h	7h12m	9h	12h	*18h	*36h
CS 5/ Mult [x1]	4h	4h48m	6h	8h	12h	*24h
CS 6/ Mult [x0.5]	2h	2h24m	3h	4h	6h	12h

(*) Según TRAVELLER, una nave sin la CS suficiente sería incapaz de dar este salto (accidentes aparte).

Estos tiempos básicos se verán modificados dependiendo del tipo de ruta que se recorre. Para ello emplearé los modificadores indicados en la Segunda Edición de Star Wars, que reproduzco a continuación:

Modificadores de astronavegación:

Ruta Principal de Comercio:	Sin cambios
Ruta Comúnmente Transitada:	+10% a la duración base
Ruta Poco Transitada	+25% a la duración base
Ruta Raramente Transitada	+50% a la duración base
Ruta Sin Transito Desde Hace Varios Años	+100% a la duración base
Ruta No Transitada Antes	+150% a la duración base

Aparte hay modificadores -pienso que es mejor dejarlos a discreción del DJ- para saltos apresurados, saltos sin ordenador de astrogación, con la nave más o menos dañada, etc.

Con esta herramienta es ya posible referirnos a una trama hexagonal en la que situar los sistemas con sus planetas.

Y hablando de dicha trama, eso es algo que todo DJ tendrá que realizar. Si juega con TRAVELLER, las Reglas de Base le proporcionan varios subsectores con las estadísticas de sus mundos. Estas reglas de salto le permitirán una mayor flexibilidad, dinamismo y rapidez de desplazamiento.

Si juega con Star Wars, siempre puede emplear el sistema de generación de mundos de TRAVELLER y la plantilla de Subsector que dicho juego proporciona, elaborando sus propias regiones estelares, y situando los planetas de las películas y los suplementos en el lugar que

considere apropiado. De esa manera, tanto el DJ como los jugadores sabrán a qué atenerse y podrán planear sus desplazamientos y estrategias de una vez por todas.

De paso, los Perfiles Universales de Mundos de TRAVELLER pueden emplearse para describir los lugares que los PJ visitan.

2. Turboláser y otras armas: un problema de escala.

En la 2TM Edición (inglesa) de Star Wars aparecen nuevas reglas para el combate. Estas reglas tienen en cuenta las diferentes escalas de las armas y sus blancos, y proporcionan al usuario una tabla de equiparación algo compleja, que tiene el mérito de solventar algunas de las situaciones más ridículas del juego, con personajes sobreviviendo al ataque de cazas TIE y reventándolos de un disparo de bláster.

Pero, como se ha dicho, el sistema es algo complejo y he preferido emplear un sistema de equiparación alternativo. Es más sencillo, aunque exija un mayor detalle en las especificaciones de los vehículos y las armas. Se basa igualmente en las escalas, de acuerdo con la tabla que se presenta.

Se supone que emplear un arma de un piso contra un objetivo del piso inmediatamente superior hace que el código de daño se divida por 2 (con D6 impares dando un +1 ó un +2 dependiendo de la supuesta potencia del arma).

Emplear un arma de un piso contra un objetivo del piso inmediatamente inferior hace que el código de daño se doble (con los +1 ó +2 pasando a un D6 completo o su equivalencia).

Cuando un arma de un piso dispara contra un objetivo dos pisos inferior, el DJ puede indicar que el blanco es muy pequeño para lo normal en ese arma y aplicar modificadores negativos a su empleo, o incluso negar la posibilidad de hacer blanco.

Un arma de un piso dado no puede tomar como blanco un objetivo tres o más pisos inferior (pero sí un área que lo incluya).

El mínimo código de daño resultante es 1D. Si hubiera de ser dividido, se supone que el arma es ineficaz contra objetivos de esa escala.

2.1. La Tabla

Tabla de Escalas:

Espacio.
Superficie Planetaria.
Satélite/Estación Combatiente.
Navío Capital.
Edificio.
Caza estelar.
Vehículo Pesado.

Vehículo Ligero.

Persona.

2.2. Explicación de las escalas:

Planetaria: Blancos del tamaño de planetas y armas capaces de destruir uno. Por ejemplo, el superláser de la estrella de la Muerte contra Alderaan.

Satélite/Estación de Combate: Blancos del tamaño de satélites y planetoides, y armas capaces de destruirlos. Entre los blancos podemos incluir la Estrella de la Muerte, las Esferas de Torpedos imperiales, las grandes estaciones y los astropuertos estelares. Entre las armas se contarían algún hermano pequeño del superláser, las megabombas termonucleares, etc., que quizás no puedan volar un planeta de un sólo disparo, pero que con paciencia...

Navío Capital: Buques de suficiente tamaño como para contar con grandes tripulaciones y realizar operaciones extendidas. Van desde las corbetas y otros buques ligeros hasta los Destruyores Estelares. Las típicas armas son los turboláseres, los misiles de mediana capacidad y los torpedos de protones.

Edificio: Igual que la anterior, pero en tierra. Los típicos blancos van desde rascacielos hasta fortalezas de cemento o zonas amplias habitadas y edificadas.

Caza Estelar: Astronaves ligeras, con autonomía y radio de alcance limitados. Se incluyen en esta escala los cargueros ligeros como el Halcón Milenario, los Alas X y los cazas TIE. Las armas típicas incluyen los cañones láser y los misiles pequeños.

Vehículo Pesado: Igual que el anterior, en tierra. Son los vehículos blindados como el AT-AT y el AT-ST, los blocaos y posiciones fortificadas menores, las casas grandes, los robots y máquinas descomunales, las criaturas de un tamaño monstruoso...

Vehículo Ligero: Blancos sin apenas blindaje, pero de cierto tamaño o resistencia. Incluyen los deslizadores más comunes, las aeromotos, las criaturas de gran tamaño, las casas, los robots industriales... Las armas de esta escala son los blásteres pesados, la artillería ligera, los detonadores termales...

Persona: Blancos de pequeño tamaño, prácticamente desprovistos de blindaje, entre los que se cuenta la gente, los animales, las construcciones frágiles, la maquinaria delicada (androides normales incluidos), etc. Las armas son el bláster, el sable luz, la vibrohoja, etc.

El DJ puede jugar con estas escalas en una estructura mixta, dotándola de partes más frágiles o protegidas, y salvaguardándola con armas distintas para repeler ataques de diferente magnitud. Esto permite una gran flexibilidad en el juego y hace de la búsqueda del "punto débil" algo verdaderamente atractivo.

2.3. Ejemplos:

-Un PJ, pertrechado con una pistoláser de escala Persona y código de daño [4D], puede hacer 2D de daño a un blanco de escala Vehículo Ligero, y sólo 1D a un blanco de escala Vehículo Pesado o Caza estelar -lo que, en la mayoría de los casos, será absolutamente despreciable. Su arma es inútil contra blancos mayores.

-Una Corbeta Coreliana repele el ataque de un TIE/In. Si el TIE le alcanza, su código de daño de [5D] contra blancos de escala Caza Estelar se reduce a [2D+1] por la escala de la corbeta como Navío Capital. Pero si la corbeta acierta al TIE, su daño de, por ejemplo, [5D] con sus baterías turboláser de escala Navío Capital, pasa a 10D, más que de sobra para volatilizar al TIE/In. Otro gallo le cantarí si fuera atacada por un TIE Bombardero con torpedos de protones.

Por contra, esas baterías tendrían difícil el impactar sobre un pequeño deslizador (al que aplicarían un código de [20D]), y les sería imposible centrarse sobre un ser humano.

El efecto de esas mismas baterías contra un Destructor estelar sería de los [5D] completos, mientras que no harían más de [2D+1] a la Estrella de la Muerte y serían prácticamente despreciables contra un planeta.

Esta ayuda forzará al DJ a adjudicar escalas a las armas y blancos que emplee en sus partidas. Es una tarea tediosa que requiere un poco de imaginación, pero no es tan difícil como parece, y el realismo ganado a cambio compensa el esfuerzo realizado.

3. Pilotos imperiales: aquellos chalados en sus cutres cacharros.

Porque hace falta estar majareta o sentir un entusiasmo desbordante para plantar cara a las máquinas picadoras que son los cazas de la Alianza.

Sin embargo, un buen piloto puede hacer maravillas hasta con un TIE/In, siempre que tenga suficiente pericia como para que no le den y sepa cooperar con sus compañeros.

Y los rebeldes no son los únicos enemigos de la Astromarina Imperial: también hay piratas, contrabandistas, insurrectos,... en muchos casos provistos de un armamento menos temible. Eso permite la existencia de pilotos de distinta calidad, que pueden transformar lo que parecía un encuentro rutinario con cazas imperiales en una experiencia memorable y aterradora (o viceversa).

En la tabla siguiente se indica el código para varias habilidades corrientes en pilotos imperiales, especificadas según la calidad del piloto. El DJ puede recurrir a la tabla auxiliar de Calidad Aleatoria (o, sencillamente, escoger la calidad según prefiera) para dar cierta impredecibilidad a los encuentros con cazas imperiales.

NOTA: Aunque la Tabla de Pilotos está lógicamente cargada en el Pilotaje, el DJ puede emplearla con alguna modificación para generar la calidad de las dotaciones de los buques de guerra imperiales (con la excepción del grado As Máximo, que sólo corresponde a individuos).

3.1. Tabla de Calidad

Grado de calidad	Pilotaje	Artillería	Astrogación	Otras habilidades
Cadete	2D+2	2D+1	2D+1	2D+1
Novato	3D	2D+2	2D+2	2D+2
Regular	3D+2	3D+1	3D	3D
Experto	4D+1	4D	4D	3D+2
Veterano	5D+1	5D	4D+1	4D+1
As/Elite	6D+1	6D	5D	5D
As Máximo	7D+1 ó +	7D ó +	5D+2 ó +	5D+2 ó +

"Otras habilidades": Manejo de Pantallas Deflectoras, Reparación, Sensores, Comunicaciones, Ordenadores.

3.2 Explicación de los Grados de Calidad

Cadete: Mejor que no toque los mandos. Estos pilotos o dotaciones están todavía en periodo de entrenamiento y no poseen más experiencia que la de algunos vuelos con instructor. Es muy raro que los PJ se encuentren este tipo de oponentes, a no ser que operen en zonas muy de retaguardia o que su objetivo específico incluya un área de instrucción militar.

Novato: No vuelas cerca. Estos pilotos o dotaciones recién salidos de la academia no han visto más disparos que los del simulador, y su conducta en combate aun no ha sido evaluada. Más numerosos tras la destrucción de tanto personal cualificado en la Estrella de la Muerte, es corriente encontrarlos asignados a puestos, guarniciones y navíos de escolta, donde reciben sus primeras prácticas reales. Es más raro encontrarlos entre los complementos de vuelo de los Destruyores Estelares, aunque puede darse el caso.

Regular: Podría ser peor. Estos pilotos o dotaciones constituyen la mayor proporción de las Fuerzas Armadas imperiales. Han visto algo de acción y llevan sirviendo suficiente tiempo como para operar con un rendimiento soportablemente mediocre. Serán los oponentes más comunes de los PJ. Su proporción es sensiblemente inferior en los Destruyores Estelares y los navíos de la Gran Flota de Vader.

Experto: La cosa se anima. Estos pilotos o dotaciones hacen gala de profesionalidad y competencia. Han servido bastante tiempo y han participado en algunas acciones. Saben lo que pueden esperar de sus naves y cómo usarlas. Su proporción, sin embargo, no es muy grande con respecto a los regulares, y escasean en las zonas de segunda línea. La mayoría de los complementos de los Destruyores Estelares caen en esta categoría. Los PJ los encontrarán a menudo.

Veterano: Positivamente peligroso. Estos pilotos o dotaciones han participado en numerosas acciones y ¡han sobrevivido! A resultas de ello, su moral y su entrenamiento es elevado. Son imaginativos, competentes y duros. Afortunadamente, son bastante escasos, sobre todo tras el desastre imperial de Yavin. La mayoría de los complementos de los navíos de la Gran Flota de Vader entran en esta categoría. Los PJ se encontrarán con ellos de vez en cuando.

As/Elite: Una verdadera amenaza para la salud personal. Estos pilotos o dotaciones están altamente motivados y han combatido en numerosas ocasiones. Conocen perfectamente la importancia de operar en equipo, aunque son capaces de dar bastantes disgustos actuando individualmente. Son muy escasos, y la Inteligencia rebelde los tiene más o menos localizados. Es habitual que estén provistos con el material más moderno (aunque pueden ser más que mortíferos con material normal o anticuado). Es difícil hallarlos fuera de la Gran Flota de Vader, y esto en sus navíos principales. Los PJ se encontrarán con ellos sólo en muy raras ocasiones, y casi siempre estarán advertidos de antemano.

As Máximo: Sal de ahí enseguida. Estos individuos mezclan la motivación y el entrenamiento con auténticos rasgos de genialidad e inspiración a los mandos de su nave. No sólo han sobrevivido y aprendido, sino que han logrado cierta simbiosis mental con su "montura". Son más que capaces de partir la cara al piloto medio de la Alianza, y eso aun estando solos. El DJ puede adjudicarles Puntos de Fuerza. Son una leyenda entre los imperiales y deben ser tratados como tal. El enfrentamiento con alguno de estos pilotos debe ser algo épico en la vida de los PJ.

3.3 Tabla Auxiliar de Calidad Aleatoria

Debe hacerse una tirada con 2D6 por cada Piloto/Dotación y aplicar al resultado los modificadores sugeridos (que el DJ es libre de rediseñar, alterar o despreciar, de acuerdo con sus preferencias y el ritmo de la aventura).

Tabla de calidad aleatoria

<i>Resultado 2D6 + modificador</i>	<i>Calidad</i>
2	As Máximo
3	As/Elite
4	Veterano
5-6	Experto
7-9	Regular
10-11	Novato
12	Cadete

Modificadores (acumulativos):

Complemento de un Destructor Estelar:	0 a -1
---------------------------------------	--------

Gran Flota de Vader:	-1
Segunda Línea (Guarnición, Puesto, Navío viejo,...):	+1 a +3
Nave anticuada (T.I.E, TIE, etc.):	+1
Prototipo (TIE Avanzado):	-1

Ejemplo: La nave de los PJ está dándose una vuelta por el Sistema Nicor. El DJ sabe que en este sistema hay una base imperial de importancia, con dotaciones de primera línea, y que suele servir de atracadero a un Destructor Estelar. 4 TIE/In se acercan a investigar e interceptar a los PJ. El DJ decide que forman parte del complemento de la base, no del Destructor Estelar, que en este momento se halla fuera del sistema.

Hace 4 tiradas de 2D6, a las que no aplica ningún modificador, ni positivo ni negativo, ya que aunque vienen de una base, se ha especificado en el módulo que estas tropas son de primera línea. Las tiradas dan: 6, 4, 5 y 11; es decir: 1 Veterano, 2 Expertos y un Novato. Como es un resultado satisfactorio, decide dejarlo. Si los PJ provocan un combate, puede que se lleven una sorpresa (a causa del Veterano y los Expertos).

4. Projectiles pesados y otras minucias.

La gestión de misiles y torpedos de protones (o similares) es bastante abstracta en el juego, convirtiéndolos en poco más que una extensión de los láser, aunque más destructivos. Los que hayan jugado al simulador X-WING tendrán una visión muy distinta de estas armas, capaces de "engancharse" a su blanco desde lejos y perseguirlo durante cierto rato con una notable testarudez. Siempre puede uno asumir que le van a dar y esperar que las pantallas deflectoras aguanten, pero no es la solución ideal, desde luego.

La incertidumbre y la angustia que produce el empleo de esas armas son sensaciones que podrían ser muy útiles en el juego. De ahí que sugiera el empleo de unas sencillas reglas que consideren cada proyectil (o andanada de proyectiles) como un objeto móvil independiente.

4.1 El proceso de adquisición del blanco

El artillero (o el piloto) emplea su habilidad de Artillería correspondiente, ayudada por el Control de Tiro, para centrar y adquirir el blanco del proyectil o andanada (una andanada de proyectiles son tantos proyectiles como tubos posee el que dispara apuntando al mismo blanco). Los proyectiles suelen tener más alcance que las armas láser.

Partiendo de una dificultad de adquisición Moderada, el DJ puede subir o bajar el grado según las siguientes particularidades y situaciones.

- A largo y medio alcance no hay variación.

- A extralargo alcance se sube la dificultad un grado. Téngase en cuenta que el objetivo puede estar huyendo y logre distanciarse lo suficiente del proyectil como para que éste explote antes de alcanzarlo.

- A corto alcance, la dificultad sube un grado.

-El tamaño, la velocidad del blanco y la nave que dispara, etc, pueden ser otros datos que sirvan para modificar la dificultad, pero eso lo dejamos a la discreción del DJ.

Una vez adquirido el blanco (cuesta al menos un asalto entero), el artillero dispara el arma (una acción) y se olvida de ella. El proyectil sigue a su blanco hasta alcanzarlo o consumir su autonomía. El asunto se convierte ahora en un problema del blanco, y pasa a resolverse como una persecución normal de combate, pero tomando las prestaciones del proyectil como referencia.

Las tiradas del proyectil son resueltas por quien lo disparó. El proyectil intentará, primero, acercarse hasta alcance corto de su blanco, y luego superarle en su maniobra. En cuanto lo logre, habrá impactado y se aplicará el código de daño al blanco.

El blanco se evade del proyectil como si se tratase de otro caza adversario. la idea consiste en alejarse del proyectil y/o superarlo en maniobra hasta que, acabada su autonomía, estalle inocuamente.

Es obvio que la inclusión de proyectiles debe reservarse a combates entre pocas naves, ya que supone una sobrecarga de trabajo tanto para el DJ como para los PJ, que han de contabilizar y seguir la operación de los proyectiles. Si el realismo estropea la diversión y agilidad del juego, es mejor olvidarse de estas reglas.

4.2. Projectiles

Se dan a continuación algunos ejemplos genéricos. El DJ es libre de modificar sus características o diseñar nuevos modelos con capacidades especiales.

Donde pone Alcance se indica la máxima distancia a la cual puede adquirirse el blanco. Largo equivale al alcance normal efectivo de un turboláser; Extralargo equivale al doble de ese alcance; y Superextralargo equivale al cuádruple de ese alcance.

4.2.1. Cazador Mk II

Modelo: Misil Rápido para Combate Aéreo Próximo.

Escala del Proyectil: Persona

Casco: [2D]

Alcance: Largo

Velocidad Infralumínica: [7D]

Maniobra: [5D+1]

Autonomía: 6+1D3 asaltos

Daño (Escala CAZAS ESTELARES): 6D

Notas: Este modelo y otros similares son la carga habitual de cazabombarderos e interceptores para los combates acrobáticos. Su efectividad contra navíos es limitada (Código de daño: [2D+1]). Es un blanco muy pequeño, ágil y difícil si se le quiere adquirir o atacar con cañones láser.

4.2.2. Exotrex V

Modelo: Misil Antibuque.

Escala del Proyectoil: Vehículo Ligero.

Casco: [2D+1]

Alcance: Extralargo

Velocidad Infralumínica: [5D+1]

Maniobra: [3D+2]

Autonomía: 8+1D3 Asaltos

Daño (ESCALA NAVIO CAPITAL): [6D]

Notas: Este proyectil permanece únicamente en el arsenal de los navíos anticuados con silos lanzamisiles (como el Clase Victoria).

4.2.3. Martillo de Thor Mk. VIIa, Mk. VIIn

Modelo: Misil de Bombardeo Polivalente (VIIa, Convencional; VIIn, Termonuclear).

Escala del Proyectoil: Vehículo Ligero

Casco: [2D+2]

Alcance: Superextralargo

Velocidad Infralumínica: [5D]

Maniobra: [2D]

Autonomía: 1 hora +1D3x5 minutos

Daño:

Cabeza Convencional (escala navío capital/edificio): [6D]

Cabeza Nuclear (escala satélite/estación cbte): [5D]

Notas: Este es el proyectil habitual de los navíos anticuados tipo Victoria y similares. El Imperio posee un arsenal de cabezas nucleares, pero rara vez se emplean -fuera de los bombardeos de castigo en los planetas más recalcitrantes-, y la carga normal suele consistir en misiles convencionales. Su relativa lentitud y falta de agilidad permite que puedan ser interceptados por los cazas adversarios o destruidos por las baterías de defensa, por lo que su empleo en los combates navales es restringido, reservándose para el hostigamiento planetario.

4.2.4 Narval 10

Modelo: Torpedo de Protones Antibuque Portátil

Escala del Proyectoil: Persona

Casco: 1D+1

Alcance: Extralargo

Velocidad Infralumínica: [5D]

Maniobra: [4D]

Autonomía: 12+1D3 asaltos

Daño (ESCALA NAVIO CAPITAL): [6D]

Notas: Este y modelos similares forman la carga habitual de los cazabombarderos y torpederos tanto de la Alianza como del Imperio. Su relativa agilidad permite su empleo incluso contra otros cazabombarderos, a menudo con resultados devastadores (pero su alcance, en este caso, se reduce a LARGO). El hecho de poder adquirir un blanco naval a distancia segura, a salvo de su defensa antiaérea, es una de sus mayores ventajas. Es además un blanco muy difícil de adquirir o interceptar y posee un alto poder destructivo. Estos proyectiles se emplean exclusivamente en las batallas espaciales, por su inestabilidad en combates atmosféricos.

4.2.5. Torpedos Larga Lanza

Modelo: Torpedo de Protones Antibuque de Largo Alcance

Escala del Proyectil: Vehículo Ligero

Casco: [2D]

Alcance: Superextralargo

Velocidad Infralumínica: [4D+1]

Maniobra: [3D]

autonomía: 24+1D6 asaltos

Daño (ESCALA NAVIO CAPITAL): [8D]

Notas: Este torpedo es exclusivo del arsenal imperial; se reserva a algunos modelos de torpederas y a ciertos navíos con armamento secundario de lanzatorpedos. Pero es prácticamente seguro que la Alianza se ha planteado técnicas semejantes. A pesar de su relativa lentitud es un blanco bastante difícil de interceptar o adquirir, aunque no tanto como un misil ligero.

5. Dos habilidades olvidadas: Sensores y Comunicaciones

Estas dos habilidades sí aparecen en la segunda Edición, ambas bajo el atributo MECANICA. La primera se emplea para rastrear planetas o áreas espaciales, para detectar rastreos del adversario, para localizar emisiones de energía, o como auxiliar de la telemetría de disparo; y la segunda para actuar sobre los sistemas de comunicación propios o ajenos, bien manejándolos a pesar de circunstancias adversas, bien escuchando sin que a uno le descubran, o bien interfiriendo la emisión.

Sugiero que el DJ notifique de su existencia a los PJ del tipo Piloto Atrevido, Ingeniero Huraño y todos aquellos cuya profesión suponga un contacto con aparatos cuyo empleo caiga bajo esas habilidades. Quienes no las posean de salida, tendrán que recurrir al atributo de MECANICA, pero incrementando la dificultad en un grado.