

STAR WARS[®] LA ERA DE LA REBELIÓN



FORTIFICACIONES Y ENTORNOS DE COMBATE

EDGE

**STAR
WARS[®]**
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

FORTIFICACIONES Y ENTORNOS DE COMBATE

ESCRITO Y TRADUCIDO POR

Asram

MAQUETACIÓN Y DISEÑO
ARTÍSTICO POR

Asram

EDICIÓN Y REVISIÓN

Asram



EDGE

© & ™ 2014 Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso expreso. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc.

Si quieres saber más sobre la línea de productos de **Star Wars: LA ERA DE LA REBELIÓN**, descargar contenidos adicionales gratuitos, resolver dudas sobre reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

caballerosderen.blogspot.com.es

STARWARS.COM

EDGEENT.COM

SE PERMITE IMPRIMIR O FOTOCOPIAR TODAS LAS PÁGINAS DE ESTE DOCUMENTO PARA USO PERSONAL



FORTIFICACIONES

Las fortificaciones son construcciones militares construidas con fines defensivos. Se han construido una gran variedad de fortificaciones en toda la galaxia durante milenios de guerra. Algunas fortalezas han sido utilizadas por un grupo u otro durante miles de años. En los tiempos actuales, el Imperio hace uso de muchas fortificaciones construidas por la República, al tiempo que construye otras nuevas, a menudo construidas para infundir miedo en una población tanto como para proporcionar una defensa militar. Para hacer el uso más eficiente de los recursos, la Rebelión ocupa fortificaciones preexistentes siempre que sea posible, realizando modificaciones según sea necesario.

Sin embargo, tales fortificaciones preexistentes no siempre están disponibles y no siempre pueden beneficiarse de una construcción adicional. En menor escala, los escuadrones de infantería a menudo preparan sus propias fortificaciones antes de la batalla. Una posición defensiva es invaluable cuando las fuerzas imperiales superan en número o en armas a los rebeldes, como ocurre con frecuencia. Los PJ emprendedores pueden construir fortificaciones como preparación para la batalla o beneficiarse del trabajo de sus aliados.

Cuando comienza la batalla, incluso una simple fortificación, en el lugar correcto, puede proporcionar una gran ventaja. Los PJ en una trinchera o detrás de las paredes de un búnker pueden desempeñarse mucho más eficazmente en combate que en un terreno abierto. La fortificación correcta puede permitir a los PJ resistir contra probabilidades nefastas o armas abrumadoras.

Una fortificación también puede tener un gran impacto en el juego fuera del combate, los PJ pueden competir contra el tiempo para construir una fortificación antes de que llegue el ataque Imperial, o necesitan decidir sobre las fortificaciones más efectivas para mantener una posición estratégicamente valiosa. Por supuesto, los PJ pueden encontrarse en el otro lado del búnker cuando están en la ofensiva. Una posición imperial fortificada puede requerir que los PJ ajusten sus tácticas o burlen al enemigo donde un asalto directo es potencialmente letal.

CONSTRUCCIÓN DE FORTIFICACIONES

Las fortificaciones en el campo de batalla se construyen cuando las defensas más avanzadas o extensas no están disponibles o no son prácticas. Es posible que los PJ necesiten preparar sus propias fortificaciones, ya sea bajo órdenes directas o simplemente porque parece prudente. Preparar una fortificación requiere una cantidad considerable de trabajo, por lo que un PJ podría tomar la iniciativa en dicho proyecto. Es probable que todos los personajes necesiten contribuir para completarlo en un plazo razonable, posiblemente con la ayuda adicional de las tropas.

Cada fortificación tiene varios rasgos distintivos: Herramientas necesarias (las herramientas necesarias para intentar construirlo), Ocupación (la cantidad de personas que puede acomodar) y Beneficios (las cualidades protectoras de la fortificación para los que están dentro). A menos que el DJ especifique lo contrario, un personaje no puede ocupar más de una fortificación a la vez.

La construcción de fortificaciones sigue tres pasos simples: Paso 1: Seleccionar la plantilla, en el cual los PJ deciden sobre la naturaleza y la escala de la fortificación, Paso 2: Adquirir herramientas y materiales, en el que los PJ recopilan las herramientas y los suministros que necesitan, y Paso 3: Construir la fortificación, en el que los PJ realmente construyen la fortificación.

PASO 1: SELECCIONAR LA PLANTILLA

Antes de que los PJ puedan construir una fortificación, deben decidir su forma. En las siguientes páginas se describen varios tipos de fortificaciones, y aunque la mayoría de los PJ podrían construir una de estas categorías, los DJ también pueden usar estas reglas como punto de partida para estructuras únicas.









Además de seleccionar el tipo de fortificación, durante este paso, los PJ deben tomar las decisiones necesarias sobre la construcción, incluida la ubicación, el tamaño, la forma y cualquier otra consideración que el DJ considere relevante. A discreción del DJ, estas decisiones pueden afectar a los materiales y las cantidades necesarias en el Paso 2: Adquirir herramientas y materiales.


PASO 2: ADQUIRIR HERRAMIENTAS Y MATERIALES

Antes de que los PJ puedan comenzar a preparar una fortificación, necesitan las herramientas y los materiales de construcción adecuados. Los suministros necesarios se incluyen en la descripción de las fortificaciones, aunque el DJ puede permitir a los PJ usar materiales alternativos, si corresponde. Las fortificaciones más simples se pueden construir con el mismo terreno y cavando una trinchera, mientras que los búnkeres pueden requerir paredes prefabricadas y cortadores de fusión.

A menudo, la Rebelión proporciona a sus tropas las herramientas y los materiales necesarios para una misión, mientras que en casos extremos los PJ pueden necesitar buscarlos e improvisar. Si planifican con anticipación, los PJ podrían necesitar convencer a los oficiales y a los intendentes de la necesidad de los suministros. En consecuencia, este paso puede llevar desde muy poco tiempo hasta muchas horas, dependiendo de los detalles de la misión.



PASO 3: CONSTRUIR LA FORTIFICACIÓN

Después de adquirir los materiales para hacer la fortificación, el personaje debe hacer la tirada asociada, que se detalla en "Tirada" en la **Tabla 1-1: Plantillas de fortificaciones**. Si el personaje tiene éxito, la fortificación es completamente funcional y proporciona los beneficios enumerados en las páginas 5-7. Si el personaje falla en la tirada, el grupo no completa la construcción o la fortificación está hecha de manera tan mala que proporciona una protección insignificante. La **Tabla 1-2: Gasto de , ,  y  en Fortificaciones** en la página 5 proporciona sugerencias de cómo el DJ y los jugadores pueden gastar símbolos de dados en las tiradas de habilidades. Primero, el constructor gasta  y , luego el DJ gasta  y .

La cantidad de tiempo del Paso 3: Construir la fortificación está determinado por la estimación de las horas de trabajo que figuran en la plantilla en "Tiempo". Cada vez que el personaje obtiene  en la tirada más allá del primero, reduce este tiempo en 2 horas (a un mínimo de 1 hora). A discreción del DJ, otros factores, como la ayuda, también pueden afectar el tiempo requerido.

HERRAMIENTA DE ATRINCHERAMIENTO

Una de las herramientas más importantes de un soldado (y en caso de apuro, un arma inesperadamente mortal), una herramienta de atrincheramiento es crítica para la creación de campamentos, el establecimiento de estructuras defensivas y otras tareas importantes en el campo de batalla. La versatilidad de las herramientas de atrincheramiento en el campo las hace extremadamente valiosas, especialmente en entornos naturales.





















Además de permitir al usuario cavar hoyos y trincheras, una herramienta de atrincheramiento cuenta como un arma improvisada pequeña que inflige +2 de daño en lugar de +1, tiene un valor de crítico de 4 y no se rompe debido a  o .

Precio: 20 créditos.
Impedimento: 1.
Rareza: 1.

TABLA 1-1: PLANTILLAS DE FORTIFICACIONES

Fortificaciones	Tirada	Tiempo
Trinchera	Tirada Media ( ) de Atletismo	6 horas
Búnker	Tirada Difícil (  ) de Mecánica	36 horas
Pantalla	Tirada Media ( ) de Supervivencia	4 horas

TABLA 1-2: GASTO DE , ,  Y  EN FORTIFICACIONES

Símbolos	Efecto
 o 	Capacidad ampliada: Aumenta la ocupación de la fortificación en 1.
  o 	Cobertura adicional: Aumenta la Defensa a distancia que la fortificación proporciona a los ocupantes en 1 (esto solo se puede seleccionar una vez).
   o 	Característica adicional: Añade una característica útil a la fortificación, como una torreta con un arma o camuflaje.
	Blindaje reforzado: Aumenta el Blindaje de la fortificación en 1, si corresponde (esto solo se puede seleccionar una vez).
 o 	Esfuerzo agotador: Cada personaje que participa en la construcción sufre 3 de Tensión.
  o 	Protección inferior: Reduce la Defensa a distancia que la fortificación proporciona a los ocupantes en 1 (esto solo se puede seleccionar una vez).
   o 	Vulnerabilidad: La fortificación incluye un defecto crítico que un enemigo astuto podría usar para neutralizarla fácilmente.
	Vida útil limitada: La fortificación puede proteger contra un número limitado de ataques antes de que se vuelva inútil, según determine el DJ.

TRINCHERAS

Las trincheras son una medida defensiva probada y usada en toda la galaxia. A pesar de las muchas opciones de defensa de alta tecnología disponibles, la trinchera simple sigue en uso como una fortificación fiable con casi ningún coste de recursos además del tiempo. Una trinchera es un surco excavado en el suelo lo suficientemente profundo como para ocultar completamente a un soldado, ya sea al agacharse o de pie. Un paso de disparo le permite al ocupante ver y disparar su bláster sobre el terraplén defensivo de tierra. Una trinchera podría, particularmente durante conflictos prolongados, agrandarse y reforzarse con estructuras adicionales. Una trinchera puede variar en longitud, pero está diseñada para permitir que varios soldados luchen lado a lado mientras los protege del fuego enemigo.

Herramientas necesarias: Herramienta de atrincheramiento (ver barra lateral). Si el suelo es cualquier material que no sea tierra, el DJ podría requerir que los PJ tengan herramientas más pesadas o más especializadas, aumentar la dificultad de la tirada o requerir tiempo adicional para completar la zanja.

Ocupación: Seis personajes.

Beneficios: Un personaje en una trinchera puede permanecer completamente fuera de la línea de visión de los personajes a medio alcance o más lejos, aunque si lo hace, tampoco podrá ver a estos personajes. Una trinchera otorga una cobertura al ocupante de Defensa a distancia 3.

BÚNKERES

Los búnkeres son edificios defensivos relativamente simples, que en algunos casos son en gran parte o completamente subterráneos. Para reducir el tiempo de preparación, a menudo se utilizan estructuras prefabricadas. Éstos consisten comúnmente en secciones de pared de duracero que se pueden transportar y soldar fácilmente en el campo de batalla. Incluyen diseños comerciales, como el Taim & Bak SecuriFort, así como los contruidos por ingenieros de la Rebelión.

Un búnker completo proporciona una estructura sólida capaz de resistir el fuego bláster y las granadas de fragmentación, al tiempo que proporciona a los ocupantes puertos de disparo. Asaltar un búnker es una perspectiva desalentadora incluso para los veteranos endurecidos, y puede permitir que las tropas superadas en número mantengan la línea contra las vastas fuerzas enemigas.

Herramientas necesarias: Juego de herramientas (consulta la página 198 del manual básico de **La Era de la Rebelión**), hojas de metal. A discreción del DJ, los personajes pueden construir un búnker a partir de materias primas, como ferrocemento o cualquier material natural disponible, aunque esto podría aumentar significativamente el tiempo de construcción o disminuir los beneficios que proporciona.

Ocupación: Cuatro personajes.

Beneficios: Un búnker se trata como un vehículo inmóvil con un Blindaje de 2, un umbral de Daños en el casco de 8, una Silueta de 3 y una Velocidad de 0 que no se puede aumentar de ninguna manera. Los ataques que infligen Tensión de sistemas infligen daño en el casco o no tienen ningún efecto, a discreción del DJ según la fuente del ataque. Los personajes en el interior pueden atacar objetivos en la proa del búnker con armas personales a distancia.

A discreción del DJ, el uso de la maniobra de Apuntar (ver páginas 213 del manual básico de **La Era de la Rebelión**) y el daño infligido por la propiedad Explosión pueden ignorar el búnker y golpear a los ocupantes directamente.



PANTALLAS

Las pantallas son estructuras utilizadas para camuflar una posición. Varían mucho en tamaño, diseño y construcción, desde simples dispositivos improvisados de hojas y enredaderas para ocultar la posición de disparo de un solo soldado hasta grandes redes de camuflaje destinadas a grupos más importantes. Los dispositivos más sofisticados utilizan tecnología holográfica y materiales fotorreactivos. A diferencia de otras fortificaciones, las pantallas no protegen físicamente a las tropas ni al material, pero hace que sea más difícil para el enemigo detectarlos. Generalmente se pueden usar junto con otras fortificaciones.

Las pantallas se clasifican en general como prefabricadas e improvisadas. Los prefabricados generalmente consisten en una red de camuflaje con postes de duracero o platiacero como soporte, mientras que los soldados ingeniosos pueden improvisar sus propias pantallas de lo que sea, natural o artificial, en algunos entornos, los materiales están al alcance de la mano.





Herramientas necesarias: Juego de herramientas o cuchillo.

Ocupación: Dos personajes.

Beneficios: Una pantalla proporciona una ocultación equivalente a la maleza densa (+ 3) a cada personaje dentro, como se describe en la página 228 del manual básico de **La Era de la Rebelión**.

ENTORNOS DE COMBATE

La Guerra Civil Galáctica se extiende por toda la galaxia, y los soldados de la Alianza podrían ser llamados a luchar en miles de planetas, y en casi cualquier entorno imaginable. Estos van desde desiertos abrasadores, hasta páramos congelados, hasta distritos industriales con nubes de humo y ciudades que abarcan planetas, hasta los corredores de estaciones espaciales y naves de línea. Todos estos entornos ofrecen diferentes peligros y circunstancias de combate que requieren estrategias y tácticas únicas. Muchos entornos también requieren equipos especializados. El Alto Mando de la Alianza a menudo suministra dicho equipo, especialmente cuando es vital para el combate (o incluso la supervivencia) en el medio ambiente, pero a los soldados a veces les resulta ventajoso tener en sus manos equipo adicional apropiado.

Las siguientes páginas ofrecen orientación para los DJ sobre cómo realizar encuentros de combate y misiones centradas en el combate en tres entornos comunes y ampliamente definidos: combate urbano, acciones de abordaje y combate en la naturaleza. Además de consejos para estructurar encuentros, agregar complicaciones interesantes y hacer que los combates sean memorables, cada sección incluye sugerencias de maneras adicionales y únicas de gastar , ,  y  en función del entorno.

El medio ambiente es de gran importancia para cualquier encuentro de combate. Una lucha contra el clásico escuadrón de soldados de asalto puede ser muy diferente dependiendo de si tiene lugar en las estrechas calles de una ciudad del Núcleo Galáctico o en una desolada tundra congelada en el Borde Exterior. Por supuesto, el Imperio tiene tropas especializadas para diferentes entornos, por lo que a menudo el entorno de batalla dicta la naturaleza de los enemigos de los PJ, diferenciando aún más los escenarios de combate. Aun así, el DJ debería aprovechar el medio ambiente como una herramienta más para que cada encuentro de combate sea memorable.

Los DJ deberían distinguir los encuentros de combate basados en el medio ambiente, usándolo como otra herramienta para crear experiencias únicas y entretenidas. Tanto los PJ como sus enemigos pueden usar el medio ambiente para su beneficio, desde utilizar cobertura hasta preparar emboscadas, mientras que también tiene que lidiar con desafíos como la visibilidad o los peligros ambientales. Cada planeta es único, y muchos presentan una amplia variedad de climas y biosferas, por lo que cada categoría de entorno es simplemente un punto de partida desde el cual los DJ deberían sentirse libres de inventar nuevos entornos en los que establecer sus partidas.

USO DEL MEDIO AMBIENTE

Al planificar un encuentro, es útil pensar en las diversas formas en que el entorno podría tenerse en cuenta. En algunos casos, el entorno puede ser la base de un encuentro, o incluso una misión completa. Muchas misiones giran en torno a tomar y mantener, o fortificar, un determinado lugar de importancia estratégica. En otros casos, el entorno podría ser la característica definitoria de un encuentro de combate en particular, como un escuadrón que se abre camino a través de un puente sobre un río, o un camino que atraviesa un área boscosa.

Además de las posibilidades y complicaciones generales que ofrece un entorno particular, los DJ pueden introducir otros peligros para amenazar a ambas partes. Si bien no es un elemento básico del combate en el desierto, los PJ podrían encontrarse peleando a lo largo de las orillas de un río ácido cerca de la guarida de un depredador peligroso, o en un mundo con una atmósfera tóxica. Dichos detalles no solo diferencian un entorno particular de otros de su tipo, sino que crean combates desafiantes únicos.

A menudo, la mayor parte de una misión tiene lugar en un entorno similar. En esos casos, es una buena idea que el DJ se concentre en diferentes aspectos del medio ambiente en cada encuentro para ayudar a garantizar que no se sientan repetitivos. Por ejemplo, en una batalla o serie de escaramuzas que tienen lugar en un área boscosa, los PJ podrían enfrentar una emboscada desde las copas de los árboles en un encuentro, fauna peligrosa en otro, y emplazamientos de armas pesadas ocultas en un tercero.

De acuerdo con la naturaleza narrativa de **La Era de la Rebelión**, los DJ no deben tener miedo de permitir que los jugadores tengan alguna información sobre el medio ambiente. Si un jugador pregunta por la presencia de cierto tipo de planta, formación rocosa, panel de control, o edificio, generalmente es mejor decir "sí", o dejar que los resultados de una tirada de habilidad adecuada decidan la respuesta. Lo más probable es que el jugador tenga en mente un plan interesante y entretenido, permitir un plan creativo que gire en torno al entorno puede ser un encuentro memorable y satisfactorio.

Aunque el Alto Mando de la Alianza se esfuerza por proporcionar a sus tropas el equipo adecuado para una misión en un entorno determinado, a veces por la urgencia o falta de información de Inteligencia esto no ocurre. Incluso si los PJ tienen el equipo que necesitan para las condiciones, averías en el equipo o el sabotaje pueden requerir que improvisen una solución, o simplemente proporcionar un desafío adicional.

INTERMINABLES CAMPOS DE BATALLA

Los innumerables planetas de la galaxia presentan una asombrosa variedad de entornos, y no hay dos iguales. Las siguientes secciones no pueden comenzar a cubrir todas las posibilidades en la galaxia, y los DJ deberían ver cada una como un punto de partida. Particularmente para misiones relacionadas con planetas, ciudades, o naves espaciales creadas por ellos mismos, los DJ deberían agregar giros a estos entornos que de otro modo serían comunes para que así destaquen. Estas adiciones podrían simplemente proporcionar sabor narrativo, como hierba roja o las canciones inquietantes de la vida animal oculta a la vista, o pueden representar un peligro para uno o ambos bandos en una batalla.

Si bien la Alianza se esfuerza por evitar poner en peligro a los civiles siempre que sea posible, a veces es inevitable luchar en un área habitada, especialmente cuando los rebeldes intentan proteger a esos mismos habitantes del Imperio. La presencia de civiles agrega una complicación adicional, al tiempo que muestra más sobre la naturaleza de un lugar en particular.

COMBATE URBANO

El combate urbano se refiere a las batallas en cualquier área fuertemente edificada con construcciones, desde los asentamientos más grandes del Borde Exterior hasta los extensos paisajes urbanos en el Núcleo. Dichas ciudades albergan una población consciente concentrada, aunque no necesariamente cuando comienza una batalla. La guerra urbana difiere drásticamente de la lucha en áreas abiertas, con edificios y calles que limitan la distancia de los enfrentamientos y brindan una gran cobertura y oportunidades para emboscadas.

Dado que gran parte de los combates ocurren en calles estrechas o en interiores, los entornos urbanos implican en gran medida combates a corta distancia, con disparos de bláster que ocurren a quemarropa. Las armas cuerpo a cuerpo resultan más útiles en condiciones urbanas que en campos de batalla abiertos, ya que los usuarios pueden interaccionar más rápidamente con objetivos o emboscarlos más fácilmente en silencio. Con escaramuzas a bocajarro, las batallas urbanas son más sangrientas que los enfrentamientos de largo alcance, con bajas generales más cuantiosas y resultados más rápidos. Los DJ deberían resaltar el caos, la confusión y la violencia de los combates urbanos en sus descripciones.

Las zonas de combate urbano obviamente requieren un camuflaje diferente al de los entornos naturales. Con la gran variedad de estilos arquitectónicos y materiales de construcción utilizados en toda la galaxia, no existe un único patrón de camuflaje confiable para los enfrentamientos urbanos, aunque los tonos grises son efectivos en medio de las construcciones de ferrocemento y duracero comunes en muchos mundos. Los edificios y otras construcciones en entornos urbanos restringen la movilidad, y las herramientas para permitir a las tropas superar estos obstáculos y posiblemente superar al enemigo son útiles.

Las cargas de detonita y los cortadores de fusión son útiles para romper paredes y puertas, mientras que el equipo de escalada permite a los soldados aprovechar al máximo la dimensión vertical del campo de batalla.

VENTAJAS Y OPORTUNIDADES

Los entornos urbanos benefician a las fuerzas superadas en número o sin equipamiento, como suelen ser los rebeldes. Calles estrechas, espacios cerrados y visibilidad limitada dificultan que una fuerza superior ejerza efectivamente su número y potencia de fuego. Los soldados rebeldes con experiencia en tácticas de guerrilla pueden aprovechar sus fortalezas, haciendo que los entornos urbanos sean una buena perspectiva para las tropas de la Alianza, siempre que el área pueda ser evacuada primero. A pesar de las ventajas que ofrece la guerra urbana, muchos comandantes la evitan cuando es posible, debido al riesgo de bajas civiles. Si hay civiles presentes, los PJ pueden encontrarse con decisiones difíciles entre completar una misión y proteger vidas inocentes.

Tiradores, francotiradores y soldados con armas pesadas se benefician de tomar posiciones en los niveles superiores de los edificios. La elevación puede proporcionar un campo de fuego efectivo, la ventaja de un terreno más alto y una buena cobertura. En áreas metropolitanas con imponentes edificios adornados con numerosas ventanas, puertas, balcones, escotillas de acceso y otros escondites, un francotirador puede ser extremadamente difícil de detectar y enfrentar. La mayoría de las ciudades de la galaxia presentan construcción subterránea, al menos alcantarillas o túneles de mantenimiento. En algunos casos, como el inframundo de Coruscant, la construcción puede ser realmente extensa. Incluso una ciudad en sí misma. Tales túneles y pasajes pueden ser una forma efectiva para que pequeños grupos se muevan alrededor de la ciudad mientras evitan las fuerzas enemigas, y es probable que los PJ se aprovechen de ellos de esta manera. Por supuesto, los oficiales imperiales son conscientes de tales usos, y es probable que envíen patrullas bajo áreas estratégicamente importantes, incluso si es imposible asegurar todo el sistema del túnel o la ciudad subterránea. Además de permitir que los sabotadores eviten la mayor parte de las fuerzas o escuadrones enemigos para lanzar ataques sorpresa, tales áreas subterráneas pueden proporcionar rutas de escape efectivas.

Las fuerzas superadas en número podrían recurrir a los PJ para establecer emboscadas, ayudadas por las abundantes zonas para esconderse que ofrece el terreno urbano. Mediante el uso inteligente de alcantarillas, túneles de mantenimiento, pasillos interiores y habitaciones, y posiciones elevadas, los PJ pueden sorprender y superar una fuerza numéricamente superior mientras atacan desde una posición de cobertura. Complementario a las emboscadas están las tácticas de ataque y retirada, haciendo uso del terreno urbano para retroceder antes de que las fuerzas imperiales lanzan un contraataque o convocan refuerzos. Las sinuosas calles y callejones comunes a muchas ciudades dificultan la búsqueda.



En algunas ciudades, o secciones de ciudades, las calles estrechas limitan el despliegue de los vehículos de combate más grandes en el arsenal del Imperio, como los AT-AT. Incluso los AT-ST más ágiles, capaces de maniobrar en la mayoría de las calles, no pueden ingresar a muchos edificios, brindando a los soldados protección contra los temidos caminantes imperiales.

PELIGROS Y OBSTÁCULOS



















Aunque el combate urbano ofrece una serie de ventajas potenciales para las asediadas fuerzas de la Rebelión, no obstante, trae muchos peligros y posibles reveses. Es probable que algunos de estos se apliquen por igual a ambos bandos en un enfrentamiento, pero hay ciertos aspectos del combate urbano que las fuerzas imperiales pueden explotar de una manera particularmente dramática y malvada.

El Imperio rara vez se preocupa por las bajas civiles, dando a sus tropas una ventaja sobre las fuerzas de la Alianza Rebelde en áreas pobladas. En presencia de civiles, la mayoría de los rebeldes restringen o detienen su fuego por completo, o incluso retroceden en lugar de atacar al enemigo. Mientras tanto, las fuerzas imperiales disparan con frecuencia sin tener en cuenta a los transeúntes, llevando sus armas y artillería más pesadas. Peor aún, muchos comandantes imperiales usan civiles como escudos vivos, evitando que los rebeldes devuelvan el fuego.

Incluso cuando un área urbana está libre de civiles. Los soldados que sirven a la Rebelión deberían considerar la preservación de la infraestructura. Cuando las casas, los negocios y las fábricas vitales se destruyen en la batalla, incluso cuando el armamento del Imperio es la causa, la pérdida tiene el potencial de jugar directamente a favor de la propaganda imperial de que la Alianza Rebelde consiste en terroristas y representa un mayor peligro para la galaxia que la tiranía del Imperio. Así, incluso cuando triunfa en la batalla, la Rebelión puede encontrar que la opinión pública se vuelve contra ella.

Los combates cerrados y las maniobras multidireccionales del combate urbano a menudo producen una mayor tasa de incidentes de fuego amigo. Los escuadrones y los combatientes individuales deben comunicar sus posiciones y objetivos, y coordinar sus acciones para evitar errores trágicos. Por parte de los PJ, esto generalmente significa seguir órdenes, comunicarse con camaradas y actuar con cautela. Particularmente si una ubicación urbana ya ha visto una lucha considerable, los soldados deben tener cuidado con las estructuras inestables. En el interior, el suelo puede colapsar bajo el peso de las tropas con resultados potencialmente desastrosos, mientras que el fuego bláster en una habitación o las explosiones en el exterior pueden hacer que el techo se derrumbe. Las escaleras dañadas y el mal funcionamiento o los ascensores sin electricidad pueden hacer que el ascenso de una estructura sea difícil o peligroso sin el equipo apropiado. Los combates sostenidos, o la demolición intencionada, pueden incluso derrumbar edificios enteros, bloquear calles o enterrar escuadrones. Las calles con cráteres pueden crear terrenos traicioneros, y los sumideros pueden tragarse a combatientes desprevenidos.

TABLA 1-3: GASTO DE , ,  Y  EN COMBATE URBANO

Símbolos	Efecto
 o 	El ataque rompe una tubería que transporta agua u otro líquido, creando un área de terreno difícil (ver página 227 del manual básico de La Era de la Rebelión) alrededor del objetivo.
 o 	El transpariacero, la metralla o los escombros destrozados golpean al personaje objetivo e infligen 1 Tensión. Se corta el suministro eléctrico al área o se destruyen las fuentes de luz, posiblemente resultando en oscuridad (ver página 226 del manual básico de La Era de la Rebelión).
 o 	El ataque desaloja una gran cantidad de escombros o placas de duracero sobre el personaje objetivo, conmoviéndolo durante 1 asalto. Un vehículo, fuente de alimentación, almacén de municiones o contenedor de combustible cerca del objetivo explota e inflige 10 de daño (o más, a discreción del DJ y en función del entorno) a todos los personajes involucrados. El ataque daña seriamente la cobertura del objetivo, reduciendo la  que agrega en 1.
	El ataque colapsa la calle o el suelo debajo del personaje objetivo; sufre una caída de corto o alcance medio (ver página 228 del manual básico de La Era de la Rebelión) y queda inmovilizado durante 1 asalto. El ataque derrumba una pared u otra sección considerable de un edificio cerca del personaje objetivo, conmoviéndolo al objetivo y a cualquiera trabado en una interacción con él durante 1 asalto.
 o 	La vista o el sonido de una puerta que se cierra o una ventana que se rompe distrae al personaje activo, añade  a la siguiente prueba de combate que lo ataque.
 o 	Restos caen frente al personaje objetivo, proporcionando cobertura o mejorando la cobertura existente (consulta las páginas 226-227 del manual básico de La Era de la Rebelión). El suelo o la calle ceden y atrapan el pie del personaje activo, inmovilizándolo hasta que gaste una maniobra para liberarse.
 o 	El ataque hiere o pone en peligro a un civil. La cobertura del personaje activo está dañada o se derrumba, reduciendo en 1 la  que añades a los ataques entrantes.
	Una sección del techo, un puente, o incluso los restos de un vehículo caen hacia el personaje activo, lo que inflige 12 de daño y lo derriba a menos que lo evite con una tirada Difícil () de Alerta.

Por supuesto, la galaxia es el hogar de muchas ciudades únicas que requieren consideraciones distintas. Los soldados de ambos bandos que luchan en la Ciudad Nube de Bepin deben tener cuidado de no dañar los elevadores repulsores que mantienen la ciudad en alto. Durante una batalla en una de las ciudades submarinas de Mon Calamari, las tropas precavidas se enfrentan a una posible despresurización e inundaciones. Los DJ deberían considerar las características únicas de cualquier ciudad en la que los PJ estén luchando y trabajar para implementarlas en los encuentros. Las fuentes de energía inestables, los productos químicos industriales, el mal funcionamiento de la maquinaria o un entorno hostil mantenido a raya por una fina capa de transpariacero son solo algunas de las posibles complicaciones que los PJ podrían encontrar en un campo de batalla urbano.

ABORDAJES

Luchar a bordo de una nave espacial no es como ninguna otra situación de combate. Incluso cuando tiene lugar una acción de abordaje, las naves involucradas pueden estar surcando el espacio o intercambiando disparos de turboláser con naves enemigas. Las acciones de abordaje generalmente implican a naves de línea, fragatas y estaciones espaciales, pero se aplican condiciones similares para el combate a bordo de una nave más pequeña. Las acciones de abordaje generalmente tienen lugar como parte de un enfrentamiento naval más grande, aunque en algunos casos la tripulación de una nave que está armada o aún no se ha revelado como un enemigo podría intentar atraer al enemigo a un abordaje, solo para emboscar al grupo de abordaje con una táctica superior y potencia de fuego.

Las tropas que inician una acción de abordaje necesitan herramientas especiales para obtener acceso, generalmente utilizando cortadores de fusión o cargas de detonita para romper la esclusa de aire de la nave objetivo, aunque un pirata informático experto también podría obtener acceso. Los trajes sellados al vacío son deseables si algo sale mal durante el abordaje inicial, o en caso de una ruptura del casco durante la batalla posterior. En algunos casos, los atacantes con trajes espaciales pueden despresurizar intencionalmente la nave del defensor antes de abordar.

Con la excepción de las bahías del hangar a bordo de las naves de línea y áreas similares, el combate en una acción de abordaje tiene lugar en espacios cerrados. Pelear en las habitaciones y corredores de una nave espacial resulta en tiroteos de corto alcance y en alcance de interacción. Estas condiciones son aún menores que las de la mayoría de los combates urbanos, y la visibilidad vertical y la maniobrabilidad son más limitadas. Las restricciones de movilidad y el fuego bláster de corto alcance crean un ambiente caótico y mortal, y la marea puede cambiar rápidamente durante una acción de abordaje.

El objetivo de un grupo de abordaje generalmente implica algo más que un simple sabotaje. Si un bando es superado en número o en armas y no puede confiar en sus propias naves y combatientes para derrotar a la nave enemiga, una misión de abordaje puede llevarse a cabo como una táctica desesperada.

Los soldados en un grupo de abordaje pueden tener la tarea de recuperar información de las computadoras de la nave, capturar a un miembro de la tripulación o pasajero en particular, rescatar a un prisionero, plantar dispositivos de espionaje o incluso evaluar las habilidades de un nuevo modelo de astronave. Las acciones de abordaje a veces se intentan a través de lanzaderas para desactivar los escudos de una nave enemiga inexpugnable.

Una acción de abordaje es una experiencia muy diferente para los atacantes y defensores. En general, para que comience una acción de abordaje significa que las cosas ya han ido mal para los defensores en la batalla naval. Ya sea que la nave ya esté paralizada o que los atacantes simplemente la superan o la sobrepasen, este conocimiento puede tener un efecto psicológico en los defensores, que pueden sentirse desesperados y arrinconados.

VENTAJAS Y OPORTUNIDADES

El combate a bordo de una nave espacial ofrece muchas oportunidades que los soldados astutos y preparados puedan explotar. Muchas de estas ventajas pertenecen a los defensores de la nave, en lugar de favorecer intrínsecamente a cualquier grupo según su lealtad. El hecho de que los PJ estén atacando o defendiendo determina en gran medida las oportunidades disponibles para ellos.

Para que una acción de abordaje ocurra en primer lugar, probablemente significa que los atacantes tienen un objetivo específico que alcanzar. Si los defensores son conscientes de este objetivo, pueden usarlo en su ventaja, ya sea que eso signifique atraer a las tropas enemigas a posiciones que favorezcan a los defensores, amenazando con destruir el objetivo como una medida de negociación o algún otro plan.

La mayoría de las naves espaciales cuentan con pasillos de diferentes longitudes, puertas estrechas, esquinas y cruces estrechos, y compartimentos ocultos o fácilmente pasados por alto y escotillas de mantenimiento. Estas características brindan numerosas oportunidades para emboscadas. Dichas emboscadas son principalmente de los defensores, quienes probablemente conocen mejor el diseño de la nave y tienen tiempo para prepararse, pero en el caos de una acción de abordaje, particularmente cuando se entra desde múltiples puntos de ingreso, los atacantes pueden lanzar ataques sorpresa contra los defensores. apresurándose a reforzar a sus camaradas.

Como los atacantes generalmente intentan avanzar más profundamente en una nave, esto permite a los defensores establecer posiciones defensivas y aprovechar la forma en que el diseño de una nave canaliza a los atacantes. Los numerosos pasillos y puertas estrechas de una nave actúan como cuellos de botella para atacar a las tropas. Los defensores pueden sellar mamparos para atacar lentamente, ganando tiempo para establecer nuevas defensas.

Aunque los defensores generalmente están más familiarizados con el diseño de su nave, esto no siempre es tan ventajoso como podría parecer al principio. La mayoría de las naves se producen en grandes cantidades y son idénticos (o casi) a otras naves del mismo modelo. Sin embargo, pueden existir variaciones sutiles en diferentes iteraciones de un modelo en particular, y las naves rebeldes pueden presentar compartimentos ocultos de carga y pasajeros.

Las fuerzas que controlan el puente y la ingeniería de una nave tienen ciertas opciones extremas abiertas para ellos, pero generalmente solo se usan en momentos de desesperación. El lado controlador (generalmente los defensores, a menos que las cosas ya les hayan ido muy mal) podría desactivar la gravedad artificial en partes o en la totalidad de la nave, desactivar el soporte vital o incluso despresurizar los compartimentos y ventilarlos al espacio. Si bien tales medidas pueden ser efectivas, a menudo son igualmente perjudiciales para ambas partes.























PELIGROS Y OBSTÁCULOS

El poder de la Flota Imperial significa que la Alianza Rebelde a menudo está en desventaja en los enfrentamientos navales. Esto podría llevar a que los rebeldes inicien acciones de abordaje como una forma de compensar el poder de fuego imperial, pero, por el contrario, las naves de la Alianza Rebelde podrían verse abrumadas y sometidas a abordaje. En algunos casos, una embarcación que se hace pasar por una nave civil o no afiliada debe elegir entre intentar escapar de un Destructor Estelar o esperar que el engaño se mantenga.

Además del daño a bordo que las batallas infligen en una nave, muchas acciones de abordaje tienen lugar en medio de una batalla de naves espaciales en curso. Ya sea que la nave abordada siga siendo un objetivo activo o simplemente atrapada en la línea de fuego, los impactos de los turboláser y otras armas montadas en naves pueden ser devastadores para las tropas que luchan a bordo. Los sistemas dañados pueden conducir a una pérdida de gravedad artificial o soporte vital. Incluso un impacto menor puede sacudir a los ocupantes e interrumpir una batalla. En el peor de los casos, un golpe directo puede vaporizar grupos enteros de combatientes, independientemente de su bando.

El mayor temor de cualquier soldado que lucha a bordo de una nave es la amenaza de una ruptura del casco. Por supuesto, las armas personales son en gran medida incapaces de perforar los cascos de las naves; sin embargo, algunas armas pesadas representan un peligro, en particular para las portillas de transpariacero y otros puntos débiles. En medio de una batalla naval, también existe la amenaza constante de un golpe de turboláser o un torpedo de protones impactando cerca de la posición de un soldado y agujereando el casco, arrojando a todos los que están cerca al vacío del espacio.

TABLA 1-4: GASTO DE , ,  Y  EN ACCIONES DE ABORDAJE

Símbolos	Efecto
 o 	El ataque golpea un terminal o un cable de alimentación y arroja chispas al personaje objetivo. El siguiente ataque contra el personaje objetivo gana la propiedad de Desorientación 2.
 o 	Un conducto de energía cercano se descarga en el personaje objetivo, que debe tener éxito en una tirada Media (♦♦) de Aguante o estar conmocionado durante 1 asalto; el personaje está desorientado durante un asalto por cada  generado (ver página 230 del manual básico de La Era de la Rebelión).
 o 	El ataque golpea un panel de control y hace que una puerta de mamparo (elegida por el jugador) se cierre o abra.
 o 	Un terminal de computadora o panel de control cerca del objetivo explota, causando 10 daños (o más, a discreción del DJ) a todos los personajes involucrados.
 o 	El ataque derriba al objetivo en un cableado eléctrico expuesto o lo estrella contra una terminal de computadora, lo que le inflige una Tensión igual al daño causado por el ataque.
 o 	Una descarga bláster rebotada sobresalta al personaje activo; añade  a la siguiente tirada de combate que se dirija a él.
 o 	Una fluctuación en la gravedad artificial de la nave derriba al personaje activo y lo desorienta durante 1 asalto.
 o 	El ataque pone en cortocircuito el sistema de iluminación del corredor o la habitación, sumergiéndolo en la oscuridad (ver página 226 del manual básico de La Era de la Rebelión).
 o 	El combate en curso daña el generador de gravedad artificial de la nave o los conductos de gravedad en el área, colocando a todos los combatientes en gravedad cero (ver página 227 del manual básico de La Era de la Rebelión).
	El ataque (o los efectos acumulativos de muchos ataques) daña los sistemas de soporte vital para esta parte de la nave o la nave entera, dependiendo de su tamaño. Los personajes sin trajes espaciales o suministros de oxígeno se enfrentan a la asfixia, como se describe en la página 228 del manual básico de La Era de la Rebelión .
	El ataque rompe un portillo de transpariacero, provoca una reacción explosiva en cadena, o de otra manera rompe el casco, exponiendo a los combatientes al vacío, como se describe en la página 227 del manual básico de La Era de la Rebelión . Además, todos los personajes expuestos deben tener éxito en una tirada Media (♦♦) de Atletismo o Coordinación para evitar atravesar la brecha debido a la descompresión.

COMBATE EN LA NATURALEZA

La naturaleza abarca cualquier área libre de la construcción de la civilización. Esto incluye una asombrosa variedad de ecosistemas encontrados en toda la galaxia, muchos de los cuales son únicos. Los bosques, los pastizales, la tundra congelada, los pantanos y el desierto son algunos de los tipos de terreno más comunes, pero muchos desafían una categorización fácil. Cada entorno salvaje ofrece una experiencia de batalla distinta. El combate en el desierto es muy diferente al combate en la jungla. Esto les da a los DJ grandes oportunidades para distinguir batallas y encuentros de combate individuales.

La mayoría de las batallas terrestres entre la Rebelión y el Imperio ocurren en áreas naturales. A pesar de su asombrosa variedad de civilizaciones, la mayor parte de la galaxia es, después de todo, tierra salvaje. Las fuerzas rebeldes intentan evitar el combate en o cerca de áreas pobladas, prefiriendo atacar en instalaciones imperiales aisladas. Adicionalmente, muchas batallas ocurren cuando el Imperio se entera de la ubicación de una base rebelde que generalmente está oculta en la naturaleza.

En muchas áreas naturales, la protección del medio ambiente es tan importante como la protección del enemigo. Lunas sin aire, atmósferas nocivas, microbios mortales, temperaturas extremas, lluvia cáustica y depredadores de la naturaleza son solo algunos de los peligros que la infantería podría encontrar en el campo de batalla.

Aunque la gran variedad de ecosistemas que se encuentran en la galaxia dificulta la generalización. Una de las principales características definitorias para muchos entornos comunes es la cantidad de flora, selva, bosque, y entornos similares que ofrecen abundante cobertura y ocultación con visibilidad limitada, mientras que el desierto, las llanuras y la tundra tienden a presentar una cobertura escasa y una alta visibilidad.

Mientras que la naturaleza generalmente se considera libre de civiles, este no es siempre el caso. Cuando se trata de un planeta inexplorado o pobremente explorado, las fuerzas rebeldes pueden encontrarse inesperadamente con sintientes. Esto puede complicar mucho las cosas, ya que la presencia de los rebeldes pone en peligro a los locales. Por supuesto, la crueldad del Imperio es odiada en muchos mundos, y los rebeldes pueden encontrar aliados inesperados entre los lugareños.

VENTAJAS Y OPORTUNIDADES

Las fuerzas de la Alianza Rebelde superadas en número a menudo utilizan tácticas de guerrilla, que son más efectivas en bosques, selvas y otros entornos naturales con follaje denso. Incluso en un entorno árido o desolado, los soldados que tienen tiempo para familiarizarse con el entorno y preparar posiciones de antemano pueden obtener una ventaja en la batalla.

Las selvas, los bosques e incluso las zonas montañosas brindan abundante cobertura y ocultación. La poca visibilidad limita el alcance efectivo de las armas, lo que compensa algunas de las ventajas de una fuerza numéricamente superior.

Además, dichos entornos se prestan a tácticas de ataque y retirada, lo que permite que una pequeña fuerza de rebeldes luché eficazmente contra rivales más numerosos.

Los soldados que están familiarizados con un entorno pueden usarlo en su beneficio. Podrían moverse a través del terreno que ralentiza al enemigo, permitiendo que sus fuerzas se reubiquen para obtener una ventaja táctica. Incluso podría ser posible atraer a los enemigos a peligros naturales. Como las guaridas de criaturas peligrosas, áreas de terreno inestable o géiseres ácidos. Los personajes ingeniosos podrían construir trampas, como hoyos, trampas y desprendimientos de rocas.

La mayoría de los entornos naturales ofrecen abundantes materiales para fortificaciones improvisadas y camuflaje. La madera y la piedra forman barricadas efectivas, mientras que las tropas sumergidas bajo la nieve o la arena pueden ser muy difíciles de detectar o impactar para el enemigo.



PELIGROS Y OBSTÁCULOS


































Los ambientes naturales son a menudo peligrosos, particularmente para los que no están preparados o son incautos. Los entornos naturales siempre cambian, y un soldado debe ser cauteloso incluso en territorio familiar. Muchos de los peligros de una zona de combate salvaje afectan a todos los bandos por igual, pero la preparación y el equipo pueden compensar a muchos de ellos. Adicionalmente, las especies exóticas que luchan en su hábitat natural con frecuencia tienen una ventaja contra los invasores que no están adaptados al medio ambiente. Así como una fuerza bien preparada puede aprovechar el medio ambiente, los atacantes en un territorio que no ha sido explorado adecuadamente pueden enfrentar serias complicaciones.

Las temperaturas extremas se encuentran entre los peligros ambientales más comunes que deben enfrentar las tropas terrestres. Desde las letales temperaturas bajo cero de mundos como Hoth hasta el calor abrasador de los soles gemelos de Tatooine, las tropas sin el atuendo y el equipo adecuados pueden enfrentar la incapacitación o la muerte antes de que comience la batalla. Sin embargo, la ropa aislante y el equipo de protección hacen que un ambiente potencialmente mortal solo sea muy incómodo.

El equipo adecuado es aún más crítico en algunos entornos. Muchos planetas tienen atmósferas que son tóxicas para las especies no nativas. Un soldado en un mundo así debe asegurarse de que su respirador o suministro de aire esté siempre en buenas condiciones de funcionamiento, y una explosión que lo dañe en la batalla podría resultar fatal en poco tiempo.

En muchos planetas y en muchos entornos, el clima es un gran obstáculo o incluso un peligro. A menudo impredecible, el clima puede causar una complicación inesperada incluso para los mejores planes. Las tormentas pueden oscurecer la visibilidad, y la actividad eléctrica puede interferir con el equipo de comunicaciones. Las tormentas más severas, como los ciclones, las tormentas de arena y los fenómenos meteorológicos extraños exclusivos de ciertos planetas pueden representar una amenaza para las tropas expuestas, o incluso para vehículos y edificios.

TABLA 1-5: GASTO DE , ,  Y  EN COMBATES EN LA NATURALEZA

Símbolos	Efecto
 o 	El ataque expone o llama la atención de un enemigo oculto, añade  a la siguiente tirada para detectarlo.
  o 	El ataque deja caer una colmena de insectos, enciende gas del pantano o asusta al objetivo de otro modo, lo que inflige 1 Tensión en el objetivo y en otro personaje a corto alcance de él.
   o 	El ataque prende el follaje seco u otro material inflamable cerca del objetivo, iniciando un incendio con un valor de 2 (ver página 228 del manual básico de La Era de la Rebelión).
   o 	El ataque daña una pieza importante de equipo de supervivencia llevado por el personaje objetivo. El ataque levanta una nube de arena, asusta a una bandada de pájaros o distrae al objetivo, causando que él y otro personaje a corta distancia pierdan su maniobra libre en su próximo turno.
	El ataque derrumba un árbol, rocas, banco de nieve, u otra gran masa sobre el personaje objetivo, quien es derribado e inmovilizado hasta que el supere una tirada Difícil (  ) de Atletismo o Coordinación , que requiere una acción.
 o 	Los insectos, las hojas, la arena o la nieve oscurecen la vista del personaje activo; añade una  automática a su próxima tirada.
  o 	El personaje activo entra en arenas movedizas o es atrapado por una raíz o enredadera, inmovilizándolo hasta que tenga éxito en una tirada Media ( ) de Atletismo o Coordinación .
   o 	El personaje activo llama la atención de un depredador o asusta a la vida silvestre con consecuencias peligrosas (potencialmente para ambos bandos). El personaje activo recibe un mordisco o una picadura de una criatura pequeña pero venenosa y sufre 1 Herida cada asalto durante 5 asaltos o hasta que sea tratado con una tirada Media ( ) de Medicina .
	Un evento climático severo ocurre sin previo aviso, como una tormenta de arena, un tornado o tormenta de nieve; mientras dure el encuentro, incrementa una vez la dificultad de todas las tiradas para todos los personajes.