

STAR WARS[®] AL FILO DEL[™] IMPERIO

JUEGO DE ROL



COMBATE DE NAVES
Y VEHÍCULOS

EDGE

**STAR
WARS[®]**
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

COMBATE DE NAVES Y VEHÍCULOS

ESCRITO POR

Asram

PRODUCCIÓN Y DESARROLLO

Asram

EDICIÓN Y REVISIÓN

Asram



FANTASY
FLIGHT
GAMES



© 2012 Lucasfilm Ltd. & ® o TM donde se indique. Utilizado bajo licencia por Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas comerciales o registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios.

Si quieres saber más sobre la línea de productos de *Star Wars*: Al Filo del Imperio, descargarte material gratuito, resolver tus dudas sobre las reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

<http://caballerosderen.blogspot.com.es/>

WWW.EDGEENT.COM

starwars.com

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




COMBATE DE NAVES Y VEHÍCULOS
AL FILO DEL IMPERIO

COMBATE DE NAVES Y VEHÍCULOS

Para entender fácilmente el combate con astronaves hay que tener claro 3 aspectos.

El combate entre naves y vehículos es igual que el combate a nivel personal.

Se tira Iniciativa, no por cada vehículo sino por cada PJ y PNJ implicado, de forma normal, con Frialdad o con Alerta si eres pillado por sorpresa. Luego cada uno en su turno tiene una maniobra y una acción (se puede hacer una segunda maniobra gastando 2 puntos de Tensión o , o por algún Talento, pero nunca pueden ser más de dos maniobras).

En una nave o vehículo hay una serie de maniobras y acciones únicas que hay que conocer.

Para ello lo mejor es que os bajéis las cartas que tenéis [aquí](#), el material del blog más usado.

Hay que diferenciar entre naves que requieren una tripulación y naves que solo requieren un piloto, normalmente un caza.

Si os fijáis en las cartas que habéis descargado, están diferenciadas en los puestos de la tripulación.

En un caza con un solo piloto, el jugador usaría todas las cartas ya que el PJ piloto gestiona todos los aspectos del caza: pilota (cartas de maniobras y acciones del piloto), dispara las armas (carta de artillero), gestiona los escudos (carta de ingeniero), gestiona las comunicaciones (cartas de técnico de comunicaciones) y demás. Si el caza tiene un droide astromecánico este puede cumplir algunas funciones como navegante o ingeniero.

Pero en naves que requieren una tripulación, cada tripulante cumple una función específica y por ende las cartas se reparten entre los PJ según la función que cumplan. Por ejemplo: un grupo de 5 jugadores que vuelen en un carguero Corelliano YT-1300.

El carguero Corelliano tiene una tripulación mínima de 1 piloto y 1 copiloto/ingeniero, tenemos 5 PJ:

- 1 PJ será el piloto y le entregamos las cartas maniobras y acciones del piloto.
- 1PJ será copiloto le entregamos la carta del navegante, puede suplir al piloto en ciertos momentos.
- 2 PJ pueden ser artilleros en las torretas y se les entrega su respectiva carta.
- 1 PJ puede ser ingeniero o técnico de comunicaciones.



4	3	-1	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA 1 - - 1	BLINDAJE 3
SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	UMBRAL DC 22	UMBRAL TS 15

Tipo/modelo: **Carguero/ YT-1300.**
Hiperimpulsor: clase 2, auxiliar de clase 12.
Computador de navegación: Si.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto y 1 copiloto/ingeniero.
Capacidad de impedimento: 165.
Pasajeros: 6.
Autonomía: 2 meses.
Precio/rareza: 100.000 créditos/4.
Ensamblajes: 6.
Armas: Cañones láser medios montados en 1 torreta dorsal y 1 torreta ventral (todos los sectores de tiro; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro).

Las funciones que quedan por cubrir pueden repartirse de forma lógica o no hacerlo, siguiendo el ejemplo: 1 copiloto/ingeniero, el PJ cubrirían ambas funciones.

También, cualquier PJ puede abandonar su función e ir a cubrir otra. Ejemplo: Episodio IV, Chewie pilota solo el Halcón, mientras Han Solo deja de ser piloto y pasa a ser artillero en una de las torretas.

Una vez se tiene esos tres aspectos claros, el siguiente paso es estar familiarizado con “Sistemas generales de las naves espaciales” (página 227 de **Al Filo del Imperio**) y tener claro todos los apartados del perfil de una nave.

CARACTERÍSTICAS DE LAS NAVES



SILUETA

La Silueta es un valor abstracto que define el tamaño y la masa de una nave o vehículo en relación a otras naves o vehículos. Se utiliza para calcular la dificultad de los ataques contra objetivos de tamaños diferentes, esto ya viene contemplado en la carta del artillero.

VELOCIDAD

La Velocidad es una abstracción de la rapidez y aceleración de la nave o vehículo, y determina la prontitud con que se desplaza en relación a su entorno, así como las maniobras que puede efectuar el piloto. La Velocidad indicada en la descripción de un vehículo es siempre su valor máximo, pero el piloto puede optar por desplazarse más despacio. Una Velocidad de 0 indica que la nave o vehículo está inmóvil o es de naturaleza estacionaria. La velocidad se aumenta o disminuye con una maniobra, en la carta “maniobras del piloto” viene todo muy claro. La diferencia de velocidad determina la dificultad a la hora de enfilar un rival.

MANEJO

El Manejo refleja la agilidad inherente de una nave o vehículo, así como el modo en que responde al piloto y a la tripulación. El manejo aporta dados de Beneficio (■) o Complicación (■) a las tiradas de pilotar en función de su valor. Ejemplo: Manejo +1 añade ■ a la **tirada de Pilotar**, un Manejo de -2 añade ■■ a la **tirada de Pilotar**, sencillo.



DADOS DE BENEFICIO ■

Los dados de Beneficio se añaden en caso de situaciones condicionales beneficiosas como disponer de la ayuda de un aliado, tiempo de sobra o el equipo adecuado para completar una tarea.



DADOS DE COMPLICACIÓN ■

Los dados de Complicación suelen emplearse como representación de efectos menores que entorpecen o limitan al personaje, como una mala iluminación, obstáculos del terreno o recursos insuficientes.

Una aclaración, no hace faltar hacer tiradas de Pilotar en todos y cada uno de los turnos, hay que tirar solo cuando las circunstancias lo exigen, para pilotar una nave en el espacio vacío no es necesaria una tirada; pero en una persecución, navegar dentro de ciertos fenómenos estelares, o al enfilar a un rival en una “dogfight” entre cazas sí. Al navegar (o tener una persecución) en un campo de asteroides o en una nebulosa se determina e incrementa la Dificultad en función de la Velocidad y la Silueta de las naves y se añaden los dados de Complicación (■) pertinentes a la **tirada de Pilotar**.

Otra cosa que se suele olvidar en el combate de cazas estelares con un solo piloto, **Pilotar es una acción y disparar (Artillería) es una acción**, es el mismo turno no se puede hacer ambas cosas: por eso en un turno se enfila (con Pilotar) y se dispara en el siguiente turno (con Artillería).

DEFENSA

La Defensa refleja la capacidad de una nave o vehículo para reducir o desviar por completo el daño causado por ataques y colisiones, utilizando para ello escudos deflectores. Funciona igual que la Defensa en el combate personal, cada punto agrega un dado de Complicación (■) a la tirada de ataque.

Los escudos se pueden ajustar con una maniobra, lo hemos visto un montón de veces en las películas: “*Toda la potencia a las pantallas deflectoras delanteras*” – Episodio IV.

Un Ala-Y, si tuviera un caza TIE a la cola, el piloto podría redirigir la potencia de la zona de defensa de proa hacia la de popa con el fin de aumentar la Defensa de dicha zona a 2 puntos y dejar la proa a 0 hasta restablecer la configuración predeterminada. El Ala-Y añadiría ■■ a las tiradas de ataque del caza TIE, pero si recibe un disparo por la zona de proa no podrá añadirle ningún ■.

En la descripción de cada nave y vehículo hay una barra que muestra la configuración básica de Defensa de todas sus zonas. En naves con Silueta 4 e inferior este recuadro sólo contiene dos números, uno para la zona de proa y otro para la de popa.

DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA			
1	-	-	1

Las naves de Silueta 5 y superior tienen múltiples zonas de defensa, lo que se representa mediante cuatro números que indican los valores de Defensa de proa, babor, estribor y popa (por ese orden).

DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA			
2	1	1	2



BLINDAJE

El Blindaje es la segunda línea de defensa de una astronave y la única protección disponible para la mayoría de vehículos terrestres. Absorbe el daño causado por ataques e impactos que sobrepasa la Defensa de la nave. Es el más pasivo de los dos tipos de protección, y se compone de una serie de materiales que van desde el duracero común hasta exóticos compuestos de carbono y policarbonitas avanzadas. Igual que los blindajes personales que utilizan los PJ, el Blindaje de una nave o vehículo anula tantos puntos de daño como su valor. Pero como opera a escala planetaria, 1 punto de Blindaje en una nave equivale a 10 puntos de Protección a escala personal.

UMBRAL DE DAÑOS EN EL CASCO

El umbral de Daños en el casco es un reflejo de la solidez y la resistencia al daño de la nave o vehículo. Al igual que el umbral de Heridas de un personaje, el umbral de Daños en el casco representa la cantidad de daño físico que puede recibir una nave o vehículo antes de quedar inutilizado o destruido. Se mide a escala planetaria, lo que significa que 1 punto de Daños en el casco equivale a 10 Heridas a escala personal.

UMBRAL DE TENSIÓN DE SISTEMAS

Funciona igual que la Tensión de un personaje. Si un vehículo acumula más Tensión de sistemas que la marcada por este umbral, sus sistemas empiezan a sobrecargarse y se apagan hasta ser reparados o reiniciados. **Existe una diferencia entre la Tensión de sistemas y la Tensión normal de los personajes**, la primera no se puede recuperar gastando una Ventaja. Solamente se puede restaurar si la tripulación realiza ciertas acciones (Control de daños, en la carta del ingeniero), o bien con el paso del tiempo: una nave o vehículo recupera 1 punto de Tensión de sistemas por cada día completo que transcurra sin que sufra más Tensión de sistemas.

ATACAR CON UN ARMA DEL VEHÍCULO

El sistema es exactamente igual que en combate personal, se requiere una acción y una **tirada de Artillería** la dificultad depende de dos factores (que vienen indicados en la carta de Artillero): el Alcance y la Silueta del objetivo (no es igual de difícil acertar a un caza TIE con un disparo que a un Destructor imperial).

Solo hay dos aspectos a tener en cuenta a la hora de atacar:

- Los sectores de tiro (página 238 de **Al Filo del Imperio**): Las astronaves pueden tener varios tipos de armas y estas, por ubicación o características, solo pueden disparar en direcciones concretas. La mejor forma de llevar un control de esto es usar figuras, si no tenéis podéis imprimir tokens o pawns de papel de las naves (en Internet hay a patadas) o usar cuencas.

- Defensa contra cazas estelares (página 268 de **Al Filo del Imperio**): Cuando disparan cañones bláster automáticos, cañones bláster, cañones láser y cañones láser cuádruples, las naves de línea (**¡y sólo las naves de línea!**) utilizan su Silueta como si fuera 1 punto más baja a la hora de determinar la Dificultad de la tirada de Artillería.

RITMO VERSUS REGLAS

En el combate espacial lo importante es el ritmo, el principal hándicap y el motivo por el cual a los jugadores no le gusta el combate espacial es porque se vuelve aburrido.

Star Wars es trepidante, su combate espacial también lo es, no hace falta ir midiendo al milímetro desplazamiento, turnos y reglas como en un wargame o juego de estrategia. Recordar que las reglas están al servicio de la experiencia de juego no al revés.

La banda sonora de fondo y las cartas delante de cada jugador, que vayan pensando con antelación lo que vayan a hacer en su turno y una narrativa viva por parte del DJ llena de descripciones con maniobras imposibles, giros, frenados en seco y explosiones o colisiones espectaculares. Los encuentros rápidos (no más de 10 minutos) y de poca duración (usa Esbirros), a menos que sea una batalla espacial masiva. La típica escaramuza en la que la nave de los PJ tiene que huir de unos cuantos cazas TIE y quizás una o dos fragatas imperiales, no debe durar más de 10-15 minutos.