



Como manejar las Tropas Imperiales

STAR WARS

¿Cansado de arbitrar **Star Wars** y ver como los *Stormtroopers* son derrotados una y otra vez por culpa de sus pocas habilidades militares? ¿Harto de ver como los cazas *TIE* son aniquilados combate tras combate sin ni siquiera haber descascarillado la pintura de los *X-Wing*? En este breve artículo me propongo ajustar los atributos, habilidades y doctrina de las tropas Imperiales para que resulten tan mortalmente efectivas como en la película.

Ajuste número 1: Las tropas de asalto Imperiales (Stormtroopers)

Los *Stormtroopers*, los soldados de asalto del Imperio, son los oponentes más normales de las tropas de la Alianza Rebelde. Sus Habilidad-

des y Atributos en el juego de Rol no reflejan con fidelidad su efectividad probada en la película. Las Tropas de Asalto Imperiales, como puede verse en la película, son tropas altamente motivadas, excelentemente equipadas, y de una elevada profesionalidad. Como uno de los cuerpos mejor entrenados de las fuerzas armadas Imperiales, los *Stormtroopers* se convirtieron rápidamente en un arma distinguida. Y la película da buenos motivos para considerarlos soldados de élite. Si el árbitro desea poner en su sitio a los *Stormtroopers* y hacerlos lo peligrosos que son en realidad, tan sólo es necesario hacer los siguientes cambios:

a. Los Atributos y Habilidades de los *Stormtroopers* que se proporcionan en el juego de rol son prescindibles. Además es conveniente distinguir entre el *Stormtrooper* fusilero y los suboficiales que los dirigen en acción. Propongo

los siguientes Atributos y Habilidades para ambos tipos:

Fusilero de las Tropas de Asalto (Standard Stormtrooper):

Conúltese el capítulo 7. Otros Personajes de *Star Wars* RPG

Suboficial de las Tropas de Asalto (Stormtrooper NCO):

Utilizar el Esquema de personaje para Oficial de las Tropas de Asalto Imperiales.

b. Una vez determinados los Atributos de los *Stormtroopers*, es una buena idea preparar una hoja de "escuadra" standard. La escuadra, que intentará representar a una escuadra típica de



las Tropas de Asalto, puede prepararse de antemano y tenerla lista para actuar cuando sea preciso.

c. Ha llegado el momento en transcurso de la aventura en la que los heroicos agentes rebeldes se traban en un tiroteo con los *Stormtroopers*. Los detalles del encuentro dependerán del guión de la aventura, pero en términos generales las tácticas a utilizar por la escuadra son siempre las mismas. Pero mejor será ceder la palabra al *Stormtrooper Sergeant Lopperenah*, del sexto Batallón, segundo regimiento de Tropas de Asalto Imperiales (popularmente conocido como los *Estranguladores*):

"Normalmente nuestras patrullas se forman en escuadras de 9, como ya han visto. Las tácticas básicas a seguir son formar a la escuadra en hilera, con cada fusilero separado unos 3 metros de su compañero (en términos de juego, situar los *Stormtroopers* en línea, con la distancia normal que puede cubrirse en un turo de acción andando separando a cada *Stormtrooper* del siguiente; ver la página 47 de *Star Wars*). "Esto es útil porque evita que un rebelde listo pueda sorprender a toda la escuadra amontonada y disparar a placer. Designamos también a un fusilero como "Punto", que se adelanta unos metros (digamos 10) de la escuadra y sirve para descubrir las emboscadas. Esta es la forma de patrullar. Una vez encontramos al enemigo la reacción es rápida: la escuadra se divide en dos grupos de combate (uno de 4 *Stormtroopers* y el otro de 5, que incluye al oficial). Mientras uno de los grupos abre fuego de cobertura, el otro avanza cubriéndose. Una vez el grupo que ha avanzado en primer lugar ha llegado a posiciones en las que pueda protegerse, el otro grupo avanza a su vez mientras el primero lo cubre. Si todo se ha hecho correctamente, uno de los dos grupos conseguirá llegar lo bastante cerca como para utilizar los *Detonadores Termales*. En ese punto, los dos grupos se detienen y mientras el grupo más retrasado sostiene el fuego de cobertura el grupo en contacto lanza los *Detonadores* e inmediatamente se intenta llegar al asalto cuerpo a cuerpo." (En términos de juego, los *Stormtroopers* se dividirán en dos grupos en el primer Turno de Combate. Mientras un grupo dispara, el otro

intentará únicamente avanzar, esquivando cuando sea preciso. Una vez hayan avanzado hasta llegar a algún obstáculo que pueda cubrirles, el grupo retrasado empezará a avanzar mientras el otro dispara. Es importante que el árbitro mantenga a uno de los grupos disparando constantemente, mientras el otro maniobra. Los grupos irán alternándose hasta que pueda llegarse al combate cuerpo a cuerpo). "Los terroristas rebeldes contra los que nos enfrentamos utilizan tácticas de guerrilla, diversiones y otras tácticas de guerra sucia. Es por ello importante no darles oportunidad, y hacer pesar nuestra superioridad numérica y de potencia de fuego." (Nota para el árbitro: los *Stormtroopers* son tropas de élite, y esto es lo que estas reglas intentan reproducir. Normalmente los personajes ganarán los combates, pero tendrán que esforzarse. Si los *Stormtroopers* no despiertan respeto a los personajes, este aspecto de *Star Wars* estará bajo mínimos.)

Ajuste número 2: Los escuadrones de Caza de la Armada Imperial

Realmente no se trata de un ajuste, sino de una serie de consejos para manejar a los cazas *TIE* de forma que los combates no pierdan interés. Cedo ahora la palabra al Comandante Horst Backhorn, de la 113ª Ala de Caza de Largo Alcance Imperial:

"Bien, cuando no logramos impedir que los cazas rebeldes destruyeran la Estrella de la Muerte eso fue bastante duro para para nuestro prestigio, pero si examinamos los resultados del combate con detenimiento, observaremos que las pérdidas de cazas fueron gravísimas para los rebeldes. Según nuestros cálculos, los rebeldes enviaron contra la estación unos 30

cazas de diversos tipos, de los cuales tan sólo regresaron unos 5. Por nuestra parte, las pérdidas no sobrepasaron 15 *TIE*. Teniendo en cuenta que el *X-Wing* está más pesadamente armado que nuestros fieles cazas *TIE*, no podemos considerarnos derrotados. Pero debía hablar de las tácticas que utilizamos. Normalmente los *TIE* patrullan en elementos de 3, con un líder y dos hombres ala cuya misión es apoyarle. En combate, buscamos siempre mantener alta la velocidad, ya que este es uno de los puntos en que nuestros cazas superan sin discusión a cualquiera de los cazas rebeldes. Cuando atacamos a cargueros o astronaves no tan ágiles como los cazas, formamos en hilera y atacamos en pasadas, intentando sobrecargar las pantallas defensivas. En combate contra cazas, intentamos aprovecharnos de nuestra superioridad numérica. Efectuamos fuegos cruzados, y normalmente concentramos los disparos contra el mismo blanco. (En términos de juego, los *TIE* deberán aprovechar su superior velocidad para evitar separarse de ellos. Una vez trabado el combate a corta distancia, habrá que disparar siempre contra el mismo blanco, en caso de combatir contra varias astronaves rebeldes, de forma en que en cada turno de combate puedan tenerse posibilidades de eliminar astronaves enemigas. Si se trata de una única astronave rebelde, habrá que confiar en la suerte y en la superioridad numérica. Los *TIE* están en desventaja por su falta de escudos y de potencia de fuego. Sus bazas son la velocidad y el número. Habrá que potenciarlas para tener éxito. Los anteriores consejos están basados en el uso de las reglas para combate de astronaves incluidas en *Star Wars*, aunque también se mantienen como ciertas en *Star Warriors*.)

Jaume Molina

ESCUADRA DE STORMTROOPERS	
OFICIAL	
- HEAVY BLASTER PISTOL (4D)	
- THERMAL DETONATORS (2)	
- COMMLINK	
- MEDPAC	
• HERIDAS:	
STORMTROOPER 1	STORMTROOPER 2
- HEAVY BLASTER PISTOL (4D)	- HEAVY BLASTER PISTOL (4D)
- THERMAL DETONATORS (3)	- THERMAL DETONATORS (4)
• HERIDAS:	• HERIDAS:
STORMTROOPER 3	STORMTROOPER 4
- BLASTER RIFLE (5D)	- HEAVY BLASTER PISTOL (4D)
- THERMAL DETONATORS (3)	- THERMAL DETONATORS (4)
• HERIDAS:	• HERIDAS:
STORMTROOPER 5	STORMTROOPER 6
- BLASTER RIFLE (5D)	- BLASTER RIFLE (5D)
- THERMAL DETONATORS (2)	- THERMAL DETONATORS (4)
• HERIDAS:	• HERIDAS:
STORMTROOPER 7	STORMTROOPER 8
- REPEATING BLASTER (6D)	- REPEATING BLASTER (6D)
- THERMAL DETONATORS (2)	- THERMAL DETONATORS (2)
- MEDPAC	
• HERIDAS:	• HERIDAS: