

Reglas adicionales para Star Wars

A continuación te presentamos una valiosa ayuda, de inestimable valor en tus travesías por los más oscuros confines de la galaxia. He aquí una concreción a algunos puntos que no quedaron claros en las reglas de este juego, así como algunos descuidos que han sumido a los valientes jugadores en una oscuridad impenetrable incluso para la fuerza. Por suerte, uno de los grandes maestros Jedi se puso en contacto con nosotros para guiarnos en nuestro camino hacia la luz. Se lo agradecemos de todo corazón.

por Alex Fernández

Sistema de interferentes del Ala-A

Uno de los perfiles de misión principales del Ala-A es la defensa de las bases y de naves mercantes contra vehículos de ataque enemigos. Esta es una de las razones por las que los rebeldes equipan al Ala-A con interferentes; pueden desorganizar los sensores de puntería de las naves de ataque enemigas y en consecuencia evitar que disparen con precisión contra el Ala-A y el objetivo que defiende.

A efectos de juego, un piloto que quiera utilizar los sistemas de interferencias contra naves enemigas deberá obtener la tirada de Sensores (habilidad mecánica incluida en la segunda edición), cuya dificultad dependerá del alcance al que se encuentre el objetivo. Si tiene éxito, todas las naves rivales que se hallen dentro del radio de acción se verán afectadas, sufriendo fallos en sus sistemas de puntería que reducen el control de fuego de todas sus armas en 2 dados (aunque éste nunca puede verse reducido por debajo de cero).

Los interferentes del Ala-A son demasiado débiles para hacer efecto en los sensores de las grandes naves, de modo que sólo se ven afectadas las incluidas dentro de la escala de cazas. Obviamente, las interferencias no pueden ser esquivadas (aunque el director puede permitir que la víctima utilice una tirada de Sensores como evasión).

Sistema de interferencia de tiro del Ala-A:

Arco de fuego: Todos.

Habilidad: Sensores.

Control de fuego: 0 D.

Alcance en el espacio (dificultad fácil/moderada/difícil): 1-3/7/15 (en unidades).

6.000/14.000/30.000 (en metros).

Alcance atmosférico: 100-300/700/1500 m.

Daño: -2D al control de fuego de las naves enemigas.

Maniobras especiales en los Ala-Y

Dos grandes motores Koensayr Ion Jet impulsan al Ala-Y a velocidades sublumínicas. Los motores están unidos a cada extremo del ala cruzada, en la parte posterior de la sección central. Cuatro fuertes pilones se extienden detrás de cada motor para sostener discos vectrales en el paso del escape. Los vectrales esparcen y disipan las emisiones calientes del motor para reducir el perfil del Ala-Y en los sensores. Los vectrales también sirven como guías de impulso, reflejando el empuje de los motores. Incluso con los vectrales, la agilidad del Ala-Y es mediocre si se compara con la de otros cazas espaciales. En caso de emergencia, los pilotos pueden cerrar los vectrales para dar la vuelta al empuje de los motores; una acrobacia como ésta sólo funciona una vez, ya que en el proceso quema los vectrales y los pilones que los sostienen.

En las reglas esta acción de cierre de los vectrales no aparece reflejada en los valores de la nave ni se explica como podría aplicarse al juego. En caso de que el piloto de un Ala-Y quiera efectuar una maniobra así deberá declararla antes que las acciones evasivas y hacer una tirada de Pilotaje Naval. Deberá superar una tirada fácil si la nave está intacta, moderada si está ionizada o ha sufrido daño ligero y difícil si ha sufrido daño pesado (dicha tirada no cuenta como uso de habilidad a la hora de reducir los dados de las habilidades por uso múltiple). Si el PJ tiene éxito se beneficiará de duplicar la maniobra en el asalto en que haga la tirada y en el siguiente. Es decir, el código de maniobrabilidad de la nave pasaría de 2D a 4D durante dos rondas. Como contrapartida, tras éstas los vectrales quedan inutilizados al quemarse, con lo que la maniobrabilidad del caza se reduce a 0D+2 (o sea, más 2 puntos) hasta que la sección dañada sea sometida a reparaciones.



Si por el contrario el piloto falla la tirada, sencillamente la maniobra no se produce y el código de maniobrabilidad permanece inalterado. Ahora bien, si la tirada se ha fallado por una diferencia de 10 o más, los vectrales se queman pero el Ala-Y no obtiene ningún beneficio de ello. La maniobrabilidad cae a +2 directamente ("la has hecho buena, Skywalker", Darth Vader dixit).

En el caso de que la maniobrabilidad del Ala-Y que intenta esta maniobra sea diferente a la habitual en este tipo de naves, tras la quema de los vectrales el código de maniobra se reduce en 1D+1, que deberá restarse del total. Un resultado menor que cero debe considerarse cero.

Visores computerizados de los exploradores imperiales

El casco está equipado con una placa de visión macrobinocular internalizada y un despliegue de sensores que permite barrer un área de 180 grados mientras se vuela a ras de suelo. Un computador miniatura analiza a gran velocidad el movimiento, los objetos estacionarios y otros detalles, proporcionando información al explorador mediante la placa de visión del casco. Sin estos sensores, incluso los mejores motoristas se verían en dificultades para maniobrar y guiar la moto a través de bosques, cañones y otros terrenos, mientras se mueven a tal velocidad. El casco también contiene un aparato de respiración internalizado para proteger al explorador a altas velocidades, y computadores que cartografían las áreas que exploran, facilitando un registro continuo de la misión del explorador.

Teóricamente, un casco de estas características tendría que dar alguna ventaja a su usuario, pero esto no aparece en absoluto en el reglamento del juego. Si quiere aplicarse, para mayor realismo, cualquier soldado de asalto explorador que utilice los visores macrobinoculares incorporados a su uniforme, se beneficiará de una bonificación de +1D a la maniobra de su moto al

conducirla a través de áreas no cartografiadas por el computador o bien de 1D+2 si viaja por una forma ya mapeada.

Cualquier PJ que quiera utilizar estos visores sin estar familiarizado con su manejo deberá obtener tiradas fáciles de Sensores al inicio de cada ronda bajo pena de tener una penalización de -1D a su habilidad de Pilotaje debido a la confusión. Tras cinco éxitos (que no tienen por qué ser consecutivos) se supone que el PJ ya está familiarizado con el sistema del casco, pudiendo utilizarlo en adelante sin tener que repetir las tiradas de Sensores.

Además, un éxito en una tirada fácil de Programar/Reprogramar Computadores permite acceder a cualquiera de los mapas almacenado por el banco informatizado del casco. La información que pueda obtenerse de dichos mapas queda a discreción del director de juego.

Miras telescópicas

Excepto en el caso de la segunda edición, en *Star Wars* no se ofrece ninguna información sobre visores de tiro o miras que puedan ser utilizados por la infantería, lo cual resulta un tanto extraño en un universo tecnológicamente avanzado. Es por esto que he elaborado algunas directrices que pueden ayudar a subsanar ese pequeño

hueco y añadir un poco más de interés al juego.

Para poder beneficiarse del uso de una mira telescópica el tirador debe apuntar durante al menos una ronda, mientras permanece en una posición de disparo estable. Las miras son inútiles a bocajarro, y la mayoría también lo son a corto alcance, ya que acertar a estas distancias no plantea demasiados problemas y el uso de instrumentos de apoyo al tiro se hace entonces innecesario.

Las miras convencionales como las incorporadas en rifles deportivos permiten al tirador obtener una bonificación de +1D en su disparo, a la cual se debe sumar la que habitualmente se obtiene por apuntar durante una ronda, y que también es +1D. Así, un PJ apuntando sin mira sumaría 1D a su tirad de bláster, mientras que si la utiliza sumaría 2D.

Las miras computerizadas, por su parte, ofrecen una mayor precisión y resolución de la imagen, pudiendo presentar una visión digitalizada del blanco e información adicional sobre las condiciones del disparo. Este tipo de miras suele incorporar modificadores de imagen y luz, infrarrojos y telémetro láser. Los más sofisticados permiten fijar el arma sobre el objetivo y visualizar correcciones automáticas de puntería. Tal como se explica en la segunda edición, los macrobinoculares pueden ser adaptados para este fin.

MIRAS

Miras telescópicas: debe apuntarse en posición estable durante al menos una ronda.

El bonus ofrecido por la mira debe sumarse al que ya se obtiene por apuntar (+1D).

Tipo	Características	Disponibilidad	Coste
A-Mira convencional	+1D a la tirada de Bláster.	1,P	50
B-Mira computerizada	+3D a la tirada de Bláster.	2,R	150
C-Mira computerizada	+3D a la tirada de Bláster. de precisión(equipada con infrarrojos, etc..) Las penalizaciones que el PJ pueda sufrir por condiciones adversas tales como humo,oscuridad, etc..., se reducen en -3D.	2,X	200
D-Mira computerizada	+4D a la tirada de Bláster. de precisión con sistema corrector (también equipada con infrarrojos, etc...)Debe apuntar al menos durante 3 rondas y sacar un tiro fácil de Sensores o Computadoras (no cuenta como uso de habilidad). Las penalizaciones por oscuridad, etc..., se reducen en -3D. Apuntando durante sólo un asalto ofrece las mismas prestaciones que la mira C.	2,X	450

Fusil de precisión Blas Tech VIII "Némesis"

Es un arma de gran calidad diseñada expresamente para ser utilizada por francotiradores, en situaciones en las que se requiere de un disparo certero y bien colocado o en las que no se pueden permitir errores. El "Némesis" es el arma por excelencia de los tiradores de élite imperiales, pero también es utilizado por algunas fuerzas especiales de seguridad planetaria que se benefician del gran alcance del arma y de su extrema fiabilidad. El Blas Tech VIII ha dado excelentes resultados en operaciones de rescate en las que era imprescindible dejar fuera de combate a los secuestradores sin herir a los rehenes, aunque también ha demostrado su letal eficacia a la hora de asesinar a los personajes políticamente molestos para el poder establecido (si bien en alguna ocasión ha sido un mando imperial quien ha caído abatido por un francotirador rebelde en posesión de esta maravilla tecnológica). El "Némesis" se produce en una cantidad muy limitada y, aparte de los pocos que han sido robados, es imposible encontrarlo fuera de las fuerzas más selectas de seguridad imperial y algunas subsidiarias.

ARMA

Arma: Blas Tech VIII "Némesis".

Tipo: Fusil de alta precisión.

Escala: Personaje.

Habilidad: Bláster.

Alcance corto: 3-100 metros.
medio: 101-300 metros.
largo: 301-1000 metros.

Daño: 4D+2.

Munición: cargador 20 disparos.

Mira: Computerizada de precisión con sistema corrector (ver tabla de miras, D). Puede utilizarse también

sin el sistema de corrección (ver misma tabla, C).

Nota: El "Némesis" no se halla a la venta, ni siquiera en el mercado negro, aunque la mira MDP-4 puede obtenerse a través de vías ilegales a un coste mínimo de 450 créditos. Se requiere una tirada moderada de Programar/Reprogramar Computadoras para adaptar el sistema de tiro computerizado a las características del arma a que se acopla el sistema de puntería (recuerda que la MDP-4 está programada para utilizarse con el "Némesis").

Buena parte de la eficiencia de este fusil se debe a su excelente mira de precisión, una Merr-Sonn MDP-4, con dos modos de puntería: el normal y el especial, que da indicaciones al tirador sobre la posición más idónea de tiro, fija el blanco, señala en

que dirección debe moverse el arma y verifica que el disparo sea correcto, a costa de una mayor lentitud en el proceso. En cuanto al alcance, es muy superior al normal, aunque el "Némesis" debe sacrificar parte de su potencia en aras de aquel. ◆

