

STAR WARS[®] AL FILO DEL IMPERIO

JUEGO DE ROL



VIAJE
INTERESTELAR

EDGE

**STAR
WARS[®]**
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

VIAJE INTERESTELAR

ESCRITO Y TRADUCIDO POR

Asram

PRODUCCIÓN Y DESARROLLO

Asram

EDICIÓN Y REVISIÓN

Asram



FANTASY
FLIGHT
GAMES



edge

© 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



VIAJE INTERESTELAR
AL FILO DEL IMPERIO

VIAJE INTERESTELAR

Pese a que la invención del motor de hiperimpulso y su facultad para acortar distancias galácticas ha convertido los viajes interestelares en una actividad prácticamente cotidiana, la galaxia sigue siendo en su mayor parte un vacío de extensión inimaginable salpicado de diminutos reductos de civilización. Las distancias implicadas en los viajes espaciales son muy superiores a las que puedan recorrerse por superficies planetarias. Mientras que un viaje por tierra de varios miles de kilómetros se considera bastante largo, cubrir esa misma distancia por el espacio apenas sacaría una nave de la órbita planetaria. Por otro lado, una travesía de cientos de miles de kilómetros (desde un planeta a su luna, por ejemplo) puede considerarse un simple paseo.

Existen dos formas de viajar a bordo de una astronave: a velocidades sublumínicas y a través del hiperespacio.

VIAJES SUBLUMÍNICOS

El viaje sublumínico tiene lugar en el espacio real, que las naves surcan gracias a sus motores sublumínicos. El desplazamiento desde la superficie de un planeta hasta una de sus lunas, o entre dos planetas que pertenecen a un mismo sistema, se realiza a velocidades sublumínicas. Estos viajes se miden en centenares de miles o incluso en millones de kilómetros, y aun a las increíbles velocidades que alcanzan las astronaves en el espacio real pueden ser necesarios varios días para completarlos. La **Tabla 1-1: Duración de viajes sublumínicos** contiene varios ejemplos de distancias y duraciones aproximadas de estos viajes para que el DJ y los jugadores puedan estimar cuánto tardarán en llegar a su destino y planifiquen sus viajes en consecuencia. No obstante, sólo son unas pautas generales que no han de aplicarse siempre de manera rigurosa. Pueden presentarse multitud de obstáculos o circunstancias adversas que abrevien o prolonguen un viaje, desde un tráfico intenso hasta una inesperada lluvia de meteoritos, pasando por la aparición de una flota imperial en la órbita. En última instancia, el DJ ha de recordar que la duración exacta de todo viaje a velocidades sublumínicas se deja a su arbitrio, y que básicamente transcurre a la velocidad que requiera la trama.

TABLA 1-1: DURACIÓN DE VIAJES SUBLUMÍNICOS

Duración	Ejemplo
5-15 minutos	El tiempo que se tarda en abandonar la órbita de un planeta y alcanzar una distancia segura para saltar al hiperespacio.
30-90 minutos	El tiempo que se tarda en volar desde la superficie de un planeta hasta una de sus lunas.
6-12 horas	El tiempo que se tarda en volar de un planeta a otro dentro del mismo sistema estelar. Esta duración varía en gran medida dependiendo de las posiciones relativas de ambos planetas, así como de los posibles fenómenos estelares que haya entre ellos.
12-72 horas	El tiempo que se tarda en volar desde el núcleo de un sistema estelar hasta sus confines. De nuevo, esta duración varía según el tamaño del sistema y de los obstáculos o fenómenos estelares que puedan hallarse por el camino.

VIAJES HIPERSPACIALES

Donde el vuelo sublumínico permite a las naves viajar entre los planetas de un único sistema estelar, el salto al hiperespacio es el método empleado para viajar por las mismas estrellas. El hiperespacio es básicamente otra dimensión a la que se accede gracias a la fantástica tecnología del hiperimpulsor, y las naves que viajan por ella se desplazan a velocidades muy superiores a la de la luz y completan en días o semanas trayectos que tardarían miles de años en recorrerse a velocidades sublumínicas. Aunque se trata de una tecnología arraigada y existen rutas hiperspaciales relativamente estables que se actualizan de manera constante, el viaje a través del hiperespacio no deja de ser peligroso.

A pesar de haberse estudiado y analizado desde que las primeras especies inteligentes que viajaban por el espacio lo descubrieron, la naturaleza exacta del hiperespacio sigue siendo un misterio. Lo poco que se sabe de él es que se trata básicamente de una dimensión paralela contigua al espacio real. Esto significa que todo lo que atraviesa el hiperespacio está avanzando en la misma dirección por el espacio real. Es esta contigüidad lo que permite cartografiar el hiperespacio y establecer rutas a su través. La relación entre los objetos del espacio real y su reflejo en el hiperespacio está bien documentada. Todos los objetos, especialmente los más grandes que poseen campos gravitatorios propios como planetas y estrellas, proyectan una sombra en el hiperespacio, y por tanto existen en ambos planos de forma simultánea. Así, si una estrella se encuentra en un lugar concreto, su reflejo se hallará en la misma posición exacta dentro del hiperespacio. Las sombras del hiperespacio poseen la misma masa y gravedad que los objetos que las proyectan desde el espacio real. Tienen a todos los efectos una presencia física en el hiperespacio y constituyen un obstáculo preciso y peligroso en ambos planos.

Debido a la existencia de estas sombras hiperspaciales, no puede trazarse una ruta directa y perpetua desde un extremo a otro de la galaxia. Las naves que viajan a través del hiperespacio deben sortear estos obstáculos como lo harían en el espacio real. Por este motivo existen rutas hiperspaciales fijas entre los principales núcleos de población de la galaxia, aunque teniendo en cuenta que la galaxia se desplaza constantemente, y con ella las rutas hiperspaciales, "fijas" es un término relativo.

Recorrer incluso las rutas hiperspaciales mejor documentadas requiere numerosos cálculos increíblemente complejos, de los que se encarga en su mayoría la computadora de navegación de la nave. Pese a ello, el capitán de la nave (o el oficial de astronavegación, en las naves que son lo bastante grandes o afortunadas como para disponer de uno) debe introducir coordenadas manualmente y comprobar los cálculos finales de la computadora. En condiciones idóneas esto se resuelve mediante una **tirada Fácil (♦) de Astronavegación**. Como en los confines de la galaxia no es habitual que las condiciones sean las más adecuadas, el DJ puede modificar esta tirada con el fin de reflejar las circunstancias en las que se realizan los cálculos.





Mientras la nave viaja por el hiperespacio, no hay nada que la tripulación y los pasajeros puedan hacer salvo recostarse y disfrutar de la travesía. Todas las rutas hiperespaciales tienen una duración media de horas o días basada en el tiempo que tarda en completar el trayecto una nave equipada con un hiperimpulsor de clase 1 en condiciones óptimas. Pero como ya se ha dicho, en lo referente a viajes hiperespaciales las condiciones rara vez son óptimas, y la duración de las travesías puede abreviarse o prolongarse a causa de multitud de complicaciones. Como ocurre con los viajes a velocidades sublumínicas, el tiempo que se tarda en viajar entre sistemas estelares se deja a discreción del DJ. A la hora de decidir la duración de una travesía hiperespacial, el DJ debe consultar la **Tabla 1-3: Duración de viajes hiperespaciales**. Estas duraciones medias deben modificarse en función de la clase del hiperimpulsor de la nave y de otros factores como posibles complicaciones con la tirada de Astronavegación, fluctuaciones en la ruta, cartas de navegación obsoletas o cualquier otra razón que el DJ considere oportuna.

Como es natural, la mayoría de las astronaves (sobre todo las civiles) carecen de hiperimpulsores de clase 1. Para determinar la duración final de un viaje, primero hay que establecer el tiempo que tardaría el modelo concreto de hiperimpulsor de la nave. Esto requiere una consulta en la **Tabla 1-3** para obtener un marco de referencia en el que poder calcular la duración exacta entre dos puntos. A continuación se multiplica esta duración por la clase del hiperimpulsor. Por ejemplo, un hiperimpulsor de clase 1 tardaría el tiempo indicado en la tabla, mientras que otro de clase 2 tardaría el doble, uno de clase 3 el triple, y así sucesivamente.

Las misiones de contrabando dependen de la velocidad. Además del hecho de que las partes receptoras y los compradores pueden imponer una fecha límite, cuanto más se prolongue un trabajo, mayores serán las posibilidades de que un Contrabandista sea atrapado.

Hacer el trabajo con prontitud también puede impresionar a los empleadores y aumentar las posibilidades de trabajo futuro y mejores salarios. Aunque numerosos factores contribuyen al marco temporal de un trabajo, un capitán experto y un hiperimpulsor rápido son los más importantes. Si la tripulación conoce algún atajo de hiperlínea o posee la habilidad para pilotar carreras peligrosas, pero más rápidas, mucho mejor.

TABLA 1-2: MODIFICADORES A LA ASTRONAVEGACIÓN

+ ♦	Descripción
+ ♦ ♦ ♦	El droide astromecánico o la computadora de navegación están dañados, o bien la nave carece de ellos.
+ ♦	Cálculos apresurados, saltar al hiperespacio bajo presión (para huir de una persecución, por ejemplo).
+ ♦	La nave tiene daños leves.
+ ♦ ♦	La nave tiene daños masivos.
+ ♦	La información de la computadora o las cartas de navegación está anticuada, dañada o es falsa.

TABLA 1-3: DURACIÓN DE VIAJES HIPERESPACIALES

Distancia recorrida	Duración media
Dentro de un sector	De 10 a 24 horas
Dentro de una región	De 10 a 72 horas
Entre regiones	De 3 días a 1 semana
A través de la galaxia	De 1 a 3 semanas

EL ARTE DE LA ASTRONAVEGACIÓN

Aunque la computadora de navegación de una nave generalmente maneja los cálculos para el salto, estos sofisticados sistemas no son infalibles. Numerosas condiciones, desde una computadora de navegación dañada hasta una burbuja de gravedad creada por un crucero Imperial clase Interdictor, pueden aumentar la dificultad de hacer un viaje exitoso a través del hiperespacio. Los contrabandistas exitosos deben perfeccionar sus propias habilidades o emplear los servicios de un astrónavegador dedicado.









La **Tabla 1-4: Modificadores de Astronavegación ampliados** enumera ejemplos adicionales por razones por las que los DJ deberían modificar la reserva de dados de un personaje cuando intente una tirada de Astronavegación. Con la complejidad y el peligro de los viajes por el hiperespacio, cualquier tipo de calamidad puede suceder en una nave espacial, pero un astrónavegador experto, una computadora de navegación avanzada o pura suerte también pueden generar grandes beneficios. Al determinar el resultado de un viaje hiperespacial, los DJ y los jugadores pueden gastar símbolos de dados para efectos positivos y negativos, como se muestra en la **Tabla 1-5: Gastar**    y  durante las tiradas de Astronavegación.

TABLA 1-4: MODIFICADORES DE ASTRONAVEGACIÓN AMPLIADOS

Modificador	Ejemplo
Añade  automática a la tirada	El astrónavegador ha realizado una investigación adicional en las cartas de navegación de la ruta.
Añade  automática a la tirada	El astrónavegador ha ejecutado personalmente la ruta recientemente.
Añade  automática a la tirada	Los desechos del espacio real están proyectando sombras masivas inexploradas en la ruta.
Añade  automática a la tirada	Un evento celestial importante ha alterado la ruta desde la última carta de navegación disponible.
Incrementa la dificultad de la tirada una vez	La nave tiene un hiperimpulsor defectuoso o ha entrado en el hiperespacio estando demasiado cerca de un planeta.



ENCUENTROS FATÍDICOS

De todos los bien documentados peligros que entraña el viaje a través del hiperespacio, ninguno es más temido ni potencialmente más devastador que una colisión con una sombra hiperespacial. Aunque todas las naves provistas de hiperimpulsor van equipadas con numerosos sensores y dispositivos de seguridad diseñados para que la nave regrese al espacio real si pasa peligrosamente cerca de un pozo de gravedad o una sombra hiperespacial, a veces ocurren accidentes; existen precedentes de naves que han chocado contra un planeta o se han adentrado en el núcleo de una estrella mientras viajaban por el hiperespacio. Como es lógico esto supone la destrucción de la astronave y una muerte segura para quienes viajan a bordo. En ciertos casos insólitos, la nave puede emerger del hiperespacio demasiado cerca de la superficie de un planeta y estrellarse a una velocidad excesiva. Incluso podrían provocarse daños considerables si la nave tiene la desgracia de caer sobre una ciudad o cualquier otro lugar habitado. Es el temor a cualquiera de estas ocurrencias lo que impulsa a exploradores astronavegantes y cartógrafos a mantener actualizadas sus cartas de navegación con rigor y meticulosidad.

HIPERLÍNEAS, RUTAS COMERCIALES Y CARRERAS

Las hiperlíneas y las rutas comerciales son vitales para el comercio galáctico, lo que incluye el contrabando. Sin embargo, debido a que la aplicación de la ley del sistema y el Imperio patrullan las principales rutas comerciales, los contrabandistas deben recurrir a rutas alternativas, atajos y recorridos, esas hiperrutas a menudo peligrosas en las que solo un contrabandista se arriesgaría. Los contrabandistas a menudo son competitivos cuando se trata de tiempos de carrera, tratando de batir su propio récord y el de sus rivales.

La **Tabla 1-6: Rutas menores y Carreras de contrabando** enumera el tiempo promedio para completar algunas de las carreras de contrabando más notorias de la galaxia, así como lugares notables a lo largo de cada una. La **Tabla 1-7: Rutas galácticas principales** muestra el tiempo de viaje promedio entre planetas claves en las cinco rutas comerciales más grandes de la galaxia. Aunque estos tiempos tienen alguna base en la distancia física entre los planetas, numerosos otros factores, como anomalías gravitacionales e hiperespaciales, escalas necesarias en el espacio real y rutas indirectas para evitar pozos de gravedad y otros fenómenos influyen en gran medida en la duración promedio del viaje. Otro factor importante es la frecuencia de uso de una hiperruta dada.

TABLA 1-5: GASTO DE , ,  Y  DURANTE LAS TIRADAS DE ASTRONAVEGACIÓN

















Coste	Opciones de resultados
	El personaje añade  a su próxima tirada de Astronavegación cuando viaja en esta ruta.
	El viaje es particularmente tranquilo. Cada personaje a bordo de la nave recupera 2 de Tensión.
 o 	La nave llega a su destino un 25% más rápido. (Esta opción solo se puede seleccionar una vez por tirada).
	El descubrimiento de un nuevo atajo otorga  en todas las futuras tiradas de Astronavegación para utilizar esta ruta hiperespacial. Además, muchas organizaciones e individuos estarían dispuestos a pagar por ese acceso directo, especialmente si se encuentra en una hiperlínea ocupada.
	Una oleada de energía del hiperimpulsor inflige 1 Tensión de sistemas en la nave. El personaje añade  a su próxima tirada de Astronavegación cuando viaja en esta ruta.
	El viaje es particularmente duro. Cada personaje a bordo de la nave sufre 2 puntos de Tensión. Un pedazo de roca golpea la nave al reentrar e inflige 1 punto de daño en el casco de la nave. Mynocks se adhieren a la nave antes del salto o durante una escala en el espacio real. La nave sufre 3 de Tensión de sistemas. Además, es posible que los PJ necesiten quitar los mynocks por sí mismos (consulta la página 413 del manual básico de Al Filo del Imperio).
   o 	En una tirada fallida, los errores de cálculo hacen que la nave se desvíe de su rumbo y emerja del hiperespacio en un sistema elegido por el DJ o en el espacio profundo. En una tirada exitosa, la presencia de una sombra hiperespacial obliga a la nave a salir del hiperespacio prematuramente. La nave abandona el hiperespacio en algún lugar del camino y los personajes deben realizar otra tirada de Astronavegación para llegar a su destino final. La nave llega a su destino un 25% más lento. (Esta opción solo se puede seleccionar una vez por tirada).
	El hiperimpulsor se corta para evitar una sombra hiperespacial, pero se daña en el proceso. Una vez que la nave sale del hiperespacio, el hiperimpulsor queda inoperativo hasta que se repara.
	La nave choca con la sombra gravitatoria de un planeta o un fenómeno similar. Esto obliga a la nave a salir del hiperespacio (probablemente en una ubicación muy inconveniente). Además, la nave sufre de inmediato un impacto crítico con un +30 a la tirada.

TABLA 1-6: RUTAS MENORES Y CARRERAS DE CONTRABANDO

Nombre de la ruta	Tiempo de viaje	Lugares notables
Carrera de Kessel	0,75 horas	Kessel, Oba Diah
Corredor Comercial de Kessel	1,5 horas	Kessel, Zerm
Carrera de Especia de Llanic	4,25 horas	Jermac, Llanic, Mon Cazza
Ootmian Pabol	1,5 horas	Nal Hutta, Nar Bo Sholla, Keldooine
Pabol Hutta	2 horas	Nal Hutta, Sleheyron

El Ministerio del Espacio Imperial recopila datos de sensores de las computadoras de navegación de las naves como parte de los procedimientos estándar de ataque. Esta información se dirige a futuras actualizaciones de cartas de astronavegación, por lo que cuantas más naves recorran una ruta determinada, más precisas y actualizadas serán las cartas. Estos factores y otros pueden contribuir a una discrepancia en los tiempos de viaje entre dos planetas dados, dependiendo de cuál es el mundo de partida y cuál la llegada. Cada hiperruta en realidad cubre una amplia extensión de espacio (e hiperespacio) y se subdivide en un número variable de canales que viajan en cada dirección, para evitar colisiones. Existen variaciones entre canales, y algunas hiperrutas reciben más naves que viajan en una dirección que en otra, lo que contribuye aún más a las diferencias en el tiempo promedio de viaje.

El tiempo de viaje indicado se basa en el promedio de un hiperimpulsor clase 1. Para encontrar el tiempo de viaje real para cualquier viaje hiperespacial, multiplique el tiempo base por la clase de hipervelocidad de la nave y modifíquelo de acuerdo con los resultados de la tirada de Astronavegación para establecer el curso.

TABLA 1-7: RUTAS GALÁCTICAS PRINCIPALES (EN DÍAS USANDO UN HIPERIMPULSOR DE CLASE 1)

Planeta de destino		Planeta de partida														
		RUTA COMERCIAL PERLEMIANA			CARRERA CORELLIANA			COLUMNA COMERCIAL CORELLIANA			RUTA COMERCIAL DE RIMMA			VÍA HYDIANA		
		Ossus	Roche	Taanab	Coruscant	Corellia	Tatooine	Duro	Bestine	Bespin	Thyferra	Sullust	Kal'sebbol	Bonadon	Brentaal	Eriadu
RUTA COMERCIAL PERLEMIANA	Ossus	-	1	2,5	4,5	5,5	9	6	6,5	9	6	9	10,5	7,5	4	9
	Roche	1	-	1,5	3,5	4,5	8,5	5	5,5	8	5,5	8	9,5	6,5	3	8
	Taanab	2	1	-	2	3,5	7,5	3,5	5	7,5	4,5	7,5	8	6	2	7
CARRERA CORELLIANA	Coruscant	4	3	2	-	1,5	5,5	2	2,5	5,5	2,5	5	6	5	0,5	4,5
	Corellia	5,5	4,5	3,5	1,5	-	4	0,5	1	4	1,5	4	5	6,5	2	3,5
	Tatooine	9	8	7	5	4	-	4	6	8	6	6,5	7,5	11	5,5	6
COLUMNA COMERCIAL CORELLIANA	Duro	5,5	4,5	3,5	1,5	0,5	4	-	3	4	2	4	5,5	6,5	2	3,5
	Bestine	6	5,5	4,5	2,5	1,5	5,5	1,5	-	3	1	2	4	8	3,5	2,5
	Bespin	8,5	8	7	5	4	8	4	2,5	-	3	3,5	5	11	6,5	3,5
RUTA COMERCIAL DE RIMMA	Thyferra	6,5	6	5	3	2	6	2	0,5	2,5	-	2	3,5	8,5	3,5	2,5
	Sullust	9	8	7	5	3,5	6	4	2	3,5	2	-	2	11	5,5	0,5
	Kal'sebbol	10	9	8	6	5	7,5	5	4	4,5	3,5	2	-	11	6,5	1,5
VÍA HYDIANA	Bonadon	8	7	6	5,5	6,5	11	7	7,5	10,5	8	10,5	11,5	-	4,5	9,5
	Brentaal	3,5	2,5	1,5	1	2	5	2,5	2	6	3,5	5,5	6	5	-	5
	Eriadu	8,5	7,5	6,5	4,5	3,5	6	3,5	3,5	3	2	0,5	1,5	9,5	4,5	-




TABLA 1-8: VIAJAR ENTRE REGIONES GALÁCTICAS (EN HORAS USANDO UN HIPERIMPULSOR DE CLASE 1)

Región de partida	Región de destino								
	Núcleo Profundo	Núcleo	Colonias	Borde Interior	Región de Expansión	Borde Medio	Borde Exterior	Espacio Salvaje	Regiones Desconocidas
Núcleo Profundo	12 (0,5 días)	18 (0,75 días)	24 (1 día)	48 (2 días)	72 (3 días)	96 (4 días)	120 (5 días)	144 (6 días)	168 (7 días)
Núcleo	24 (1 día)	6 (0,25 días)	24 (1 día)	36 (1,5 días)	60 (2,5 días)	84 (3,5 días)	96 (4 días)	120 (5 días)	144 (6 días)
Colonias	48 (2 días)	24 (1 día)	12 (0,5 días)	24 (1 día)	48 (2 días)	72 (3 días)	96 (4 días)	120 (5 días)	96 (4 días)
Borde Interior	72 (3 días)	36 (1,5 días)	24 (1 día)	18 (0,75 días)	24 (1 día)	48 (2 días)	72 (3 días)	96 (4 días)	72 (3 días)
Región de Expansión	96 (4 días)	60 (2,5 días)	48 (2 días)	24 (1 día)	24 (1 día)	24 (1 día)	48 (2 días)	72 (3 días)	96 (4 días)
Borde Medio	120 (5 días)	84 (3,5 días)	72 (3 días)	48 (2 días)	24 (1 día)	36 (1,5 días)	24 (1 día)	48 (2 días)	72 (3 días)
Borde Exterior	144 (6 días)	96 (4 días)	96 (4 días)	72 (3 días)	48 (2 días)	24 (1 día)	48 (2 días)	24 (1 día)	60 (2,5 días)
Espacio Salvaje	168 (7 días)	120 (5 días)	120 (5 días)	96 (4 días)	72 (3 días)	48 (2 días)	24 (1 día)	12 (0,5 días)	120 (5 días)
Regiones Desconocidas	192 (8 días)	144 (6 días)	96 (4 días)	72 (3 días)	60 (2,5 días)	72 (3 días)	96 (4 días)	120 (5 días)	48 (2 días)

TURNOS DE COMBATE

Al igual que a escala personal, el combate entre astronaves y vehículos en **Al Filo del Imperio** es en su mayor parte una actividad abstracta y narrativa diseñada para un uso sencillo y rápido. De este modo se refleja mejor el estilo frenético, espectacular y trepidante de Star Wars a la vez que se evitan complicaciones y retrasos innecesarios debido al uso de cuadrículas y tablas de referencia. Por este motivo, las maniobras que puede llevar a cabo una astronave están abiertas a la narrativa y a la interpretación tanto del DJ como de los jugadores.

Los PJ siguen las mismas reglas del combate a escala personal, esto quiere decir que pueden realizar 1 acción y 1 maniobra durante su turno. También pueden llevar a cabo una segunda maniobra si sufren Tensión o gastan , aunque ningún jugador puede efectuar más de 2 maniobras en un mismo turno.

MANIOBRAS

Las maniobras son actividades sencillas, menos elaboradas que las acciones, para las que normalmente no se requiere ninguna tirada de habilidad. Aparte de las maniobras de combate a escala personal, existen otras maniobras que se aplican de manera específica a astronaves y vehículos. Además, sobre todo en las naves más grandes, se asume que los personajes pueden realizar cualquier maniobra a escala personal, como tirarse al suelo, manipular su equipo o interactuar con el entorno. Esto también incluye maniobras como apuntar, ya que un personaje puede apuntar con una torreta de cañones láser cuádruples del mismo modo que con un fusil bláster.

En general, cualquiera de las maniobras enumeradas a partir de la página 200 del manual básico de **Al Filo del Imperio** puede aplicarse a todas las formas de combate (aunque se impone el uso del sentido común a la hora de juzgar lo que un personaje puede o no hacer en cada situación concreta).

Cuando se manejan naves o vehículos en un encuentro, siempre deben anotarse sus Velocidades actuales. Una nave puede desplazarse a cualquier Velocidad entre 0 y su valor máximo, pero se requieren maniobras para acelerar y frenar.

Una astronave o vehículo con un valor de Silueta comprendido entre 1 y 4 puede beneficiarse de 1 maniobra exclusiva de piloto cada asalto, y también de una segunda maniobra de piloto si sufre voluntariamente 2 de Tensión de sistemas (las maniobras exclusivas de piloto son las que afectan al movimiento de la nave, y existe un límite a la velocidad y recorrido de una nave cada asalto). Si la nave cuenta con un solo piloto, éste debe sufrir 2 de Tensión (o renunciar a su acción) para poder llevar a cabo 2 maniobras, tal y como estipulan las reglas habituales de combate. Algunas naves pueden tener múltiples pilotos, en cuyo caso cada uno de ellos puede realizar 1 maniobra exclusiva de piloto y únicamente la nave sufre la Tensión.

Una astronave o vehículo de Silueta 5 o superior solamente podrá beneficiarse de 1 maniobra exclusiva de piloto cada asalto.



ACCIONES

En los combates que involucran a astronaves y vehículos, los personajes pueden realizar ciertas acciones aplicables de manera específica a las naves o vehículos que pilotan. Algunas de estas acciones están marcadas como exclusivas del piloto; una astronave o vehículo sólo puede beneficiarse de 1 acción exclusiva de piloto cada asalto, no importa cuántos tripulantes viajen a bordo. Las acciones exclusivas del piloto afectan al movimiento de la nave, y existe un límite a la velocidad y recorrido de una nave cada asalto.

Es preciso recordar que cualquiera de las acciones enumeradas en la página 203 del manual básico de **Al Filo del Imperio** puede también realizarse en un combate entre astronaves o vehículos, pero siempre dentro de los límites del sentido común.

ATACAR CON UN ARMA DEL VEHÍCULO

La dificultad de una tirada de combate efectuada desde una astronave o vehículo se calcula comparando las Siluetas del vehículo atacante y el objetivo (**incluso aunque éste no sea otro vehículo**) y consultando la **Tabla 2-1: Comparación de Siluetas**. Esto refleja el hecho de que las naves más grandes tienen dificultades para alcanzar a otras más pequeñas y veloces, a la vez que su voluminosa masa los convierte en blancos fáciles para esas mismas naves pequeñas. Gracias a los avanzados sistemas computerizados de selección de objetivos instalados en la mayoría de las astronaves, el alcance de un disparo no influye para nada en la dificultad del ataque; si el blanco se encuentra dentro del alcance del arma de una astronave, ésta puede impactarle. También se aplican modificadores adicionales a esta tirada según las maniobras de astronave, talentos, terrenos y demás factores que puedan afectarla (a discreción del DJ).

Cuando se ataca a una nave de Silueta 4 o inferior, el defensor es quien elige la zona de defensa donde impacta el ataque. Durante un combate espacial, los pilotos suelen maniobrar para colocarse en la mejor posición que les permita orientar sus escudos hacia el enemigo y encañonarlos con las armas más adecuadas. Cuando un oponente trata de anular estos esfuerzos y las naves sean demasiado grandes, lentas o ingobernables para beneficiarse de determinadas acciones y maniobras de vehículos, el vencedor de la disputa se decide con una tirada enfrentada de Pilotar nave espacial (ver la página 116 del manual básico de **Al Filo del Imperio**). Hay situaciones en las que la regla de "el defensor elige la zona" no se aplica porque la regla no funciona dentro de la narrativa en curso. Por ejemplo, si atacan en el mismo turno a la nave por proa y popa, la regla no se puede aplicar.

Cuando se ataca a una nave de Silueta 5 o superior, la zona de defensa alcanzada por el ataque se determina en función de la posición relativa de las naves en la batalla según las acciones declaradas por el DJ y los jugadores, como ilustra el estilo de juego dinámico y narrativo propio de **Al Filo del Imperio**.

DEFENSA CONTRA CAZAS ESTELARES

Las naves de línea suelen estar provistas de turboláseres y cañones de iones pesados para combatir otras naves de tamaño similar. Son las únicas astronaves lo bastante grandes para equiparse con esta clase de armamento pesado. Sin embargo, esto hace que sean vulnerables a los diminutos y ágiles cazas estelares. Los turboláseres y los cañones de iones tienen una baja cadencia de fuego y no pueden pivotar lo bastante rápido para seguir a objetivos tan veloces de manera eficaz; además, al tener superficies mayores, sus armas deben cubrir sectores de tiro más amplios.

Por esta razón, en algunas naves de línea se instalan armas anticaza como cañones bláster y láser. Esto entraña un riesgo que debe calcularse con cuidado: estos sistemas anticaza consumen una energía y ocupan un espacio que podrían destinarse a armas más potentes. No obstante, algunos diseñadores consideran que el sacrificio merece la pena, sobre todo a la hora de construir naves de "escorta" de tamaño medio.

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.

TABLA 2-1: COMPARACIÓN DE SILUETAS

Diferencia entre Siluetas	Dificultad
La Silueta de la nave atacante es al menos 2 puntos más pequeña que la del objetivo.	Fácil (◆)
La Silueta de la nave atacante es igual que la del objetivo o sólo se diferencian por 1 punto.	Media (◆◆)
La Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 2 puntos.	Difícil (◆◆◆)
La Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 3 puntos.	Desalentadora (◆◆◆◆)
La Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 4 puntos o más.	Formidable (◆◆◆◆◆)

TABLA 2-2: MANIOBRAS EXCLUSIVAS DEL PILOTO

Maniobra	Silueta	Velocidad	Resultados
Acelerar/Frenar	Cualquiera	Cualquiera	El piloto puede aumentar o reducir en 1 punto la Velocidad actual de la nave o vehículo, hasta un mínimo de 0 o un máximo igual a su Velocidad máxima.
Avanzar	Cualquiera	Cualquiera	<p>La cantidad de maniobras de astronave necesarias para que una nave o vehículo recorra un número concreto de intervalos de alcance depende de su Velocidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Velocidad 0: La nave o vehículo no se está moviendo, y por tanto no puede realizar esta maniobra hasta que acelere. • Velocidad 1: 1 maniobra de astronave para desplazarse a alcance de bocajarro de un objetivo u objeto, o bien 2 maniobras de astronave para pasar de bocajarro a corto alcance (y viceversa). • Velocidad 2-4: 1 maniobra de astronave para desplazarse a alcance de bocajarro de un objetivo u objeto, de bocajarro a corto alcance o de corto alcance a bocajarro. 2 maniobras de astronave para pasar de distancia de bocajarro a alcance medio (y viceversa) • Velocidad 5-6: 1 maniobra de astronave para desplazarse a alcance de bocajarro de un objetivo u objeto, de bocajarro a alcance medio o de alcance medio a bocajarro. 2 maniobras de astronave para pasar de distancia de bocajarro a largo alcance (y viceversa).
Maniobras evasivas	1-4	3+	Ejecutar maniobras evasivas incrementa 1 vez la Dificultad de la reserva de dados de todos los ataques efectuados contra la nave hasta el final del siguiente turno del piloto. Aunque esto hace que la nave resulte más difícil de impactar, también afecta negativamente a su puntería, por lo que se incrementa 1 vez la Dificultad de la reserva de dados de todos los ataques efectuados por la nave hasta el final del siguiente turno del piloto.
Pisar a fondo	1-4	Cualquiera	Esta maniobra permite a una nave o vehículo pasar inmediatamente a su Velocidad máxima desde cualquier otra Velocidad forzando al máximo sus propulsores y sobrecargando los motores del vehículo. Al ejecutar esta maniobra, la nave o vehículo sufre 1 punto de Tensión de sistemas por cada punto de diferencia entre la Velocidad actual del vehículo y su Velocidad máxima.
Seguir al objetivo	1-4	3+	Hasta el final del siguiente turno del piloto, se incrementa 1 vez la Capacidad de todas las tiradas de combate realizadas por la nave o vehículo que ejecuta esta maniobra. Por desgracia, mientras el piloto se centra en su objetivo actual pierde de vista otras amenazas y se expone a los ataques enemigos, por lo que también se incrementa 1 vez la Capacidad de todas las tiradas de combate efectuadas contra la nave que ejecuta esta maniobra hasta el final del siguiente turno del piloto.







TABLA 2-3: ACCIONES EXCLUSIVAS DEL PILOTO

Acciones	Silueta	Velocidad	Habilidades y dificultad	Resultados
Enfilar	1-4	4+	<p>Tirada de Pilotar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si la Velocidad de la nave que inicia el movimiento es superior a la del objetivo por 1 o más: Fácil (◆). • Si la Velocidad de la nave que inicia el movimiento es igual que la del objetivo: Media (◆◆). • Si la Velocidad de la nave que inicia el movimiento es inferior a la del objetivo por 1: Difícil (◆◆◆). • Si la Velocidad de la nave que inicia el movimiento es inferior a la del objetivo por 2 o más: Desalentadora (◆◆◆◆). 	<p>Si el piloto supera la tirada, ignora todas las penalizaciones impuestas por las maniobras evasivas (tanto las suyas como las de su oponente) hasta el final del siguiente asalto. Además, también puede elegir a qué zona de defensa irá dirigido su ataque. Si falla la tirada, no recibe ningún beneficio y sigue sufriendo las penalizaciones de las posibles maniobras evasivas efectuadas.</p> <p>Una vez enfilarado el vehículo enemigo, en el siguiente turno éste puede intentar anular la ventaja utilizando esta misma maniobra y siguiendo el mismo procedimiento, pero la dificultad aumenta en 1 por cada vez que él o su adversario haya enfilarado con éxito a su oponente.</p>

TABLA 2-4: ACCIONES DE ASTRONAVES Y VEHÍCULOS (CUALQUIER TRIPULANTE)

Acciones	Habilidades y dificultad	Resultados
Atacar con un arma de un vehículo	Tirada de Artillería: <ul style="list-style-type: none"> • Si la Silueta de la nave atacante es al menos 2 puntos más pequeña que la del objetivo: Fácil (◆). • Si la Silueta de la nave atacante es igual que la del objetivo o sólo se diferencian por 1 punto: Media (◆◆). • Si la Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 2 puntos: Difícil (◆◆◆). • Si la Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 3 puntos: Desalentadora (◆◆◆◆). • Si la Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 4 puntos o más: Formidable (◆◆◆◆◆). 	<p>A menos que una regla especifique lo contrario, cada arma de una astronave o vehículo solamente se puede disparar 1 vez por asalto como máximo.</p> <p>La dificultad de una tirada de combate efectuada desde una astronave o vehículo se calcula comparando las Siluetas del vehículo atacante y el objetivo (incluso aunque éste no sea otro vehículo). Gracias a los avanzados sistemas computerizados de selección de objetivos instalados en la mayoría de las astronaves, el alcance de un disparo no influye para nada en la dificultad del ataque; si el blanco se encuentra dentro del alcance del arma de una astronave, ésta puede impactarle.</p> <p>Cuando se ataca a una nave de Silueta 4 o inferior, el defensor es quien elige la zona de defensa donde impacta el ataque. Las naves pequeñas son más ágiles y se mueven constantemente; en un combate nunca dejan de fintar, esquivar, virar y maniobrar para situarse de tal modo que sus zonas de defensa más potentes estén siempre orientadas hacia el atacante. Si un oponente trata de anular estos esfuerzos, el vencedor de la disputa se decide con una tirada enfrentada de Pilotar nave espacial (ver la página 116 del manual básico de Al Filo del Imperio). Cuando se ataca a una nave de Silueta 5 o superior, la zona de defensa alcanzada por el ataque se determina en función de la posición relativa de las naves en la batalla según las acciones declaradas por el DJ y los jugadores.</p>
Control de daños	Tirada de Mecánica: <ul style="list-style-type: none"> • Si el valor actual es menor que la mitad del umbral: Fácil (◆). • Si el valor actual es igual o mayor que el umbral: Media (◆◆). • Si el valor actual excede el umbral: Difícil (◆◆◆). 	<p>Repara Tensión de sistemas: Una vez por turno, se recupera 1 punto de Tensión de sistemas más 1 punto adicional por cada ✨.</p> <p>Reparar Daños en el casco: Una vez por encuentro, se recupera 1 punto de Daños en el casco más 1 punto adicional por cada ✨.</p> <p>Reparar impactos críticos: la dificultad se indica en la Tabla 7-9: Impactos críticos. Se pueden hacer tantas tiradas como sean necesarias hasta que se consiga reparar.</p>
Trazar rumbo	Media (◆◆) de Astronavegación o Difícil (◆◆◆) de Percepción	El tripulante estudia el terreno y traza un rumbo para atravesarlo sin peligro. Si consigue la tirada, cada ✨ obtenido elimina 1 ■ impuesto por terreno difícil.
Acción de copiloto	Media (◆◆) de Pilotar	El tripulante actúa de copiloto, tomando el control de sistemas y equipos auxiliares para que el piloto pueda concentrarse en el manejo del vehículo. Si consigue la tirada, cada ✨ obtenido rebaja 1 dado de Dificultad de la siguiente tirada de Pilotar del piloto.
Interferir sistemas	Media (◆◆) de Computadoras	El tripulante utiliza los sistemas del vehículo para interferir las comunicaciones de un vehículo enemigo. Si consigue la tirada, el enemigo debe hacer una tirada Media (◆◆) de Computadoras para poder usar sus sistemas de comunicación. La dificultad de esta tirada aumenta en 1 por cada ✨✨ adicionales obtenidos, y la interferencia afecta a 1 objetivo adicional por cada ☹ gastada.
Potenciar escudos	Difícil (◆◆◆) de Mecánica	El tripulante redirige la energía de otros sistemas para potenciar los sistemas defensivos del vehículo. Esto solamente funciona con vehículos que ya tuvieran una puntuación de Defensa. Si consigue la tirada, el vehículo sufre 1 de Tensión de sistemas e incrementa en 1 punto la Defensa de una de sus zonas de defensa hasta el comienzo de su siguiente turno. Cada ✨ adicional prolonga la duración de este efecto en 1 asalto.
Reparaciones manuales	Difícil (◆◆◆) de Atletismo	En algunos casos, una reparación puede consistir en algo tan simple como soldar una recia placa de metal sobre un componente dañado. Si el tripulante dispone de las herramientas adecuadas para la tarea, puede eliminar 1 punto de Daños en el casco, más 1 punto adicional por cada ✨✨ además del primero. Las limitaciones del control de daños se siguen aplicando a este uso especial de la acción, por lo que sólo se puede intentar 1 vez en cada encuentro.
Disciplina de tiro	Difícil (◆◆◆) de Liderazgo o Disciplina	El tripulante analiza las tácticas del oponente y coordinar los disparos de sus aliados con el fin de optimizar su precisión. Si consigue la tirada, el próximo tripulante que dispare una de las armas de la nave puede añadir ■ a su tirada. Cada ✨✨ aparte del primero otorga esta misma bonificación a un tripulante adicional. Además, el tripulante puede gastar ☹☹☹ para que todos los impactos efectuados desde los sistemas de armamento de su nave inflijan 1 punto de Tensión de sistemas a sus objetivos (aparte del daño normal) hasta el comienzo de su próximo turno, habiendo coordinado sus disparos para vaporizar escudos y sobrecargar sistemas.
Escanear vehículo enemigo	Difícil (◆◆◆) de Percepción	Si consigue la tirada, el tripulante averigua de qué armas dispone la nave, qué modificaciones lleva instaladas y cuáles son sus umbrales de Tensión de sistemas y Daños en el casco. Gastando ☹☹ también identifica sus niveles actuales de Tensión de sistemas y Daños en el casco.
Piratear los sistemas del enemigo	Difícil (◆◆◆) de Computadoras	Si se consigue la tirada, la Defensa de una de las zonas de defensa del objetivo se reduce durante tantos asaltos como los ✨ obtenidos en la tirada. Puede gastarse ☹ para inutilizar un sistema de armamento durante 1 asalto, y con ☹☹ se puede infligir 1 punto de Tensión de sistemas al vehículo objetivo.
Burlar misiles	Media (◆◆) de Computadoras o Difícil (◆◆◆) de Alerta	El tripulante detecta todos los proyectiles que se dirigen hacia su nave y utiliza sus propios sistemas para interferir sus dispositivos de seguimiento, o quizás calcule el momento más oportuno para soltar bengalas y señuelos que desvíen la trayectoria de los misiles. Si consigue la tirada, hasta el comienzo del siguiente turno del tripulante se incrementa 1 vez la Dificultad de todo ataque efectuado contra la nave o vehículo del tripulante para el que se utilicen armas con la propiedad Guiada. Por cada ☹☹ adicional se aplica 1 incremento más a la Dificultad de estos ataques.

TABLA 2-5: MANIOBRAS DE ASTRONAVES Y VEHÍCULOS (CUALQUIER TRIPULANTE)

Maniobra	Silueta	Velocidad	Resultados
Ajustar escudos deflectores	Cualquiera	Cualquiera	un miembro de la tripulación que tenga acceso a los controles de los escudos puede redistribuir hasta 1 punto de Defensa de una zona de defensa cualquiera a otra distinta. Por ejemplo, un personaje puede reforzar la zona de defensa de proa de su nave con 1 punto sustraído de la zona de defensa de popa. Esta maniobra sólo funciona si la nave o vehículo tiene puntos de Defensa que pueda redistribuir [si dispone de escudos deflectores, por ejemplo)
Apuntar	Cualquiera	Cualquiera	<ul style="list-style-type: none"> • Añadir  a la siguiente tirada de combate. Si el personaje dedica 2 maniobras seguidas a apuntar, puede añadir  a su próxima tirada de combate. • Golpear una parte concreta de un objetivo. Si el personaje emplea 1 maniobra para apuntar con este fin, debe añadir  a su próxima tirada de combate. Si dedica 2 maniobras seguidas, esta penalización se reduce a .
Prestar ayuda	Cualquiera	Cualquiera	Esta maniobra añade  a la próxima tirada de un aliado que esté a distancia de interacción. Varios personajes pueden valerse de esta maniobra para añadir múltiples  a la próxima tirada del aliado en la interacción. Todos los dados adicionales proporcionados por esta maniobra deben emplearse en el siguiente turno del personaje que recibe la ayuda; en caso contrario se descartan sin efecto. El DJ debe emplear el sentido común a la hora de permitir este tipo de asistencias; ciertas acciones sencillamente no se realizan mejor en equipo.

INCLUYENDO
ASTROMECÁNICOS

Lo más probable es que si un As va a estar al mando de un caza estelar, va a tener un droide astromecánico volando con él; cuanto más capaz es el droide, más efectivo es el piloto. Esto es especialmente cierto para cualquier nave que tenga un zócalo de astromecánico, que requieren los pequeños droides para conectarse a los sistemas clave. Sin embargo, estas unidades también son independientes de la nave a la que están conectadas y pueden ser PNJ o PJ. Funcionan más como copilotos que simplemente como parte de los sistemas de la nave, pero tienen características de ambos. Como tal, los astromecánicos requieren cierta atención con respecto a cómo interactúan con el piloto y la nave. Las siguientes son algunas pautas para usar astromecánicos en una aventura de La Era de la Rebelión.

ASTRONAVEGACIÓN

Los astromecánicos se llaman así por su capacidad de interactuar con naves espaciales de cualquier tamaño, pero para los cazas con droides, juegan un papel especialmente importante. Los cazas estelares construidos para albergarlos carecen de ciertos sistemas críticos, entre ellos la capacidad de navegar por las rutas hiperespaciales. Dependiendo del modelo, un astromecánico puede tener hasta quince destinos preestablecidos almacenados en su búfer de astronavegación. Estas rutas almacenadas se programan en un droide antes de una misión. Aunque el droide aún necesita hacer los cálculos apropiados basados en la ubicación actual de la nave dentro de un sistema dado, las rutas almacenadas lo hacen significativamente más fácil.

Al trazar un curso utilizando una ruta preprogramada, el piloto o el droide realiza una **tirada Simple (-) de Astronavegación** con los modificadores apropiados, en lugar de la dificultad estándar.

Las complicaciones surgen cuando el piloto necesita al astromecánico para calcular una ruta que no está dentro del búfer de astronavegación del droide. Debido a las limitaciones del astromecánico, el piloto y el droide hacen uso de los sensores de la nave y el equipo de observación mientras extrapolan de las rutas almacenadas. El cálculo de una ruta fuera del búfer de astronavegación del droide requiere una **tirada Difícil (◆◆◆) de Astronavegación** antes de aplicar cualquier modificador adicional (en lugar de la tirada Simple normal).



INICIATIVA

En el combate de naves estelares, un PJ astromecánico lanza la iniciativa de la forma habitual, tomando su turno en el punto apropiado en el orden de la iniciativa. Dado que el piloto y el astromecánico están trabajando juntos en la misma nave, pueden elegir coordinar sus acciones, tomando ranuras de iniciativa de PJ que están próximas.

MANIOBRAS DE ASTROMECAÁNICO

Funcionalmente, un astromecánico es capaz de pilotar la nave y, por lo tanto, puede realizar maniobras de piloto si el ocupante de la cabina está incapacitado u ocupado. Normalmente, el droide ayuda al piloto de la nave y, como tal, las únicas maniobras del Manual básico de **Al Filo del Imperio** que un astromecánico puede realizar mientras está conectado son **Ajustar escudos deflectores** en la página 232 y **Prestar ayuda** en la página 202. Además, los astromecánicos también pueden realizar la siguiente maniobra nueva:

AUMENTAR LA POTENCIA

Solo piloto: No.

Siluetas: 0-3.

Velocidad: Cualquiera.

Normalmente, los motores de un caza estelar están optimizados para su velocidad y maniobrabilidad. Como maniobra, un astromecánico puede reconfigurar este equilibrio por un corto período de tiempo, enrutando potencia adicional a los motores desde otros sistemas. Esto es útil cuando se necesita velocidad en línea recta sobre la maniobrabilidad, especialmente cuando se trata de escapar de las naves más rápidas del Imperio, o cuando los motores han sufrido daños y se necesita la velocidad adicional simplemente para mantener el ritmo. Si bien es arriesgado y difícil, este aumento adicional de velocidad puede marcar la diferencia entre la vida y la muerte. Cuando un astromecánico aumenta la potencia, la nave sufre 2 Tensiones de sistemas y aumenta la Velocidad máxima de la nave en 1 durante un número de turnos igual al Intelecto del astromecánico. El inconveniente es que este movimiento reduce el Manejo de la nave en 2, y el astromecánico no puede realizar una acción de **Potenciar escudos** en el mismo turno. Los pilotos deben tener en cuenta que esta maniobra se puede combinar con el talento **Aceleración máxima**, ¡lo que permite que un ala-X coincida brevemente con la velocidad de un ala-A! Múltiples usos de Aumentar la potencia en la misma nave no se acumulan.

PNJ ASTROMECAÁNICO

A diferencia de sus contrapartidas PJ, los PNJ astromecánicos conectados a un caza estelar se manejan de manera diferente. En lugar de tener su propio espacio de iniciativa, las maniobras y acciones de un PNJ astromecánico se integran en el turno del piloto. A este respecto, siempre se considera que está realizando una maniobra de Prestar ayuda, añadiendo ■ a una tirada de habilidad que el piloto realice cada turno. Después de tirar los dados, el piloto puede gastar ○○○○ o ☐ para obtener el beneficio de una maniobra o acción de astromecánico exitosa de la lista incluida. Si esta acción requiere una tirada, cuenta como si el astromecánico ha tenido éxito con ✨ y sin ☹ o ☹.

Ejemplo: Dryt, pilotando su ala-X en medio de un enfrentamiento entre flotas, tiene a R3-L9, un PNJ astromecánico en el zócalo de su nave. En medio de la batalla, Dryt es atacado por un par de cazas TIE/ln. Durante su turno, después de realizar maniobras evasivas, Dryt intenta Enfilarse a su oponente. Como R3-L9 es un PNJ droide, Dryt agrega ■ a su reserva de dados. Tira los dados, y no logra ningún éxito, ¡pero lanza un impresionante ○○○○○○! Dryt elige gastar ○○○○ en la maniobra del astromecánico ¡**Vigila tu espalda!** ganando un + 1 adicional a su Defensa hasta su próximo turno. Luego gasta el resto de ○○ en una opción más convencional, agregando ■ a su siguiente tirada de Pilotar.

ACCIONES DE ASTROMECAÁNICO

Un astromecánico realmente brilla en su capacidad de tomar medidas para ayudar al piloto en pleno vuelo. Si bien puede usar la maniobra personal de **Prestar ayuda**, hay acciones específicas que puede tomar para mejorar en gran medida el rendimiento de un piloto en el fragor de la batalla. Dado que estos droides son esencialmente conscientes de sí mismos, responden rápidamente a las órdenes verbales y pueden tomar medidas por iniciativa propia.

Al igual que con las maniobras, un astromecánico puede realizar cualquier acción de pilotar si nadie más está en los controles, o si se le ordena hacerlo, pero generalmente deja el vuelo a sus compañeros orgánicos. De las acciones descritas en el manual básico de **Al Filo del Imperio**, un PJ astromecánico en el zócalo de un caza estelar puede realizar las siguientes acciones:

- Control de daños.
- Trazar rumbo.
- Acción de copiloto.
- Potenciar escudos.
- Escanear vehículo.
- Burlar misiles.

Además, los PJ astromecánicos pueden hacer tiradas de Artillería si hay un sistema de armas disponible.

Las siguientes acciones adicionales son exclusivas de los astromecánicos:

¡VIGILA TU ESPALDA!

Un astromecánico en un zócalo tiene acceso directo a los escáneres y sistemas de puntería del caza, y como tal puede identificar rápidamente las amenazas que el piloto puede que no vea. A diferencia del piloto, el droide es capaz de mirar en todas las direcciones a la vez y puede advertir al piloto de una amenaza inmediata. El astromecánico realiza una **tirada Media (◆◆)** de **Computadoras** para identificar y priorizar las amenazas entrantes. Cada ☆ proporciona a la nave Defensa + 1 en una sola zona de defensa hasta el próximo turno del astromecánico. Se pueden añadir uno o más ■ a la tirada dependiendo del tamaño y el caos de un duelo espacial. En un combate de un caza contra un caza no se añadiría ninguno, mientras que la gran cantidad de posibles amenazas en un combate entre flotas podría añadir tantos como ■■■■.

FIJAR AL OBJETIVO

Más allá de la defensa, un astromecánico también puede usar los escáneres y los sistemas de puntería del caza para fijar al objetivo. Esto es especialmente útil cuando un disparo es absolutamente importante, ya que los pilotos suelen reservar las capacidades del droide para misiles o torpedos de protones. Para realizar esta acción, el astromecánico declara un objetivo, haciendo una tirada de Computadoras con una dificultad determinada mediante la comparación de las siluetas de la nave del astromecánico y la nave objetivo (usa la **Tabla 2-1: Comparación de Silueta** en la página 9). Al igual que con **¡Vigila tu espalda!**, añade ■ según la situación, representando la dificultad de priorizar múltiples objetivos. Si supera la tirada proporciona ■ en las tiradas de Artillería del piloto contra el objetivo fijado, así como una ■ adicional por cada ☆☆ más allá del primero. El objetivo permanece fijado durante un asalto, más un asalto adicional por cada ○○ obtenida en la tirada. Cualquier ☞ generado indica el número de turnos que debe esperar un astromecánico antes de que se pueda hacer otro intento de Fijar al objetivo.

VEHÍCULOS Y ESBIRROS

Cuando en un combate participan astronaves y vehículos, el DJ puede usar igualmente las reglas de los esbirros para simplificar y agilizar los encuentros. Con vehículos de un solo asiento como moto deslizadoras, aerodeslizadores o cazas estelares, este proceso es muy parecido. Basta con combinar 2 a 4 vehículos similares (y que estén pilotados por el mismo tipo de PNJ esbirros) en un solo grupo de esbirros. Este grupo de vehículos se consideran una sola entidad; esto puede describirse en términos narrativos como un vuelo en perfecta formación o una escuadrilla dispersa con una cohesión mínima. Como ocurre con los grupos de PNJ esbirros, las astronaves y vehículos de los esbirros también atacan una sola vez en conjunto (aplicando incrementos a la tirada si su “habilidad de grupo exclusiva” lo permite), y sufren daños también en grupo. Todas han de seleccionar las mismas maniobras y desplazarse a los mismos sitios.

Normalmente las naves de línea y los vehículos más pesados no se tratan nunca como esbirros; después de todo, nadie querría tener que luchar contra un grupo de entre 2 y 4 destructores estelares. No obstante, sí pueden albergar grupos de esbirros en su interior. Por ejemplo, en una nave de línea con múltiples sistemas de armamento, estos pueden estar operados por grupos de esbirros artilleros de modo que varias armas idénticas disparen a la vez por un mismo sector de tiro. El DJ puede agrupar diversas armas del mismo tipo y con un mismo sector de tiro si pertenecen todas al mismo vehículo, pudiendo así dispararlas al unísono contra un objetivo e incrementando su tirada si las dotaciones de esbirros tienen la Artillería como habilidad grupal. Esto ahorra mucho tiempo al resolver los turnos de las naves de línea (que por norma general pueden abrir fuego con numerosas armas) y representa su capacidad para atacar a otras naves con tremendas andanadas de disparos.

Con todo, es preciso tener en cuenta que, al utilizar grupos de esbirros en una sola nave de línea o vehículo, es dicho vehículo quien recibe los daños, no los grupos de esbirros.

TABLA 2-6: MANIOBRAS EXCLUSIVAS DE DROIDE ASTROMECAÁNICO

Maniobra	Silueta	Velocidad	Resultados
Aumentar la potencia	0-3	Cualquiera	Cuando un astromecánico aumenta la potencia, la nave sufre 2 Tensiones de sistemas y aumenta la Velocidad máxima de la nave en 1 durante un número de turnos igual al Intelecto del astromecánico. El Manejo de la nave se reduce en 2, y el astromecánico no puede realizar una acción de Potenciar escudos en el mismo turno. Los pilotos deben tener en cuenta que esta maniobra se puede combinar con el talento Aceleración máxima. Múltiples usos de Aumentar la potencia en la misma nave no se acumulan.

TABLA 2-7: ACCIONES EXCLUSIVAS DE DROIDE ASTROMECAÁNICO

Acciones	Habilidades y dificultad	Resultados
¡Vigila tu espalda!	Tirada Media (◆◆) de Computadoras	Un astromecánico en un zócalo tiene acceso directo a los escáneres y sistemas de puntería del caza, y como tal puede identificar rápidamente las amenazas que el piloto puede que no vea. A diferencia del piloto, el droide es capaz de mirar en todas las direcciones a la vez y puede advertir al piloto de una amenaza inmediata. Cada ☆ proporciona a la nave Defensa +1 en una sola zona de defensa hasta el próximo turno del astromecánico. Se pueden añadir uno o más ■ a la tirada dependiendo del tamaño y el caos de un duelo espacial. Un combate de un caza contra un caza no agregaría ninguno, mientras que la gran cantidad de posibles amenazas en un combate entre flotas podría añadir tantos como ■■■.
Fijar al objetivo	Tirada de Computadoras: <ul style="list-style-type: none"> • Si la Silueta de la nave atacante es al menos 2 puntos más pequeña que la del objetivo: Fácil (◆). • Si la Silueta de la nave atacante es igual que la del objetivo o sólo se diferencian por 1 punto: Media (◆◆). • Si la Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 2 puntos: Difícil (◆◆◆). • Si la Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 3 puntos: Desalentadora (◆◆◆◆). • Si la Silueta de la nave atacante es mayor que la del objetivo por 4 puntos o más: Formidable (◆◆◆◆◆). 	<p>Un astromecánico puede usar los escáneres y los sistemas de puntería del caza para fijar al objetivo. Esto es especialmente útil cuando un disparo es absolutamente importante, ya que los pilotos suelen reservar las capacidades del droide para misiles o torpedos de protones.</p> <p>Añade ■ según la situación, representando la dificultad de priorizar múltiples objetivos. Si supera la tirada proporciona ■ en las tiradas de Artillería del piloto contra el objetivo fijado, así como un ■ adicional por cada ☆☆ más allá del primero. El objetivo permanece fijado durante un asalto, más un asalto adicional por cada ○○ obtenida en la tirada. Cualquier ☼ generado indica el número de turnos que debe esperar un astromecánico antes de que se pueda hacer otro intento de Fijar al objetivo.</p>

TABLA 2-8: GASTO DE  Y  EN COMBATES DE VEHÍCULOS Y ASTRONAVES































Coste	Resultados posibles
 o 	<p>Añadir  a la próxima tirada de Pilotar, Artillería, Computadoras o Mecánica que realice un aliado del personaje activo.</p> <p>Advertir un detalle importante en el conflicto actual, como un error fatal en la trayectoria de una nave enemiga o el punto débil de un deslizador de asalto.</p> <p>Infligir un impacto crítico si se realiza un ataque con éxito y el daño causado supera el Blindaje del objetivo (el coste en  puede variar).</p> <p>Activar una propiedad de un arma (el coste en  puede variar).</p>
  o 	<p>Realizar una maniobra gratuita inmediatamente, siempre que no se hayan llevado a cabo las dos maniobras máximas para el turno.</p> <p>Añadir  a la próxima tirada de Pilotar o Artillería del personaje objetivo.</p> <p>Añadir  a la próxima tirada de Pilotar, Artillería, Computadoras o Mecánica que realice cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo).</p>
   o 	<p>Cuando se inflige daño a una nave o vehículo enemigo, el ataque puede dañar temporalmente uno de sus componentes (elegido por el atacante) en vez de causar Tensión de sistemas o Daños en el casco. El efecto concreto debe acordarse entre el jugador atacante y el DJ, pero ha de ser lógico. Por ejemplo, dañar el generador de escudos de una nave debería reducir a 0 su Defensa hasta que se repare con una tirada de Mecánica. No obstante, en ningún caso debería inutilizar gravemente al objetivo. En las Tablas 7-10 y 7-11 (página 245 del manual básico de Al Filo del Imperio) figuran algunos de los componentes que pueden quedar inutilizados a consecuencia del ataque.</p> <p>Ignorar penalizaciones impuestas por el terreno o por fenómenos estelares hasta el final del siguiente turno del personaje activo.</p> <p>Si el personaje activo está pilotando la nave, puede llevar a cabo de forma gratuita 1 maniobra exclusiva de piloto (siempre y cuando no exceda el límite de maniobras exclusivas en su turno).</p> <p>Obligar a la nave o vehículo objetivo a desviarse de su trayectoria. anulando el efecto de maniobras como apuntar o seguir al objetivo.</p>
	<p>Incrementar la Dificultad de la próxima tirada de Pilotar o Artillería del personaje objetivo.</p> <p>Incrementar la próxima tirada de Pilotar, Artillería, Computadoras o Mecánica realizada por cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo).</p> <p>Hacer algo vital para invertir las tornas del combate, como destruir el generador de escudos de una nave de línea o despistar a una nave enemiga ocultándose en un campo de asteroides.</p>
 	<p>Al infligir daño a un objetivo, el ataque destruye un componente esencial (elegido por el atacante) en vez de causar Tensión de sistemas o Daños en el casco. El componente queda totalmente inoperativo hasta que sea reparado por completo. Como ocurre con la opción de inutilizar un componente, este efecto debe ser acordado por el DJ y los jugadores; algunos ejemplos son destruir los motores de una nave fugitiva, neutralizar su hiperimpulsor o volatilizar un afuste de armas. En las Tablas 7-10 y 7-11 (página 245 del manual básico de Al Filo del Imperio) figuran algunos de los componentes que pueden resultar destruidos a consecuencia del ataque.</p>

TABLA 2-9: GASTO DE  Y  EN COMBATES DE VEHÍCULOS Y ASTRONAVES

Coste	Resultados posibles
 o 	<p>Si el personaje activo está pilotando una nave, la necesidad de efectuar una maniobra brusca le obliga a reducir en 1 punto su Velocidad.</p> <p>El personaje activo pierde los beneficios de una maniobra anterior (como apuntar o maniobras evasivas) hasta que vuelva a llevar a cabo esa maniobra.</p> <p>La nave o vehículo del personaje activo sufre 1 de Tensión de sistemas (esta opción puede escogerse más de una vez).</p>
  o 	<p>Un oponente puede realizar inmediatamente 1 maniobra gratuita como respuesta a la tirada del personaje activo.</p> <p>Añadir  a la próxima tirada de Pilotar o Artillería del personaje objetivo.</p> <p>El personaje activo o un aliado suyo añaden  a su próxima acción.</p>
   o 	<p>El puesto de iniciativa ocupado por el personaje activo se pasa al último lugar del orden de iniciativas.</p> <p>El personaje activo otorga a su enemigo una ventaja considerable para el encuentro actual (por ejemplo, se coloca justo en su línea de tiro), lo que reduce en 1 la dificultad de todas las tiradas realizadas contra él hasta el comienzo de su siguiente turno.</p>
	<p>El sistema de armamento principal de la nave del personaje activo [o el que esté operando si se trata de un artillero] sufre los efectos del impacto crítico Componente alcanzado (ver página 244 del manual básico de Al Filo del Imperio). Esto no se cuenta de cara al número de impactos críticos acumulados por la nave.</p> <p>Incrementar la Dificultad de la siguiente tirada de Artillería, Pilotar, Computadoras o Mecánica realizada por cualquier aliado del personaje activo (incluido él mismo).</p> <p>El personaje activo sufre una colisión menor con uno de sus oponentes que se encuentre a alcance de bocajarro, o bien contra un fenómeno estelar o elemento del terreno que esté atravesando en este momento.</p>
 (y falla en la tirada)	<p>El personaje activo sufre una colisión mayor con uno de sus oponentes que se encuentre a alcance de bocajarro, o bien contra un fenómeno estelar o elemento del terreno que esté atravesando en este momento.</p>

FENÓMENOS ESTELARES Y TERRENO

El espacio está lleno de obstáculos, desde simples asteoides y cometas llameantes hasta peculiares anomalías gravitacionales, nebulosas e incluso los temibles agujeros negros. Cuando una nave atraviesa o pasa muy cerca de uno de estos peligrosos obstáculos, el piloto puede verse obligado a realizar una tirada de Pilotar para eludirlo, aun cuando esté intentando una maniobra de astronave que normalmente no requiera tirada. La dificultad de dicha tirada depende de la velocidad que lleve la nave (normalmente es más fácil esquivar un obstáculo cuando la velocidad no es excesiva) y de su Silueta (también resulta más fácil evitar algo con una nave pequeña que con una grande).

Estas reglas también se aplican a los vehículos que transitan por la superficie de un planeta o vuelan a través de su atmósfera. Los conceptos básicos son los mismos: un vehículo pequeño y ágil tiene más posibilidades de evitar una colisión fatal con el terreno circundante que otros vehículos más lentos y pesados.

La dificultad de esta tirada de Pilotar es igual a la Velocidad actual de la astronave o vehículo, o bien a la mitad de su Silueta (redondeando hacia arriba), la que sea más alta. El menor de estos dos valores es el número de incrementos que deben aplicarse a la Dificultad. Por ejemplo, un caza TIE que vuela a través de un campo de asteroides a velocidad máxima (5) debería hacer una **tirada Formidable (◆◆◆◆◆) de Pilotar**. A continuación tomaría la mitad de su Silueta (valor básico de 3, que reducido a la mitad y redondeando hacia arriba quedaría en 2) y aplicar ese número de incrementos a la Dificultad de la tirada. En definitiva, el pobre piloto imperial deberá tirar contra

Sin embargo, un reptador de las arenas jawa con Velocidad 1 y Silueta 4 que pretenda atravesar un cañón solamente debería realizar una **tirada Media (◆◆) de Pilotar**, incrementando 1 de estos dados a ◆◆. En este caso, la lentitud del reptador obra en beneficio del conductor jawa, aun tratándose de un vehículo gigantesco y poco maniobrable.

Fallar una de estas tiradas no significa que la nave o vehículo se estrelle (aunque si se falla y además se obtiene ☹, sí que podría estrellarse). Tan sólo indica que el piloto no ha logrado salir airoso de la situación. La Velocidad del vehículo se reduce en 1, y además no consigue llegar adonde pretendía (por ejemplo, si estaba intentando desplazarse a un lugar específico situado a alcance medio, seguiría estando a alcance medio de ese lugar).



ASTRONAVES, VEHÍCULOS Y ESCALAS

Las astronaves y los vehículos siguen las mismas reglas básicas de interacción y acción descritas en el **Capítulo I: Reglas del juego** y en el **Capítulo VI: Conflicto y combate**. No obstante, debido a su masa y tamaño superiores, por necesidad han de operar a una escala distinta que en este juego se denomina escala planetaria.

En lo referente a las armas, el Blindaje y el umbral de Daños en el casco de un vehículo, cada punto equivale a 10 puntos de la característica equivalente a escala personal. Por ejemplo, un cañón láser de caza estelar con un daño básico de 3 inflige 3 puntos de daño cuando se dispara contra otra astronave, pero si alcanzara a un humano le causaría 30 Heridas. Y al revés, un fusil bláster de infantería tendría que infligir 10 puntos de daño a una astronave para poder causarle 1 solo punto de daño.

Es preciso señalar que las armas de escala planetaria infligen cantidades de daño desorbitadas a los individuos. La mayoría de los impactos infligen de forma automática suficientes Heridas para exceder con creces el umbral de Heridas de un personaje, incapacitándolo durante el resto del encuentro.

Sin embargo, el DJ puede considerar que esto no basta para representar la temible potencia destructiva de un arma de astronave disparada contra un individuo. En tal caso, es libre de añadir + 50 al resultado de la tirada efectuada en la tabla de heridas críticas. Por otra parte, los individuos alcanzados por un arma de escala planetaria podrían hallarse en la periferia del radio de efecto del disparo, lo que explicaría por qué han sobrevivido relativamente ilesos.

Cabe destacar también que, con objeto de evitar que ciertas armas como las pistolas bláster infligieran daños críticos a astronaves fuertemente acorazadas, el daño debe exceder el Blindaje del vehículo para que éste pueda sufrir un impacto crítico.

Las armas de escala planetaria que poseen la propiedad Explosión son particularmente eficaces diezmando objetivos terrestres, aun cuando su radio explosivo no les permita alcanzar a múltiples blancos en el espacio. Las armas explosivas de astronaves alcanzan a su objetivo principal y a todo objetivo adicional que se encuentre a corto alcance, y no sólo a los que se encuentren a distancia de interacción del objetivo original.



PERSECUCIONES

Hay ocasiones en los combates entre astronaves y vehículos en que dos o más personajes se enzarzan en una persecución. Las reglas normales de combate pueden modificarse ligeramente para representar esta clase de situaciones.

Lo más importante que se debe recordar en una persecución es que gran parte de la acción es de naturaleza narrativa. Las tiradas de habilidad determinan el resultado de la persecución, pero lo que sucede durante la misma deben describirlo el DJ y los jugadores.

Para resolver una persecución, en primer lugar el DJ ha de establecer la distancia que separa a ambos vehículos. Si se trata de una persecución entre vehículos terrestres, como motos deslizadoras, puede que sea conveniente emplear intervalos de alcance a escala personal. Por otro lado, si son dos aerodeslizadores, cazas estelares o incluso naves de línea, deberían utilizarse intervalos de alcance a escala planetaria.

Una vez determinada la distancia inicial de separación, perseguidor y perseguido han de realizar una tirada competitiva de la habilidad pertinente de Pilotar según los tipos de vehículos que manejen. La dificultad de esta tirada depende de las circunstancias de la persecución. Volar por el espacio sin ningún tipo de obstáculo requiere una **tirada Simple (-)**. Pero si el terreno es un factor influyente, entonces la dificultad debe fijarse aplicando las reglas descritas en **Fenómenos estelares y terreno** en la página 17, lo que significa que los pilotos deberán hallar un delicado equilibrio entre su velocidad y el riesgo de una colisión potencialmente letal.

Cuando ambas partes han efectuado su tirada, se comparan sus **★** totales (como en cualquier otra tirada competitiva). Si gana el perseguidor, la distancia que lo separa de su presa se reduce en 1 intervalo de alcance. Si es el perseguido quien gana, entonces esa distancia aumenta en 1 intervalo de alcance. Además, si el vencedor viaja a mayor velocidad que el perdedor, la distancia de separación aumenta o disminuye un número adicional intervalos de alcance igual a la diferencia entre sus Velocidades relativas.

El momento exacto en que termina una persecución se deja en manos del DJ, pero por lo general acabará si el perseguidor es capaz de acercarse a distancia de interacción (o bocajarro), o si el perseguido logra aumentar la separación más allá del alcance extremo.

Si la persecución tiene lugar durante un encuentro más amplio (por ejemplo, si dos personajes se persiguen montados en motos deslizadoras mientras el resto del grupo libra una batalla en otros frentes), entonces las tiradas competitivas de los personajes involucrados en la persecución deben hacerse al principio del asalto, antes de que los demás jugadores resuelvan sus turnos. A continuación se juegan los turnos de los demás personajes del modo habitual, y aquellos que estén participando en la persecución disponen de un turno propio para acelerar, atacar al vehículo que están persiguiendo o incluso llevar a cabo reparaciones de emergencia mientras prosigue la persecución (sin embargo, no podrán utilizar su turno para realizar maniobras que modifiquen su posición relativa a los demás miembros de la persecución hasta que ésta haya finalizado). Es importante señalar que la ubicación de todos los implicados en una persecución cambiará respecto a los demás miembros de su grupo, y es tarea del DJ y de los jugadores indicar adónde se desplazan. Recuerda que las reglas para persecuciones representan la distancia que separa a quienes participan en ellas, pero no el lugar exacto al que se mueven. Este aspecto de la persecución es el componente narrativo que se mencionaba al principio.

Para finalizar, es importante destacar que estas reglas también sirven para escenificar persecuciones a pie; la única diferencia es que la dificultad de estas persecuciones es fija, todos los participantes se mueven a la misma velocidad y la tirada competitiva será con toda probabilidad de Atletismo.

PELIGROS PARA LA NAVEGACIÓN ESPACIAL

Aunque el más minúsculo pedacito de desecho espacial puede suponer una amenaza para una astronave que surca el vacío a toda velocidad, no todos los cuerpos astronómicos son iguales. Una cosa es pilotar una nave por una nebulosa cartografiada, y otra muy diferente atravesar un denso campo de asteroides perseguido por cazas imperiales. Si el espacio circundante es lo bastante peligroso, el DJ puede añadir tantos ■ como considere oportuno a la tirada de Pilotar de un personaje.

PELIGROS DEL ENTORNO Y MANIOBRAS DIFÍCILES

Los capitanes de naves y conductores de vehículos pueden verse en la tesitura de tener que maniobrar en medio de campos de asteroides o nebulosas (o, en el caso de vehículos terrestres, en pantanos o montes pedregosos) realizando para ello una tirada de Pilotar. En estos casos, el jugador debe hacer la tirada siguiendo las instrucciones concretas de la acción que trata de realizar su personaje (**en vez de hacer la tirada especificada por su Velocidad y Silueta**). No obstante, ha de añadir tantos ■ como requiera el peligro representado por los obstáculos, según se indica en la **Tabla 3-1: Peligros para la navegación**. El DJ también puede optar por incrementar la Dificultad de la tirada en función de la Velocidad que lleve la nave o vehículo. Por norma general, debe aplicar 1 incremento si su Velocidad está entre 1 y 3, y 2 incrementos si la Velocidad está entre 4 y 6.

TERRENO DE LUCHA DE UN DUELO ESPACIAL

En una campaña, es solo cuestión de tiempo para que un grupo de juego se encuentre en medio de un duelo espacial. La realidad de una frenética batalla entre máquinas de guerra y los que están en los controles es un ejercicio de caos desgarrador que realmente pone a prueba las habilidades de los implicados. Un As bien entrenado brillará en este tipo de encuentros. El desafío del DJ es proporcionar variedad para mantener interesantes los duelos espaciales sin ser repetitivo.

En el universo de Star Wars, con algunas excepciones, los encuentros de combate entre vehículos rara vez ocurren en entornos vacíos. Siempre hay factores ambientales y de terreno presentes en una batalla. Lo siguiente expande **Peligros del entorno y maniobras difíciles**, y describe brevemente cuatro entornos diferentes que se pueden usar tanto en configuraciones espaciales como planetarias para añadir interés a los encuentros basados en vehículos. Si bien las configuraciones que se enumeran a continuación pueden ser específicas para el espacio o un planeta, muchos de los peligros funcionan en ambos. Además, los DJ deberían sentirse libres de combinar cualquiera de estas características, ya que el terreno puede cambiar rápidamente. Es muy probable que una batalla espacial intensa tenga elementos de campo de residuos, nebulosa y condiciones de espacio cerrado además de sus propias características, que cambian rápidamente a medida que avanza el encuentro.

COLISIONES





Puede ocurrir que un vehículo o astronave se estrelle contra el terreno que le rodea o contra otro vehículo. En estos casos la colisión resultante puede ser de dos tipos: golpes de refilón (colisiones menores) o impactos frontales (colisiones mayores). Estos choques pueden verse mitigados por las defensas de una nave: los escudos de partículas en concreto están diseñados específicamente para absorber esta clase de impactos.

Si se produce una colisión menor, todos los vehículos o astronaves implicados sufren 1 impacto crítico. La Defensa de la nave se multiplica por 10, y el total se sustrae del resultado de la tirada de impacto crítico; si esto lo reduce a 0 o menos, los escudos de la nave o cualquier otra de sus defensas habrán amortiguado por completo los efectos de la colisión y el impacto crítico se anula. Si se ha producido una colisión mayor, todos los vehículos o astronaves implicados reciben también 1 impacto crítico; sin embargo, la Defensa del vehículo solamente se multiplica por 5 antes de restarla del resultado de la tirada de impacto crítico. Si la nave colisionada posee múltiples puntuaciones de Defensa en varias zonas de la nave, el DJ debe declarar cuál de ellas ha encajado el golpe basándose en lo que estaba haciendo en el momento del choque.

A discreción del DJ, algunas naves y vehículos particularmente grandes pueden ignorar las colisiones contra otros vehículos más pequeños. Sin embargo, las astronaves y vehículos de mayor tamaño tienen muchas dificultades para evitar colisiones con asteroides y demás elementos del terreno.

Además de la **Tabla 2-8: Gasto de ☹ y ☹ en combates de vehículos y astronaves** y la **Tabla 2-9: Gasto de ☹ y ☹ en combates de vehículos y astronaves**, cada sección incluye características especiales que describen restricciones basadas en el terreno y bonificaciones en maniobras y acciones. Junto con las tablas presentadas aquí, los DJ también deben tener en cuenta y estar familiarizados con las reglas de colisión.

TABLA 3-1: PELIGROS PARA LA NAVEGACIÓN

Cantidad de 	Descripción planetaria	Descripción espacial
-	Terreno llano y despejado. Carreteras, campo firme, praderas o, si es un vehículo volador, cielo despejado y buen tiempo.	Una situación fácil y relativamente segura para la navegación, como un campo de asteroides disperso o una nebulosa en calma.
	Terreno escabroso. Árboles dispersos, maleza densa, colinas, dunas de arena o un día ventoso.	Una serie de obstáculos molestos, pero no demasiado peligrosos: sobrevolar los picos más elevados de una luna, sortear un campo de asteroides más denso o una nebulosa activa.
	Terreno arriesgado. Un bosque frondoso, colinas empinadas y rocosas, volar por una atmósfera durante una fuerte tormenta.	Un fenómeno astronómico peligroso. Volar alrededor o a través de un cometa que se está deshaciendo, cruzar un campo de asteroides especialmente denso y turbulento.
 +	Terreno muy peligroso. Precipicios escarpados, ciénagas profundas, una delgada capa de roca endurecida sobre lava fundida, pasar a toda velocidad por un cañón con la anchura justa para el vehículo.	Una situación extremadamente peligrosa que requiere toda la habilidad y frialdad del piloto. Atravesar las Fauces, volar demasiado cerca de un pulsar letal, atravesar túneles entre asteroides y otras hazañas tan peligrosas como temerarias.

CAMPOS DE ASTEROIDES Y RESTOS

A pesar de su nombre, el espacio está lleno de todo tipo de material, desde los átomos más pequeños de hidrógeno hasta las estrellas más grandes. Los campos de restos son muy comunes y pueden estar formados por casi cualquier material, desde asteroides rocosos hasta trozos de hielo en un vivero de cometas primordiales hasta nubes de basura que se pueden encontrar orbitando casi todos los mundos habitados de la galaxia. Contrariamente a la percepción común, los campos de restos rara vez son uniformes, con zonas más despejadas entremezcladas con áreas muy densas de desechos espaciales a la deriva. El movimiento caótico de cada deshecho espacial es imposible de predecir, y un piloto debe usar todo su ingenio y habilidad para evitar cualquier cosa lo suficientemente grande como para dañar su nave. Tan peligroso como pueden ser los campos de asteroides, la respuesta de un piloto a dicho terreno y los movimientos erráticos que debe hacer su nave pueden ayudarlo a evadir los ataques entrantes. A pesar del peligro, los pilotos se arriesgan con los campos de restos por la cobertura que ofrecen, especialmente si los persiguen.

Características especiales: Ruta de vuelo errática (maniobrar a través de un campo de restos otorga automáticamente los beneficios de **Maniobras evasivas**, los pilotos no pueden realizar una maniobra de **Seguir al objetivo**).

NEBULOSAS

Las situaciones de baja visibilidad son una realidad para cualquier piloto y ocurren tanto en entornos atmosféricos como estelares. Ya sea en el suelo, en las nubes de un gigante gaseoso o en una nebulosa que forma estrellas, esta configuración representa un área donde la materia, ya sea polvo, gas o líquido suspendido, crea una niebla que dificulta la visión. En el espacio, las nebulosas suelen ser menos densas que las condiciones atmosféricas planetarias, pero a la velocidad que viajan las naves estelares, el efecto neto sigue siendo el mismo. Los intentos de exploración por rutas conocidas son más difíciles, ya que se pueden ver muy pocas estrellas de referencia si la nube es lo suficientemente densa, y es casi imposible trazar una nueva ruta en una nebulosa estelar. Además, muchos de estos entornos son focos de electricidad estática donde se puede acumular una carga estática poderosa y liberar una descarga repentina o una explosión, lo que interrumpe los sistemas de una nave como un cañón de iones.


Características especiales: Baja visibilidad (aumenta la dificultad de todas las tiradas de **Enfilar** en uno); ¿Dónde estamos? (añade  a todas las tiradas de Astronavegación).

TABLA 3-2: GASTO DE , ,  Y  EN CAMPOS DE ASTEROIDES/RESTOS










































Coste	Resultados posibles
 o 	Cobertura: Maniobra alrededor de un trozo de deshecho espacial, otorgando  al personaje activo o a la próxima tirada de Pilotar de un personaje aliado.
 o 	Evasión: Incrementa una vez la dificultad de todas las tiradas de Artillería que apuntan a esta nave hasta el próximo turno del piloto. Zona despejada: La dificultad de todas las tiradas de habilidad disminuye en un dado hasta el siguiente turno del personaje activo.
 o 	Densidad variable: Encuentre un camino a través de los restos; La siguiente tirada de Pilotar del personaje activo es de dificultad Media ().
	¡Cuidado!: Obliga a una nave enemiga en el encuentro a sufrir una colisión menor con un obstáculo que el personaje activo acaba de esquivar. ¡Te tengo!: La nave del personaje activo obtiene los beneficios de Enfilar en un objetivo de su elección después de maniobrar hábilmente por el terreno circundante.
 	Bloquear el campo visual: La nave activa se desvía hábilmente esquivando un deshecho espacial grande que una nave enemiga no ve. Fuerza a una nave enemiga a corta distancia a sufrir una colisión mayor.
 o 	Margen estrecho: El camino a través de los restos de repente se vuelve mucho más pequeño. Añade  a la siguiente tirada de Artillería o Pilotar de la nave. Pila de grava: La nave pasa a través de una lluvia de restos pequeños. Añade  a la siguiente tirada de Artillería o Pilotar de la nave, y la nave recibe 1 Tensión de sistemas que ignora el Blindaje.
 o 	¡Peligro!: Grandes asteroides o restos chocan cerca de la nave activo, enviando una densa nube de restos en su camino. Aumenta la dificultad de la próxima tirada de Pilotar de la nave en uno. Explosión de luz: Un asteroide inestable o una célula de energía explota cerca, sacudiendo la nave activa e infligiendo Tensión del sistema igual a las  generadas.
 (tirada superada)	¡Ay!: El vehículo activo roza con un pedazo de deshecho espacial, sufre una colisión menor y reduce la velocidad en 1. ¡Explosión!: Un impacto de alta energía en el terreno o un contenedor de combustible a la deriva detona, enviando una poderosa onda de choque al vehículo activo, lo que inflige una Tensión de sistemas igual al doble de las  generadas.
 (tirada fallida)	¡Espera!: El vehículo se estrella contra el costado de un asteroide o un gran pedazo de un deshecho espacial, sufre una colisión mayor y pierde el control. La nave sufre de inmediato el impacto crítico "Desviado del rumbo" (ver página 244 del manual básico de Al Filo del Imperio).

TABLA 3-3: GASTO DE , ,  Y  EN NEBULOSAS

Coste	Resultados posibles
 o 	Extensión despejada: Las limitaciones de visibilidad de la nebulosa se despejan brevemente, otorgando  al personaje activo o a la próxima tirada de Pilotar de un personaje aliado.
 o 	Uno con la niebla: Incrementa una vez la dificultad de todas las tiradas de Artillería que apuntan a esta nave hasta el próximo turno del piloto.
 o 	Los perdimos: Una nave enemiga es retirada del encuentro, pero permanece intacta. Se puede usar  de un resultado futuro para devolver a este combatiente a la lucha.
	Las nubes son mis aliadas: La nave del personaje activo obtiene los beneficios de Enfilar en un objetivo de su elección después de maniobrar hábilmente por el terreno circundante.
 	¡Chispas vuelan!: Obtienes los beneficios de Las nubes son mis aliadas . Además, la nave activa desencadena una descarga que golpea a una nave enemiga elegida por el piloto a corta distancia, infligiendo el equivalente a una colisión menor.
 o 	No responde: La descarga de energía luminosa de la nube interrumpe los controles de la nave. Añade  a la siguiente tirada de Artillería o Pilotar de la nave, y la nave recibe 1 Tensión de sistemas que ignora el Blindaje. Deslumbrado: Un relámpago de una nube, demasiado lejos para dañar la nave, sigue siendo lo suficientemente brillante como para desorientar al personaje activo. Aumenta la dificultad de la próxima tirada de Pilotar de esta nave en uno.
 o 	De la nada: Una repentina e inesperada nube de restos aparece en la ruta de vuelo de la nave activa. La siguiente dificultad de la tirada de Pilotar de la nave se determina usando las reglas de Fenómenos Estelares . Demasiado cerca: La niebla se despeja brevemente para revelar una nave enemiga o restos a bocajarro. El personaje activo debe hacer una tirada de Pilotar inmediata con la dificultad de Fenómenos estelares . Fallar la tirada resulta en una colisión menor. Explosión de luz: Una descarga de energía de la nebulosa sacude la nave activa y provoca una Tensión de sistemas igual a las  generadas.
 (tirada superada)	Gran explosión: Una gran descarga de energía de la nebulosa atraviesa la nave activa, lo que inflige una Tensión de sistemas igual al doble de las  generadas.
 (tirada fallida)	Sistemas dañados: Sufre los efectos de Explosión pesada. Además, la explosión de energía corta temporalmente toda la energía en la nave. La nave sufre inmediatamente el impacto crítico "Motor dañado" (ver página 244 del manual básico de Al Filo del Imperio).

GRANDES BATALLAS ESPACIALES

Los compromisos con la flota son la nueva realidad en la Rebelión. Después de Yavin, el ejército de la Alianza adoptó una estrategia de la flota lo primero, lo que significa que tales batallas suceden con más frecuencia, y los Ases aprovechan para estar en el centro de la lucha. Las grandes batallas espaciales abarcan de todo, desde la ejecución de modestas incursiones hasta naves capitales masivas involucradas con cientos, si no miles, de naves de apoyo y cazas. Estas peleas ocurren en entornos con fuego de turboláser, restos, antiaéreos y numerosos cazas que revolotean en todas las direcciones. Por desalentador que pueda parecer para los DJ manejar todo esto, recuerda que no todos los disparos de cada nave deben ser manejados en el encuentro. En las películas de Star Wars, la acción se centra necesariamente en un pequeño puñado de naves en un momento dado, en lugar de toda la batalla.

Es mejor enfocar una participación de la flota en el entorno y los obstáculos con los que los jugadores interactúan en lugar de añadir complicaciones adicionales. En este escenario, las naves capitales son tratadas como un terreno lleno de numerosos peligros y obstáculos, en lugar de ser su propia entidad en las reglas. Esto coloca el foco donde debe estar: en los PJ.

Características especiales: Igual que insectos (las naves más grandes que Silueta 4 pueden tratarse como terreno. Cualquier nave tratada de esta manera es simplemente un obstáculo en el campo de batalla, demasiado ocupado con el caos de la batalla para responder directamente a las acciones de los PJ); Demasiado pequeño para los turboláseres (para las naves tratadas como terreno, los efectos de sus armas de fuego en el combate se simulan a través de los efectos de la **Tabla 3-4: Gasto de ☹, ☹, ☹ y ☹ en grandes batallas espaciales** en lugar de a través de tiradas de combate).

TABLA 3-3: GASTO DE ☹, ☹, ☹ Y ☹ EN GRANDES BATALLAS ESPACIALES

Coste	Resultados posibles
☹ o ☹	Esquiva: La nave activa gira alrededor de otras naves o restos de la batalla, proporcionando algo de cobertura. Añade ■ a todas las tiradas de Artillería dirigidas a esta nave hasta el próximo turno del piloto. Momento de claridad: El piloto se posiciona para tener una breve visión de la batalla total, otorgando □ a la próxima tirada de Pilotar del personaje activo (o aliado).
☹☹ o ☹	Avanzar y rotar: Incrementa una vez la dificultad de todas las tiradas de Artillería dirigidos a esta nave hasta el próximo turno del piloto.
☹☹☹ o ☹	¿A dónde fueron?: En la furia de la batalla, una nave enemiga se retira del encuentro, pero permanece intacta. Se puede usar ☹ de un resultado futuro para devolver a este combatiente a la lucha.
☹	¡Cuidado! Obliga a una nave enemiga en el encuentro a sufrir una colisión menor con restos sueltos que el personaje activo acaba de esquivar. Ahora te tengo: La nave del personaje activo obtiene los beneficios de Enfilarse en un objetivo de su elección después de maniobrar hábilmente alrededor de una nave capital o una parte de una nave aún más grande.
☹☹	¡Comete esto! Fuerza a una nave enemiga a corta distancia a sufrir una colisión mayor con la superestructura de una nave capital cercana o un deshecho espacial de gran tamaño.
☹☹ o ☹	Fuego antiaéreo ligero: Añade ■ a la siguiente tirada de Artillería o Pilotar de la nave, y la nave recibe 1 Tensión de sistemas que ignora el Blindaje. Luz cegadora: Un destello de una explosión en el campo de visión del piloto desorienta al personaje activo. Incrementa una vez la dificultad de la próxima tirada de Pilotar de la nave.
☹☹☹ o ☹	Fallo estructural: Una nube repentina de restos de una nave o superestructura en explosión aparece en la trayectoria de vuelo de la nave activa. La siguiente dificultad de la tirada de Pilotar de la nave se determina usando las reglas de Fenómenos Estelares . Fuego antiaéreo pesado: Incrementa una vez la siguiente tirada de Artillería o Pilotar de la nave, y la nave recibe 1 punto de Daño en el casco que ignora el Blindaje. Explosión de luz: Una celda de combustible suelta cercana detona, sacude a la nave activa e inflige una Tensión de sistemas igual a las ☹ generadas.
☹ (tirada superada)	¡Ay! El vehículo activo roza con un pedazo de superestructura o deshecho espacial, sufre una colisión menor y reduce la velocidad en 1. Explosión pesada: Una gran onda de choque de una explosión cercana sacude la nave activa, lo que inflige una tensión del sistema igual al doble de las ☹ generadas.
☹ (tirada fallida)	¡Poneos el cinturón! El vehículo choca con el costado de la superestructura de una nave capital u otro caza en un duelo espacial, sufriendo una colisión mayor, y pierde el control. La nave sufre de inmediato el impacto crítico "Desviado del rumbo" (ver página 244 del manual básico de Al Filo del Imperio).