

AYUDA DE JUEGO STAR WARS VADE MECUM PARA EL COMBATE ESPACIAL

Por Diego Pérez

Si existe algo complejo en el juego de rol Star Wars, son los combates espaciales, que pueden causar algunos problemas de arbitraje a DJ principiantes. Hemos pensado por lo tanto en ofrecerles esta lista a modo de vade-mecum para que se orienten un poco a la hora de resolver este tipo de situaciones.

Cada combate espacial entre pocas naves espaciales (recordemos que para combates espaciales de mayor envergadura existe el juego temático **Guerreros de las Galaxias** que se editará en un futuro) se resuelve teniendo en cuenta una serie de secuencias de juegos que son las siguientes:

Rondas de Combate, que se dividen en los siguientes segmentos:

Segmento de Pilotaje

Segmento de Velocidad

Primer Segmento de Fuego

Segmentos de Fuego siguientes

Por lo tanto, en cada **Ronda** se seguirán los siguientes pasos:

1- Segmento de Pilotaje

Los pilotos, copilotos y artilleros anuncian sus acciones para esta ronda.

2- Segmento de Velocidad

2.1. Se efectúan las tiradas que determinan si los adversarios se acercan o alejan unos de otros y el DJ declara si el enemigo se acerca o aleja de los PJs.

Cuando uno de los pilotos decide no hacer nada, es el adversario el que decidirá si el alcance entre las naves aumentará o disminuirá.

2.2. El Piloto-PJ declara sus intenciones. Si las dos naves intentan acercarse/alejarse mutuamente, la distancia se reduce/aumenta automáticamente de un alcance pasándose seguidamente al siguiente **Segmento (3)**.

2.3. Si una de las dos naves quiere acercarse a la de su adversario mientras ésta intenta huir, se efectúa una Tirada de Velocidad (determinada por la velocidad de la nave + la competencia del piloto) en cada nave involucrada. El piloto que obtiene mejor resultado decide si el alcance entre las naves aumenta o disminuye. En caso de empate el alcance no se modifica. Seguidamente se pasa al siguiente **Segmento (3)**.

3- Primer Segmento de Fuego

3.1. Los artilleros anuncian sus objetivos para este segmento y los operadores (si los hay) anuncian de que impactos van a intentar proteger la nave.

3.2. Los artilleros efectúan sus tiradas para saber si impactan (Habilidad del artillero + dados de control de fuego del arma), mientras que los pilotos anuncian si tienen la intención de evadirse o no durante este segmento. En caso de evasión, se efectúa la tirada correspondiente (maniobrabilidad de la nave + habilidad de piloto). El resultado obtenido es añadido al factor de dificultad de **todos** los artilleros que efectúan fuego sobre la nave en este segmento.

Los artilleros cuya tirada supera o iguala sus factores de dificultad (a bocajarro: 5; corto alcance: 10; alcance medio: 15 y largo alcance: 20), modificado eventualmente por la tirada de evasión del adversario, alcanzan su objetivo.

Los operadores de pantalla que decidan interceptar los tiros, efectúan (si es necesario) sus tiradas de habilidad en Pantallas de naves espaciales. Si éstas son superiores a su factor de dificultad determinado en función del alcance de la nave enemiga (Largo alcance: 10, medio alcance: 15 y corto alcance: 20), los disparos son interceptados (el código de Pantallas de naves será añadido al código de Casco a la hora de determinar los daños).

3.3. Los artilleros que alcancen sus objetivos, determinan los daños que infligen comparando la tirada de daños de sus armas con la tirada de Casco del nave impactada (modificada eventualmente por su Código de pantallas, si la tirada ha sido interceptada con éxito).

3.4. Los daños se aplican. Ligero: controles ionizados o -1D en Pantallas (si éstas se emplearon con éxito). Pesado: -1D en Velocidad, Maniobrabilidad, Control de Fuego y Pantallas. Grave: -1D en Velocidad, Maniobrabilidad, Control de Fuego y Pantallas, además de una tirada en la tabla de Daños de Sistemas de Naves Espaciales (p. 142). Destruído: Es el fin, a menos que el DJ quiera permitir una tirada de supervivencia a los jugadores. Hay que tener en cuenta que toda nave con daños pesados nuevamente dañada pesadamente, sufre daños graves y si se produce en una nave gravemente dañada ésta queda inútil y no puede hacer nada. Una nave gravemente dañada que recibe nuevamente daños graves es destruida.

Pasar al **segmento de Fuego siguiente (4)**.

4- Segmentos de Fuego siguientes

Proceder idénticamente hasta que ningún PJ decida hacer acciones en esta ronda.

SOMOS ESPECIALISTAS EN COMICS Y JUEGOS DE ROL

DOS TIENDAS AL SERVICIO DE LA AFICION

RECIBIMOS, TODAS LAS SEMANAS, DIRECTAMENTE DE ESTADOS UNIDOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS DE ROL Y FIGURAS

EL MEJOR SISTEMA DE VENTA POR CORREO.
ENVIOS PERFECTAMENTE PROTEGIDOS
TODO LO QUE QUIERAS EN COMICS.

JUEGOS DE:
TSR
CHAOSIUM
GDW
FASA
GAMES WORKSHOP
ICE
AVALON HILL
Y UN LARGO ETC.

FIGURAS DE:
CITADEL
MARAUDER
MITHRIL
GRENADIER
RAL PARTHA
GDW LEAD
MEJORES MARCAS DEL MERCADO
RECHAZAMOS MEDIANIAS



c/ Hermosillas 143
Teléf. 256 04 69
28028 MADRID

c/ Cruz 37 (a 100 m de Sol)
Teléf. 532 47 14
28012 MADRID