

COMBATE ESPACIAL



COMBATE ESPACIAL

Reglas de combate de naves espaciales para Star Trek

- *Señor, el sistema de armamento no funciona y el escudo está al mínimo..*
- *Conecte la energía auxiliar. Control de daños, ¿Como van las reparaciones?*
- *Aquí control de daños: creo que lo podremos tener listo en unos minutos*
- *Sólo tenéis un minuto a lo sumo. Piloto, realice maniobras evasivas, necesitamos ese minuto de tiempo o nos van a pulverizar*
- *Si señor...*

Este sistema de combate ha sido diseñado para poder utilizarse en medio de una partida de rol sin que se consuma un tiempo excesivo. Al menos no más que cualquier otro combate. Se ha hecho énfasis en la simplificación tratando de conservar las características del combate en Star Trek: la energía, los escudos, los “fásers”, los torpedos fotónicos, etc. El combate se realiza en un plano hexagonalizado utilizando fichas de papel o de cartón cuadradas que encajen dentro de los hexágonos y que simbolizan las naves. Las tiradas utilizan dados D6, D8 y D10. El lector habrá de conseguir estos elementos para poder utilizar el sistema. La acción se desarrolla en turnos divididos en fases. Los jugadores realizan las tiradas según las responsabilidades de sus personajes en la nave.

Componentes y definiciones

Hemos intentado simular lo más fielmente posible lo que vemos ocurre, según las películas y los episodios de la serie, en el combate de naves de Star Trek procurando hacer participar a los personajes en la acción. El sistema es intencionadamente simple pero hemos cuidado un poco el detalle en la descripción de los componentes de las naves haciendo así posible toda una serie de fenómenos que creemos le dan vida al asunto.

En las definiciones siguientes hacemos referencia a la “plantilla de la nave” que está en el apéndice final. Recomendamos imprimir dicha plantilla a la vez que se consultan las reglas para mejor entender las explicaciones.

A veces se menciona el concepto de penalización a la tirada de dados. Normalmente referido a una tirada de habilidad. Las penalizaciones se definen como:

- Penalización Sencilla: -20% en D100, -4 en D20, -2 en 2D6
- Penalización Media: -40% en D100, -8 en D20, -4 en 2D6
- Penalización Alta: -60% en D100, -12 en D20, -6 en 2D6
- Penalización Muy Alta: -80% en D100, -16 en D20, -8 en 2D6

La penalización muy alta se puede sustituir por la necesidad de tirada crítica (o especial).

Capacidad de maniobra: Es el número de hexágonos que ha de moverse la nave en línea recta antes de realizar un giro.

Casco: Es la coraza de la nave y su valor suele oscilar entre 2 y 5 dependiendo del tipo. Éste valor es la parte del daño que ha pasado los escudos y que es absorbido por los puntos de estructura de la nave. El daño se sustrae de la estructura hasta ese valor. Si aún quedan puntos de daño sin absorber, el resto penetra en el interior y produce un daño en la localización impactada que tiene tres grados de gravedad. Por cada número de daño igual a la coraza (o fracción) se agrava en una categoría. Ejemplo:

- Coraza 3, se reciben 7 puntos de daño (que han pasado después de atravesar los escudos). Los primeros 3 los absorbe la estructura, los siguientes 3 hacen una categoría de daño y el 1 siguiente consigue agravar el daño a la siguiente categoría.

Camuflaje: Algunas naves tienen la capacidad de volverse casi invisibles (solo se percibe una ligera distorsión en el fondo de estrellas). Una nave con este dispositivo en función sólo puede ser detectada con un resultado de “especial” en la habilidad de “Sensores”. Sólo en el turno en que se la consiga detectar se le puede disparar. El consumo del camuflaje es de 2 puntos por turno para las naves pequeñas, 3 para las medias y 4 para las grandes. La nave no puede disparar ni lanzar torpedos mientras este dispositivo esté conectado. Su desactivación (o activación) ocupa la acción de movimiento con lo que aparecen al final de éste. La reactivación del camuflaje después de su desactivación no puede hacerse hasta después de 3 turnos de combate.

Equipos de Seguridad: La nave tiene un cierto número de equipos de seguridad, cada uno de ellos formado por 6 personas. Cada equipo tiene una capacidad de aguante de 6 y un poder de ataque de 1D6. Cuando se transporta un equipo se ha de descontar del total disponible en la nave.

Se considera que una nave tiene siempre un equipo de seguridad (aparte de los especificados) que es sólo defensivo (no puede utilizarse para abordar otras naves).

Equipos de Reparaciones: La nave tiene un cierto número de equipos de reparaciones. Cada uno de ellos puede intentar hacer una reparación por turno.

Escudos: Es el campo de fuerza que rodea la nave protegiéndola de las descargas energéticas de los fásers y de las explosiones de los torpedos. Este campo es generado por proyectores situados en la parte exterior. Las naves tienen un valor en escudos representado por un tipo de dado (D6, D8 o D10). El escudo rodea a la nave ocupando los seis hexágonos de la plantilla (ver plantilla de la nave). En cada uno de estos hexágonos tenemos el valor máximo del dado al empezar el combate. Los puntos de energía se pueden adjudicar para reforzar el escudo en un hexágono durante la fase de distribución de energía. Sólo se puede asignar un punto por hexágono que reforzará el mismo en el valor del dado de escudo. El valor en el hexágono sólo puede ser superado de forma momentánea, al acabar el turno vuelve a su valor máximo si éste fuera superior.

Cuando una de las caras recibe un impacto el escudo absorbe el daño

disminuyendo su valor. Pero antes de adjudicar el daño, el jugador encargado del manejo de los escudos puede intentar reforzar ese sector utilizando uno de los puntos de energía disponibles en la batería. Para ello ha de tener éxito en una tirada por la habilidad de escudos con una penalización media. Una vez absorbido el daño, el valor de escudo se reduce en el valor absorbido quedando con ese nuevo valor. El proceso se explica en detalle en el apartado de la secuencia de combate.

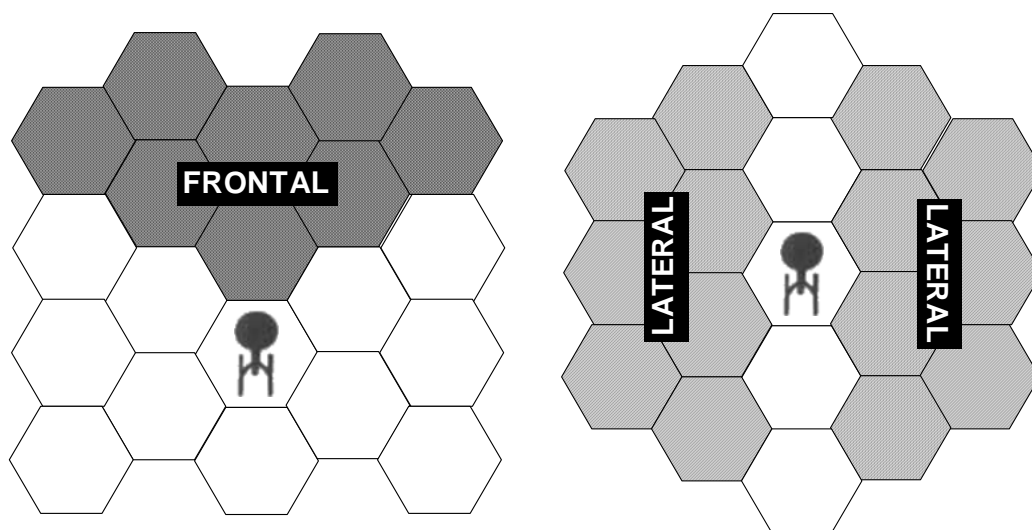
Estructura: Es el máximo número de puntos que puede resistir el casco de la nave antes de que exista la posibilidad de “rotura”. Todo el daño que es absorbido por el casco hace perder puntos de estructura. Superado su valor la nave puede sufrir un desgarro y romperse al recibir un nuevo impacto.

Fásers: Cada nave tiene un número de fásers de uno o varios tipos. El tipo de faser viene indicado por el tipo de dado que utiliza, siendo el daño del faser igual a la suma de dos dados de ese tipo. Una nave puede tener 3 D6, por ejemplo. En ese caso puede disparar tres veces (una por cada faser) y en cada disparo el daño será de 2D6 (la suma de dos dados de 6).

Cada cañón faser disparado consume 1 punto de energía que ha de estar previamente asignado al sistema de armamento.

La posición de los fásers en la nave depende de su número por tipo. Si de un tipo sólo tiene 1, su posición será frontal. Si tiene 2, su posición será a los lados. Si tiene 3, uno será frontal y los otros a los lados. Si tiene 4, habrá uno frontal, otro trasero y uno en cada lado.

El arco de disparo de un láser empieza tomando el hexágono en frente del lado de la nave correspondiente a su posición y abriendo un arco como indican las figuras:



El alcance del faser depende del tipo de dado, siendo igual al número del dado en hexágonos. Un D6, por ejemplo, alcanzaría 6 casillas. Esa distancia se denomina el “rango 1” de alcance. Es posible disparar a “rango 2”, que es hasta el doble del número, pero el daño se reduce a la mitad y hay una penalización sencilla al disparo.

También es posible apuntar a una localización. Para ello se ha de fijar la misma y sufrir una penalización alta.

Generador: Produce puntos de energía cada turno que son enviados a las baterías. Éstas están diseñadas para almacenar hasta dos veces la energía producida por el generador.

Por ejemplo: en un generador 4, se generan 4 puntos en la fase correspondiente pero si la batería ya tiene puntos en ese momento y el total es superior a 8 el resto se perderán. Al principio del combate se supone que la batería está a tope. Los puntos almacenados han de ser asignados para poder ser utilizados. Los apartados a los que se les asigna puntos son:

- Motor de Impulso
- Fásers
- Cañón de Plasma
- Escudos
- Sistema de Camuflaje

Los puntos no asignados se mantienen en la batería pero no pueden ser utilizados en ese turno. Los puntos asignados que no son utilizados se pierden al final del turno.

Si el generador principal se viene abajo, se pone en marcha de forma automática el generador auxiliar (la energía de emergencia). Éste generador sólo produce 1 punto por turno.

Hangares: Aquí se hallan las pequeñas naves de transporte o lanzaderas.

Impulso: Son los puntos de energía que se puede asignar al motor de impulso.

Motores: Con los motores de impulso se hacen las maniobras de movimiento de la nave gastando un punto de energía por maniobra. Cuando la velocidad llega a 6 se puede activar el motor Warp.

Sensores: Son los aparatos de detección de la nave. Permiten conocer el estado del enemigo pasando una tirada de "Sensores". También permiten detectar naves camufladas con un éxito especial (especial en D100, crítico en D20, 15-16 en 2D6). Existen dos tipos de sensores:

- Pasivos: Reciben los datos y son de corto y largo alcance.
- Activos: Como el radar, por ejemplo. Se emite una señal cuya reflexión es analizada. Son de corto alcance.

Los sensores utilizados en el combate son de corto alcance: 12 hexágonos (120 Km). Los de largo alcance llegan hasta los 24 hexágonos.

Puente: Desde el puente se controla la nave. Un impacto en el puente que haga daño interno se repercute como daño a los personajes del puente. Si el puente es inutilizado se puede utilizar el "puente auxiliar". Hacer el cambio dedica un turno entero en el que no se puede hacer ninguna acción.

Transportador: Permite transportar un equipo de seguridad (6 personas) a la nave enemiga cada turno. Es necesario que los escudos de ésta estén bajados. Se precisa de un éxito en la habilidad de transporte.

Tripulación: Es la dotación de la nave. En el esquema de la nave hay una rejilla para indicar las bajas en la tripulación activa.

Torpedos fotónicos: A diferencia de los fásers, éstos no requieren puntos de energía para ser lanzados pero hay un número limitado. Una nave puede lanzar un torpedo por salida de torpedos. Se realiza en la fase de ataque.

Cuando se dispara el torpedo éste avanza hasta 4 casillas en la dirección del objetivo con maniobrabilidad "0". Si no lo alcanza en el turno en que es lanzado se coloca 1D6 en la posición que ocupaba con el valor 3 en la cara superior. En los turnos siguientes el torpedo intentará alcanzar su objetivo moviendo 4 casillas. Al finalizar su movimiento sin haber alcanzado el objetivo el valor en el dado que lo representa bajará un punto. Cuando se llegue a cero, el dado es retirado del juego (se habrá quedado sin combustible).

El objetivo puede realizar una tirada de pilotaje para esquivar el torpedo. Necesita un éxito especial (especial en D100, crítico en D20, 15-16 en 2D6). Si se consigue se colocará el dado que representa al torpedo en la casilla.

Se puede disparar para destruirlo en la fase de ataque del jugador objetivo pero con una penalización Sencilla debido a su pequeño tamaño. Si el torpedo está en la misma casilla que la nave entonces no hay penalización.

Velocidad de crucero: Depende del tipo de nave. Es la máxima velocidad sostenible durante tiempo indefinido.

Velocidad máxima: Depende del tipo de nave. Sólo se puede estar a esa velocidad durante un turno seguido (turno si, turno no). Se considera que el rozamiento con el polvo espacial impide superar esa velocidad.

Velocidad pre-Warp: Cuando se alcanza la velocidad 6, se entra en velocidad pre-warp. La entrada en pre-warp tiene como consecuencia que no se puedan utilizar una serie de elementos:

- Los Transportadores no funcionan
- Los Torpedos no pueden ser disparados
- Los Escudos se desgastan en 2 puntos por cada punto de velocidad por encima de 5.
- Los fásers tienen una penalización: Por cada punto de velocidad por encima de 5 sufren una penalización sencilla (acumulativa) en la probabilidad de impacto.
- La capacidad de Maniobra de las naves sube en 1 por cada punto por encima de 5.

Velocidad Warp: Para entrar en velocidad Warp primero se ha de estar ya a velocidad pre-warp y se necesita un turno entero para "cebar" el motor. Para ello se rellenan de energía todos los puntos de impulso pero sin que se puedan utilizar en maniobras de impulso. Además cualquier impacto sube la dificultad de la maniobra en un valor que deriva del daño sufrido:

- Punto por punto de 2D6, el doble en D20
- 5% por punto en D100

Si se llega a activar el warp se rompe el combate.

FEDERACION

ELEMENTOS	N. ASALTO	SCOUT	FRAGATA	DESTRUCTOR	CRUCERO	ACORAZADO
TAMAÑO	P	P	M	M	G	G
ESTRUCTURA	12	14	24	18	30	42
CORAZA	2	3	3	3	4	5
ESCUDOS	D4	D6	D8	D6	D8	D10
GENERADOR	3	3	4	3	4	5
IMPULSO	3	3	4	3	3	3
VELOCIDAD (C / M)	6 / 8	6 / 8	8 / 9	7 / 9	8 / 10	12 / 14
MANIOBRA	0	1	1	2	3	4
EQUIPOS REPARACIÓN	---	1	2	2	4	6
EQUIPOS SEGURIDAD	1	2	2	4	12	26
DOTACION	35	75	85	160	400	800
LASERS	2 D3	2 D4	3 D4 - 1D6	2 D6 - 1D8	3 D10 - 1D12	4 D10 - 1 D12
TORPEDOS (salidas)	---	18 T2 (1)	18 T3 (1)	18 T3 (1)	36 T4 (2)	36 T5 (2)
LANZADERAS	2	2	2	2	12	20

KLINGON

ELEMENTOS	AVE D PRESA	STRONG BIRD	DESTRUCTOR	GREAT BIRD	CRUCERO	ACORAZADO
TAMAÑO	P	M	M	M	G	G
ESTRUCTURA	12	18	18	24	30	36
CORAZA	2	3	4	4	4	5
ESCUDOS	D6	D6	D4	D8	D6	D8
GENERADOR	3	3	4 / 3	4	4	5
IMPULSO	3	3	3	4	3	3
VELOCIDAD (C / M)	6 / 8	6 / 8	8 / 9	7 / 8	7 / 8	6 / 8
MANIOBRA	0	2	3	3	3	4
EQUIPOS REPARACIÓN	---	1	2	2	3	4
EQUIPOS SEGURIDAD	1	5	8	7	9	36
DOTACION	15	150	280	240	300	1000
LASERS	2 D6 / 1D8	2 D6	3 D4 - 1 D8	2 D6 - 1 D8	2 D8 - 1 D10	4 D8 - 1D10
TORPEDOS (salidas)	18 T3 (1)	18 T3 (1)	36 T3 (1) / ---	36 T3 (1)	36 T5 (2)	36 T5 (2)
CLOACK	SI	SI	SI / NO	SI	SI	NO
LANZADERAS	---	1	6	2	5	20

ROMULANOS

ELEMENTOS	SCOUT	DESTRUCTOR	AVE D PRESA	GALLIANT	WHITEWING	ACORAZADO
TAMAÑO	P	M	M	G	G	G
ESTRUCTURA	12	12	18	24	18	36
CORAZA	2	3	3	4	4	5
ESCUDOS	D4	D4	D6	D8	D8	D8
GENERADOR	3	3	3	4	4	5
IMPULSO	3	3	3	3	3	3
VELOCIDAD (C / M)	6 / 7	6 / 7	6 / 7	7 / 9	7 / 9	6 / 8
MANIOBRA	0	2	2	3	3	4
EQUIPOS REPARACIÓN	---	2	9	3	3	4
EQUIPOS SEGURIDAD	---	2	4	9	9	18
DOTACION	10	120	150	300	300	550
LASERS	2 D4	2 D6	2 D6	2 D6 - 1 D8	2 D6 - 1 D8	4 D10 - 1 D12
TORPEDOS (salidas)	---	18 T3 (1)	---	---	36 T3 (2) / ---	36 T3 (2)
PLASMA	---	---	P5	P6	--- / P6	---
CLOACK	---	SI	SI	SI	SI	NO
LANZADERAS	---	1	2	4	6	15

GORN / ORIONS

ELEMENTOS	GORN			CARGUERO	ORION	
	DESTRUCTOR	CRUCERO	ACORAZADO		LIGHTNING	WANDERER
TAMAÑO	M	M	G	G	P	M
ESTRUCTURA	18	36	48	24	18	24
CORAZA	3	4	4	2	3	3
ESCUDOS	D6	D6	D8	D8	D3	D4
GENERADOR	3	3	4	3	3	4
IMPULSO	3	3	3	2	4	3
VELOCIDAD (C / M)	6 / 7	6 / 7	6 / 8	6 / 8	8 / 10	6 / 8
MANIOBRA	1	2	3	3	1	1
EQUIPOS REPARACIÓN	1	2	4	1	1	1
EQUIPOS SEGURIDAD	3	4	24	---	---	3
DOTACION	100	170	700	80	30	100
FASERS	3 D4 / 1 D6	3 D6 / 1D8	4 D8 / 1D10	2 D3	2 D4 / 1D6	2 D6 / 1 D8
TORPEDOS	18 T3 (1)	18 T3 (1)	36 T5 (2)	---	---	18 T3 (1)
LANZADERAS	2	2	6	12	2	4

NOTAS

- En la parte de armas, algunas naves tienen más de una opción separada por una barra inclinada (/). En ese caso se trata de que hay dos modelos de la misma. Algunas veces se trata de un modelo antiguo que fue mejorado.
- El valor entre paréntesis al lado del tipo de torpedo indica el número de salidas de torpedo de la nave
- (C / M): Se refiere a las velocidades de Crucero y Máxima.



EJEMPLO DE FICHA DE NAVE

NOMBRE ARKADELPHIA	TIPO FRAGATA
---------------------------	---------------------

DATOS BASICOS	
ESTRUCTURA	24
ESCUDOS	D8
CORAZA	3
GENERADOR	4
IMPULSO	4
MANIOBRA	1
BONUS	+4
VELOCIDAD	8 / 9
TRIPULACION	85
LANZADERAS	2

CONTROL DE DAÑOS			
PUENTE	1		
MOTOR WARP	2		
MOTOR IMPULSO	3		
GENERADOR	4		
DEFLECTOR	5		
CONTROL VITAL	6		
FASERS	7		
SENSORES	8		
ESCUDOS	9		
TRANSPORTADOR	10		


DAÑO ESTRUCTURAL			

BAJAS		REP.	
			SEG.
			GEN.
			HANGAR

FASERS
3 D4 / 1 D6

TORPEDOS / PLASMA
T3

ALMACENES															
SUMINISTROS															
SONDAS															
TORPEDOS															

NOMBRE: ARKADELPHIA	TIPO DE NAVE: FRAGATA
ESCUDOS: D8	IMPULSO: 4 VC / VM: 8 / 9
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> </div>
	FÁSERS: 3 D4 / 1 D6
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 40px; text-align: center;">D4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 40px; text-align: center;">D4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 40px; text-align: center;">D4</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; height: 40px; text-align: center;">D6</div> </div>
GENERADOR: 4	
BATERIA: 8	
CORAZA: 3 MANIOBRA: 1	
ESTRUCTURA: 24 BONUS: +4	

DAÑOS ESPECIALES

NOTAS SOBRE LA PLANTILLA:

La plantilla sirve para distribuir los puntos de energía. Inicialmente los puntos de energía están en el cuadro de Batería (pueden ser representados por dados pequeños o cualquier otro tipo de marcador). Éstos se distribuirán entre el Impulso, los fásers y los escudos.

El diagrama de los escudos sirve para tener actualizada en todo momento la situación de los mismos. Cada cuadro se corresponde con el escudo de una de las caras del hexágono.

En la ficha de la nave se pueden encontrar los componentes mencionados anteriormente y el control de daños correspondiente a la localización.

La gravedad del daño que sufre la estructura esta indicado en tres colores. Primero se tacha el blanco, luego el amarillo y finalmente el naranja. Esto indica la dificultad de reparación. De forma análoga se controla el nivel de bajas. En el control de daños se muestra el nivel de daño que ha sufrido una localización con la misma clave de colores.

El control de bajas sirve para contabilizar el personal de la nave que ya no esta activo (heridos, muertos e incapacitados). El control de torpedos y equipos de seguridad sirven para contabilizar los elementos gastados. Las casillas sombreadas corresponden a las no utilizadas debido a que la nave tiene menos elementos de ese tipo.

Turno y fase de combate

El combate se desarrolla en turnos cuya duración en el universo de juego es de 1 minuto. Al principio de cada turno se hace una tirada de iniciativa que va por la habilidad de TACTICA. El que tenga el mejor resultado es el que actúa primero (si hay más de un bando se tira por cada uno y se ordena según las tiradas de mejor a menor).

Cada turno se desglosa en una serie de fases que se han de seguir de forma secuencial una detrás de otra. En cada fase se actúa según la iniciativa, a veces en orden directo, otras en orden inverso, dependiendo de la fase. Una vez todos los jugadores han realizado sus acciones en esa fase se pasa a la siguiente. Cuando se hayan realizado todas las fases se pasa al turno siguiente y se vuelve a tirar la iniciativa. Las fases son:

- 0- Tirada de Iniciativa (TACTICA)
- 1- Distribución de Energía: Orden de Iniciativa Inverso
- 2- Generación de Energía
- 3- Sensores
- 4- Movimiento y Ataque: Orden de Iniciativa Directo (abordaje si se da la posibilidad en cualquier momento)
- 5- Control de daños: Reparaciones
- 6- Combate en el interior de la nave si se da el caso

Distribución de Energía: En esta fase se distribuyen los puntos de energía que hay en la Batería. Primero los coloca el jugador con menos iniciativa, luego el siguiente y así hasta que todos lo hayan hecho.

Para ello se utiliza la plantilla de nave usando dados pequeños u otro

tipo de marcador adecuado. En el turno 1 la batería esta a tope y se cogen los dados que representan a los puntos que se quieren distribuir colocándolos en las casillas correspondientes de armas, escudo e impulso. En el caso de los escudos se tira el dado de escudos y éste queda reforzado.

Generación de Energía: En esta fase se reciben los puntos producidos por el generador y se colocan en la Batería. Si la Batería llega a estar por encima de su capacidad, los puntos sobrantes se pierden.

Sensores: Se hace la tirada de “Sensores” para determinar el estado de la nave enemiga o para detectar una nave camuflada.

Movimiento y Ataque: Empezando por el jugador con más iniciativa, la nave se desplaza siguiendo las reglas de movimiento.

Antes o al final del movimiento, se pueden disparar los fásers que tengan línea de tiro gastando un punto de energía que ha de estar previamente asignado a armamento. También se pueden disparar los torpedos y se puede transportar un equipo a la nave enemiga si los escudos han quedado a cero en un sector con línea de tiro. Es preciso hacer una tirada de Teleportación con éxito.

Control de daños: En esta fase se hacen las reparaciones. Se requieren una tirada de habilidad. En el caso de jugadores que puedan realizar esta tarea, se consideran como un equipo extra con su correspondiente tirada de habilidad.

En esta fase también se realiza una tirada para curar los heridos en la enfermería y reducir el número de bajas. Los jugadores que puedan realizar esta tarea también se consideran como un extra y pueden realizar una tirada adicional. Una curación con éxito normal baja 1 punto en el control de bajas. Los equipos de seguridad sanan 1 punto de vida automáticamente.

Combate en el interior de la nave: Cada equipo enemigo puede intentar tomar una de las secciones de la misma. Este combate puede ser escenificado. Un turno de combate espacial equivale a 10 turnos de combate escenificado.

Si no se quiere escenificar se pueden utilizar las reglas siguientes. El equipo transportado tiene 1D6 de poder de ataque y 6 puntos de capacidad de aguante. Dicho equipo puede atacar o esconderse hasta el próximo turno. En este caso se requieren tiradas enfrentadas de búsqueda y ocultamiento.

Si decide atacar escoge una localización y produce 1D6 puntos de daño. Este daño puede ser absorbido por los equipos de seguridad de la nave defensora que pierden ese número en capacidad de aguante. A su vez éstos producen un daño sobre el equipo infiltrado de la misma manera. Además de los equipos de seguridad de la nave atacada, cada sección se defiende con 1D3 de ataque y tiene 6 puntos de vida. El atacante escoge la localización:

1. Puente
2. Sala del Generador
3. Sala del Motor de Impulso
4. Sala del Motor Warp
5. Enfermería
6. Talleres (equipos de reparación)

Si la sección llega a 0 puntos de vida es tomada y su función deja de poder realizarse. Si se toma el puente la nave se rinde. Los personajes jugadores pueden defender cualquier sección si están disponibles. En ese caso se habría de escenificar el combate añadiendo 3 PNJs al grupo de jugadores (6 más si se añade un equipo de seguridad).

Si el equipo teleportado se esconde, los defensores pueden intentar localizarlo para enfrentarse a él. Para ello organizan grupos de búsqueda formados por uno o más equipos. Cada grupo puede hacer una tirada por la habilidad "Descubrir". Si la tirada tiene éxito, el grupo en cuestión se enfrenta al equipo infiltrado.

Los equipos se curan 1 punto de vida cada turno en la fase de "control de daños" pero si se llega a 0 puntos es destruido.

FINAL DE TURNO: Cuando todos los jugadores han realizado sus turnos, los puntos de energía colocados en escudos que sobrepasen su capacidad se pierden.

Posición y movimiento

Inicialmente las naves se encuentran a 12 hexágonos de distancia ya que éste es el radio de detección de los sensores de corto alcance. Los de largo alcance detectan las naves a más distancia pero no pueden especificar el tipo ni los detalles de las naves, sólo la posición aproximada (a menos que consideremos un ataque por sorpresa con naves camufladas).

La colocación de la ficha que represente la nave se ha de hacer con la proa en la dirección de la posición de avance.

Al principio del combate las naves tienen una velocidad determinada según el escenario. Lo más frecuente es que las naves defensoras tengan velocidad cero y las atacantes 2 o 3.

La velocidad de la nave indica el número de hexágonos que la nave ha de mover. Esto representa la inercia que tiene. A partir de ahí el jugador puede gastar puntos de impulso en:

- Aumentar la velocidad en 1 punto por punto de impulso gastado en esto. La nave ha de mover 1 hexágono más
- Disminuir la velocidad en 1 punto por punto de impulso que se utilice para ello. La nave mueve un hexágono menos.
- Gastar 1 punto de impulso en hacer un giro de 60°. Este movimiento no cuenta en el cómputo de hexágonos que se han de mover debido a la velocidad de la nave. Se han de respetar los límites de maniobrabilidad.
- Gastar 1 punto de impulso en Acciones Evasivas. No tiene consecuencias en el movimiento.

Las maniobras se pueden hacer en cualquier orden gastando los puntos pertinentes de impulso y respetando el límite de velocidad máxima y capacidad de maniobra. No es obligatorio gastar todos los puntos de impulso disponibles pero los que no sean utilizados se pierden al final de la fase. La velocidad final de la nave será la inicial para el turno siguiente.

Si en algún momento las naves enfrentadas están a más de 24 hexágonos de distancia se rompe el combate.

Disparo de fásers y torpedos

Como ya hemos dicho antes los fásers se disparan antes o después del movimiento. El disparo se hace con el faser correspondiente dentro del área de disparo que tenga. Ha de existir una línea de visión sin interferencias (naves, asteroides, etc). El lado del hexágono afectado se corresponde al que se cruza con una línea que una el centro de los hexágonos de la nave atacante y la objetivo. Se determina si el faser impacta mediante una tirada de Artillería aplicando las bonificaciones o penalizaciones pertinentes.

Los torpedos salen del hexágono frontal de la nave y se mueven con maniobrabilidad 0 hacia su objetivo usando el camino más corto posible (en caso de duda la decisión es del jugador que lleva la nave atacante). Si lo alcanzan, éste tiene el derecho a una esquivada pero para lograrla ha de sacar un crítico en una tirada de pilotaje (o aplicar una penalización Muy Alta).

Cada impacto es resuelto por separado. Primero los fásers y por último los torpedos. El orden de los fásers va del menos potente al más potente. El jugador atacado puede emplear un punto de energía de la batería para reforzar el escudo antes de aplicar los daños pero eso requiere un éxito en la habilidad de escudos con una penalización.

Si el daño infligido es superior al valor del escudo, el resto pasa al casco de la nave, infligiendo los puntos a la estructura.

Si aún quedan puntos de daño después de la absorción del casco, el daño remanente pasa al interior averiando la zona correspondiente. Hay que tirar un D10 para saber la localización:

1. PUENTE
2. MOTOR WARP
3. MOTOR IMPULSO
4. GENERADOR
5. DEFLECTOR
6. CONTROL VITAL
7. FASERS
8. SENSORES
9. ESCUDOS
10. TRANSPORTADOR

Por cada n puntos infligidos siendo n el valor del casco, la zona queda averiada en un grado superior.

Se pierde una baja por grado. El daño recibido en zonas ya destruidas ocasionan una baja por punto de daño. Los efectos de cada avería dependen de la zona afectada y se explican en detalle más tarde.

Casos Especiales

Cloaking: Las naves en cloaking no tiran iniciativa. Ellas realizan sus acciones cuando les convenga. Estas naves no puede ser atacadas mientras estén camufladas a menos que se pase la tirada de sensores.

Como parte del escenario se puede no poner las naves camufladas en el plano de juego inicialmente. Se colocan las naves en el tercer turno de juego (ya que se supone que han tenido tiempo suficiente para su aproximación) a una distancia de la nave que ataquen igual en número a la velocidad que ésta tenga. Se supone que las naves ya han hecho su movimiento y pueden disparar.

Acción Evasiva: En la fase de Iniciativa se puede declarar acción evasiva. En ese caso los disparos de fásers reciben una penalización Media pero la nave recibe a cambio una penalización a ser impactada igual al grado de éxito que se obtenga en una tirada de pilotaje (como mínimo se obtiene un Sencillo). Además ha de gastarse un punto de impulso en ello.

Apuntar a Localización: Se tiene una penalización Alta en la habilidad.

Esforzar Elemento: Se puede forzar un elemento con una tirada de la habilidad correspondiente aplicando una penalización Media. Los elementos susceptibles de ser forzados son:

- Los motores: se puede incrementar el impulso en 1 punto extra.
- El armamento: se puede incrementar el daño en un dado extra gastando 2 puntos en ese cañón.
- Los escudos: se pueden poner dos puntos en vez de uno en un escudo. Las penalizaciones son acumulativas si se hace desde puntos de batería.

Control de daños

En esta fase los equipos de reparaciones de la nave pueden intentar reparar las localizaciones dañadas. Cada equipo puede realizar un intento de reparaciones por turno. No se puede acumular más de un equipo por avería a menos que sea un PJ al cual se le deja tirar si falla el equipo. La gravedad del daño se clasifica en:

Daños leves (se marca la casilla amarilla): Sus reparaciones son normales. Requieren una tirada con éxito normal en la habilidad.

Avería Grave (se marca la casilla anaranjada): La reparación no es sencilla y hay una penalización Media en la tirada.

Avería Crítica (se marca la casilla naranja): El sistema está tan deteriorado que la reparación tiene una penalización Alta.

Destruído: El sistema no se puede reparar y ya no funciona.

Control de bajas

Durante un turno de combate es posible que se produzcan heridos. El médico de la nave ha de hacer una tirada para intentar curarlos. Por cada categoría de daño se cura 1 baja. Si hay un personaje que pueda realizar la cura además de la enfermería normal de la nave, éste puede realizar una tirada adicional.

En la ficha de nave hemos preparado un diagrama de tres colores para indicar las bajas. En esa representación hemos puesto una columna de 10 casillas de lado y, como no es lo mismo un impacto que afecte una sección en el número de bajas total de una nave pequeña que en otra grande, para las naves pequeñas hemos puesto una columna, dos para las medianas y tres para las grandes. Cada columna esta dividida en tres colores: blanco (las bajas no son muy importantes), amarillo (número de bajas importante), anaranjado (muchas bajas) y naranja (al límite). Primero se rellenan todas las blancas, luego las anaranjadas, etc.

Los efectos de las bajas son los siguientes: Cuando se llega a más del 40% de bajas (que hemos señalado como la zona amarilla en la ficha) los porcentajes en las habilidades sufren una penalización Sencilla. Si se llega a más del 60% (zona anaranjada) se sufre una penalización Media y si se llega a más del 80% (naranja) se sufre de penalización Alta. Si se llega al tope de bajas la nave esta inutilizada y todas sus secciones dejan de funcionar.

Consecuencias de las Averías

En general una avería en un sistema tiene como consecuencia una penalización en las funciones correspondientes dependiendo de la gravedad de la avería:

- Avería Leve: Penalización Sencilla
- Avería Grave: Penalización Media
- Avería Crítica: Penalización Alta
- Destruído: El sistema no funciona

ESTRUCTURA

Cuando la estructura llega a cero y se recibe un nuevo daño existe una posibilidad del 5% por punto de daño que supere el caso de que la nave se rompa en la zona afectada. Dicha zona es destruida directamente y en este caso las bajas ascienden a 3. Pero si la zona ya estaba destruida, un impacto posterior tiene una posibilidad del 10% por punto de daño de que la nave se parta por ese sitio. El número de bajas es de 6 y la nave queda inutilizada.

PUENTE

Una avería en puente tiene como consecuencia una penalización en las habilidades de Pilotaje, Táctica, Artillería y Sensores. Se puede cambiar al puente auxiliar.

MOTOR WARP

Esta avería imposibilita que la nave entre en warp. Si es destruido hay una posibilidad del 5% por punto de daño recibido por encima de las tres casillas de avería de que estalle destruyendo la nave. Si no estalla en ese momento cualquier impacto posterior en esa localización tendrá un 10% por punto de daño recibido de que estalle la nave.

MOTOR DE IMPULSO

Por cada grado en esta avería se pierde un punto de impulso. Si la localización es destruida no se puede aplicar ningún punto de energía a impulso.

GENERADOR

Por cada grado en esta avería se pierde un punto de generador. Si la localización es destruida se activa el generador de emergencia. Hay una posibilidad del 5% por punto de daño recibido por encima de las tres casillas de avería de que estalle destruyendo la nave. Si no estalla en ese momento cualquier impacto posterior en esa localización tendrá un 10% por punto de daño recibido de que estalle la nave.

DEFLECTOR

Por cada grado de avería se pierde un punto de velocidad máxima. Si es destruido no se puede entrar en warp.

CONTROL VITAL

Por cada grado de avería hay un 20% acumulativo de que la nave tenga 1 baja en la fase de control de daños.

FÁSERS

Una avería aquí tiene como consecuencia una penalización en las habilidades de Artillería. Si es destruido, no se pueden asignar puntos de energía a los fásers.

SENSORES

Una avería aquí tiene como consecuencia una penalización en las habilidades de Sensores. Si es destruido no se puede utilizar Sensores.

ESCUDOS

Una avería aquí tiene como consecuencia una penalización en las habilidades de Escudos. Si es destruido, no se pueden asignar puntos de energía a los escudos.

TRANSPORTADOR

Una avería aquí tiene como consecuencia una penalización en las habilidades de Transportador. Si es destruido no se puede utilizar el Transportado.

Situación de los personajes en la nave

Cada uno de los personajes jugadores puede asumir el rol de un miembro de la tripulación. Cuando estemos en situación de combate se hallarán en sus puestos, donde realizarán las tiradas pertinentes que requiere este sistema. Además, el jugador que interprete al piloto es el encargado de realizar el movimiento de la nave en el tablero de juego, el del control de daños el encargado de señalarlos en la ficha, el médico lleva el control de bajas, etc. Un PJ no puede realizar más de dos tiradas de habilidad por turno de combate.

Si en una localización donde se recibe un impacto hay personajes, éstos sufren un número de D6 puntos de daño igual al número de bajas. En la tabla especificamos las localizaciones y las consolas de control que contienen:

<u>LOCALIZACIÓN</u>	<u>CONSOLAS DE CONTROL</u>	<u>HABILIDAD REQUERIDA</u>
Puente	Capitán Pilotaje y navegación Escudos Control de armamento Sensores y Ordenador Comunicaciones	Táctica Pilotaje, Navegación Escudos Artillería Sensores, Informática Comunicaciones
Sala de motores	Motores Generador Soporte vital	Mecánica, Electrónica Mecánica, Electrónica Mecánica, Electrónica
Transportador	Control de transporte	Transportador
Enfermería	Control de Bajas	Medicina, Primeros auxilios
Lugar averiado	Control de daños	Mecánica, Electrónica

Para las consolas ocupadas por PNJ se pueden considerar varias clasificaciones para sus habilidades:

- Mediocre: 50% en D100, +6 en D20, +3 en 2D6
- Estándar: 60% en D100, +8 en D20, +4 en 2D6
- Buena: 70% en D100, +10 en D20, +5 en 2D6
- Veterano: 80% en D100, +12 en D20, +6 en 2D6
- Elite : 90% en D100, +14 en D20, +7 en 2D6



IDEAS PARA AVENTURAS

Adjuntamos de forma esquemática algunas ideas que se pueden utilizar utilizando este sistema de combate. No son escenarios únicamente de lucha, también hay la parte de aventura estándar por lo que se pueden utilizar dentro de una campaña de juego normal. Utilizamos frecuentemente el recurso del “mensaje subespacial”. Este tipo de mensaje es una emisión proveniente de la base estelar más próxima.

Rapto: Mensaje subespacial de la flota estelar: “Se ha recibido un mensaje de auxilio de la fragata Daedalus que estaba de patrulla en el sistema Omicron V. Su nave es la más cercana así que habrá de ir hacia allí lo antes posible. Esta orden tiene prioridad uno”.

Cuando la nave entre en el sistema será atacada por un crucero de ataque pirata con una tripulación considerada como “estándar”. La nave pirata huirá haciendo un salto Warp si el daño recibido es de más de 10 puntos. Es posible conocer el destino del salto con un éxito especial en “Sensores”. Una vez acabado el combate podrán ver que hay otra nave orbitando el planeta Omicron V. Si se acercan podrán ver que se trata de la fragata Daedalus que se halla gravemente dañada pero que aún conserva parte del escudo alzado. Recibirán un mensaje del capitán pirata Korps el cual se ha apoderado de la nave y hecho rehenes a su tripulación. Éste pedirá un rescate, elementos para reparar la fragata y poder huir. Como la nave es de la federación tiene un código de acceso que podría ponerla bajo control de la nave de la Federación pero eso supondría que los piratas matase a sus rehenes. De todas formas existe la posibilidad de bajar momentáneamente (para que no se den cuenta los piratas) los escudos de la fragata utilizando el código. Así se podría enviar un equipo con el fin de rescatar a los rehenes mientras se va ganando tiempo en las negociaciones. Dicho equipo habría de procurar no ser visto o evitar que nadie comunicara su existencia a los piratas que tienen los rehenes hasta que pudiera liberarlos.

Incidente en la frontera: En una misión de patrulla en los límites de la zona neutral entre los Klingons y la Federación se recibe un SO.S: *”Aqu.. est..ción de inv..sti..ación Tritón, esta..os siendo ata....d..s por u.... nave kli....., necesita..... ayuda, rep*”. Aquí se corta la comunicación. El ordenador de la nave puede informar que la estación Tritón es un centro de investigación dedicado a estudios biológicos que se encuentra orbitando el planeta Sufur III. Si acuden al sitio desde donde se detecta la emisión (o consultan las coordenadas que proporciona el ordenador) verán a un crucero Klingon que está al lado de la base. El enfrentamiento es inevitable. Después del combate (si tienen éxito) podrán contactar con la base. Los científicos se han atrincherado en la sala de control para sobrevivir al abordaje de todos los equipos de seguridad de la nave klingon que bajaron justo antes de la aparición de la nave de la federación (quedan cinco equipos klingon ya que uno ha sido eliminado por los defensores). Cuando los klingons de la base se den cuenta de que su nave ha sido destruida (o capturada), decidirán suicidarse colocando explosivos en los depósitos de combustible de la estación. Los jugadores pueden ser miembros de uno de los equipos de seguridad que bajen para impedirlo. Los klingons lograrán su objetivo en 20 turnos de combate. Al final, si

todo sale bien, puede ser que descubran el porqué del ataque klingon: en la estación se estaba investigando un virus mortal para ellos e inocuo para las demás razas. Esta investigación es, evidentemente, ilegal por lo que los científicos intentarán ocultarla a los oficiales de la Federación. Si el capitán de los jugadores llega a conocer este hecho, informará inmediatamente a sus mandos y se pedirán disculpas a los klingons para evitar que el conflicto suba de tono.

Este módulo necesitaría una preparación previa por parte del director de juego consistente en diseñar la base orbital. Si puedes conseguirla te recomendamos utilices la estación científica que salió editada para Traveller, con planos interiores a escala que se pueden utilizar para representar toda la acción.

Una simple prueba: La nave de los jugadores acude a la demanda de una de las bases fronterizas con el Imperio Romulano. El comandante de la base informa de que se ha perdido el contacto con algunas naves mercantes. Todas en la misma región del espacio. No se recibió comunicación alguna de las mismas que hiciera pensar en algo anormal.

Si acuden a la zona los detectores de largo alcance detectarán restos de naves. Alineando los grupos de restos se puede trazar una línea que surge de la zona prohibida entre el Imperio y la Federación. De los restos se pueden recuperar las “cajas negras” de las naves. De su estudio se puede deducir que algo atacó a las naves destruyéndolas en el acto. Sólo tuvieron tiempo de realizar algunas maniobras evasivas antes de perecer (aunque hay que recordar que sólo eran naves mercantes). Siguiendo la línea y estudiando las coordenadas espaciales y temporales, se puede deducir donde se halla lo que haya destruido a los mercantes.

Cuando la nave de la Federación llegue al lugar, habrá un ave de presa romulana que tendrá activado su camuflaje. Se acercará para disparar su cañón de plasma lo más cerca posible. Eso supone que los jugadores podrán hacer 3 tiradas por sensores para detectarla (lo que tarda en turnos en recorrer los 12 hexágonos del radio del sensor de alcance corto) pero necesitarán un éxito especial. Si no, cuando se halle a un hexágono de distancia, desactivará su camuflaje. La nave de la Federación aún podrá hacer un intento de esquiva. En principio es de suponer que la victoria será para la Federación. Se trataba de una simple prueba de efectividad hecha por los romulanos para ver el tiempo de respuesta de la Federación y las posibilidades de sus naves en actos de “terrorismo”.

Un error de ruta: La nave de los jugadores pasa por una “tormenta espacial” que avería gravemente los sensores de largo alcance. Cuando consiguen repararlos se dan cuenta de que están en territorio Gorn y que uno de sus cruceros de ataque ha entrado dentro de la zona del sensor de corto alcance. Todo intento de diálogo es inútil. El objetivo de la nave de la Federación es conseguir hacer un salto warp en condiciones (a más de 12 hexágonos) ya que en principio ellos son los infractores. Además existe una probabilidad del 10% a partir del 5º turno de combate de que aparezca otro crucero de ataque Gorn (esto no es conocido por los jugadores aunque pueden pensar que no sería raro que llegaran más Gorns).