Uso de mapas en Star Wars

La Guerra de las Galaxias

por Víctor Pereiras Arisa

17 de Marzo de 2018

En el 69º cumpleaños de mi madre,
y la XV espicha creativa especial Rock & Roll

Introducción

La siguiente ayuda de juego sólo pretende aclarar o dar un poco más de color a las reglas ya definidas en la segunda edición revisada y expandida de West End Games (en adelante, «SW WEG 2º RE»). El presente documento está creado pensando en facilitar un poco la labor de cara al uso de mapas, pero también añadimos nuevas reglas opcionales.

En la 2ª edición de WEG se hace hincapié en medir la velocidad en metros por round o en unidades de espacio, reemplazando los dados de velocidad de la primera edición por cantidades numéricas que representan el movimiento.

En una partida de rol clásica, con los jugadores alrededor de una mesa, es cierto que a la hora de manejar combates espaciales se nos quedaba un poco corto (al menos para mi). En la primera edición muchas veces, y por mera comodidad, nos limitábamos a una mera descripción de lo que ocurría y a ir haciendo tiradas de velocidad para ver si variaba la distancia entre el vehículo perseguidor y el perseguido. Hacer un mapa y dibujar la posición de los PJ's suele ser una solución decente y práctica –sobre todo en cuevas, subterráneos, bosques o ciudad–, pero cuando se trata de persecuciones y desplazamientos es bastante engorroso ir borrando y anotando las nuevas posiciones. Y en un juego como Star Wars, con moto-jets y cazas espaciales, las distancias se recorren mucho más rápido que al galope en un meara de la Tierra Media.

Una opción mucho más entretenida es utilizar figuras, siempre y cuando la mesa de la partida no esté ya abarrotada de dados, hojas de personajes, cervezas y bolsas de patatas, y el mapa no sea excesivamente grande. Hasta la masificación de Internet nos apañábamos de una manera u otra. Cuando el ancho de banda que llegaba al hogar lo permitió, aparecieron programas que ayudaban a manejar mapas para partidas online, como es el caso de MapTools[i] o Roll20[ii]. Herramientas que se pensaron inicialmente para poder jugar online con los amigos distantes. Sin embargo, estos programas también se pueden aprovechar como ayuda en una partida clásica donde todos los jugadores estén en la misma habitación, si hay espacio para tener un portátil, contando con el ahorro de papel, lápiz y goma de borrar (o sin arriesgar esa figura que tanto te costó pintar y que a alguien se le suele caer al suelo).

Si dispones del salón en casa bastaría con tener dos portátiles. El primero conectado a la televisión, con un teclado inalámbrico que controle uno de los jugadores. El PJ encargado se hace responsable del posicionamiento de todo el grupo. En este mapa podría estar activada la niebla de guerra. Otra opción es reemplazar el portátil por una tableta que se conecte a la televisión por Chromecast o cualquier tecnología que lo permita, ahorrando espacio.

El segundo portátil lo tendrá el director de juego con los mapas completos y la información oculta. Esto permite conservar el espacio de la mesa para las hojas de personaje y demás parafernalia, al mismo tiempo que cualquier jugador ausente puede seguir participando de manera online.

Bien sea con figuritas, lápiz y papel, o con programas informáticos, las reglas de esta ayuda son útiles en ambos casos. Dado que en Star Wars podemos usar el mapa para situar personajes, criaturas, vehículos o naves, por comodidad usaremos el término «figura» cuando queramos referirnos a cualquiera de ellas.

Finalmente, sirva esta introducción como agradecimiento a todos los programadores informáticos que emplearon tiempo, sudor y frikismo en facilitarnos a los demás la dirección de partidas.

Movimiento y maniobra

Breve repaso

No es la intención de esta ayuda mencionar todas las reglas del manual, sino sólo las que son necesarias para su entendimiento[iii]. Recordemos que un personaje, criatura o vehículo se pueden mover una serie de metros por ronda. En el caso cazas, naves capitales o alguna de las diferentes Estrellas de la Muerte, se traduce en unidades espaciales. Así, un humano corriente tiene un movimiento básico de 10 metros por ronda a velocidad de andar, un AT-ST se desplaza a 30 m./ronda, y un Ala-X a 8 unidades de espacio. Las diferentes velocidad a las que pueden ir son:

- Parado: no hay movimiento.
- Cauteloso / lento: desde una cuarta parte del movimiento hasta la mitad.
- Andar / crucero: desde la mitad hasta el movimiento normal.
- Correr / velocidad alta: desde el movimiento normal hasta el doble.
- Sprint / velocidad máxima: desde el doble hasta el cuádruple.

Un personaje puede aumentar o reducir su nivel de velocidad en uno o dos niveles por ronda, mientras que un vehículo/nave sólo en uno. Recordemos también que con la 2ª edición en una ronda sólo se puede hacer un único movimiento (y no más), y dependiendo de la velocidad elegida y el tipo de terreno:

- No requiere acción adicional (acción libre): el personaje se mueve simultáneamente durante otra de sus acciones.
- Acción automática: no hace falta tirar, pero cuenta para el número de acciones totales y hay que emplear la acción.
- Requiere acción y tirada de movimiento.

En el primer caso, se deberá decidir en qué acción de las declaradas ocurrirá el movimiento. Un personaje que declare dos acciones, podrá elegir en cual de las dos se mueve.

En el segundo la acción debe situarse entre las declaradas. Un personaje puede decidir hacer una acción de disparo y después una de movimiento, o al revés. Aunque la de movimiento sea automática, son dos acciones, y por lo tanto el disparo tendrá un -1D.

En el tercer caso, se hace una única tirada de movimiento y maniobra, donde se calcula la dificultad según el terreno y el tipo de maniobra efectuado, a la cual se pueden añadir modificadores en función del grado de coordinación que se precise y/o de la dificultad de giros, rizos, picados, saltos, etc. La acción de movimiento deberá situarse entre las demás, de manera que un personaje podría preferir moverse primero porque de esa manera se acerca al objetivo, reduciendo la dificultad del disparo, o más tarde.

Nótese que en terrenos con acciones libres o automáticas se puede hacer cualquier maniobra complicada, pues un modificador a una tirada que no necesita realizarse no afecta en ningún sentido. Aunque, por supuesto, queda a decisión del Director de Juego.

Esquiva/evasión completa

El manual contiene una incoherencia en las reglas a la hora de tratar la evasión completa. En las páginas 20 (combate personal), 110 (combate de vehículos) y 126 (combate espacial), se describe la esquiva o evasión completa como una acción de reacción (usando la habilidad pertinente) en la que el personaje o piloto sólo puede ejecutar esta acción durante la ronda, y ninguna otra más. A cambio, la tirada que saque se sumará a la dificultad de los ataques relativos al tipo de ataque contra el que uno se protege. De cara al movimiento, la obligatoriedad de ser la única acción no tiene sentido salvo si su velocidad no requiere acción adicional. Esto es, que el personaje podría hacer una esquiva total y al mismo tiempo moverse a velocidad cautelosa o lenta en tipos de terreno fáciles. ¿Pero qué ocurre si en la ronda anterior el usuario iba a una velocidad normal, rápida o máxima, donde sí es necesario emplear una acción? Que si se opta por una evasión completa, el personaje no podrá moverse, lo cual no tiene sentido, pues ignora la inercia a la que iba. Un caza que se movía a 16 unidades, de repente se queda a cero en la siguiente ronda, en la misma casilla donde se encontraba. Una reducción absoluta que permite saltarse las reglas de aceleración/deceleración.

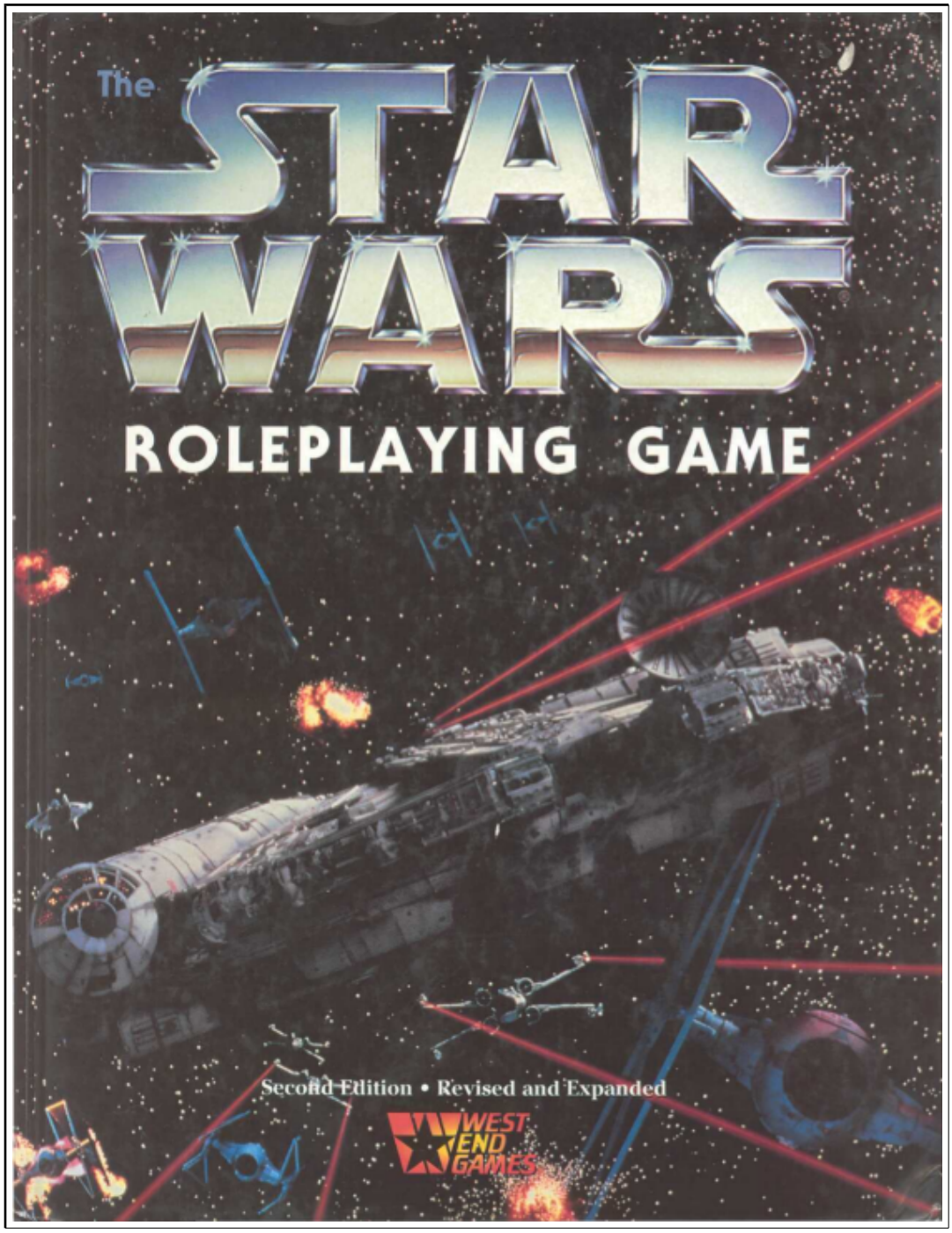
Para evitar esta incongruencia, será obligatorio tener en cuenta la velocidad a la que se va. Además, sólo en la escala de personaje se podrá hacer una evasión completa permaneciendo “parado”. En el resto de escalas habrá que moverse como mínimo a velocidad lenta, puesto que no tiene sentido que una moto-jet o un caza esquiven disparos sin que haya desplazamiento real. Por lo tanto, la evasión completa debe venir acompañada de una acción de movimiento, y sólo se podrá hacer la evasión completa y el movmiento, y ninguna otra más. Salvo que se quiera ir a velocidad máxima o sprint, en cuyo caso no se puede hacer ninguna acción más que la de movimiento, ni siquiera una evasión completa (esto se mantiene).

Dicho de otra manera, para realizar una evasión completa se debe hacer también un movimiento a velocidad lenta/cauteloso, crucero/andar o alta/correr, y en el caso de la escala de personaje, también parado. A velocidad máxima/sprint no se puede hacer la evasión completa.

Lógicamente conlleva a que si, por la velocidad que lleve

y el tipo de terreno por el que se desplace, le obligan a emplear una acción de movimiento, serán dos acciones y tendrá el penalizador de -1D. Para que el personaje pueda aprovechar sus dados al máximo, se verá forzado a reducir velocidad hasta que no requiera acción de movimiento.

Ejemplo: Rastwa es un wookie con movimiento 13 que está huyendo de un destacamento de soldados de asalto que lo están disparando. En la ronda anterior corrió al doble de su velocidad (26 metros). Aún quiere alejarse más, pero como teme que los soldados le alcancen gracias a su fuego combinado, prefiere hacer una evasión total. Dado que va por un terreno pedregoso (difícil 16), para no complicarse la vida reduce en uno su velocidad. Primero hace la evasión total. En esquivar tiene 4D+2, por lo que tira 3D+2 por hacer 2 acciones. Saca un 12, que lo suma a la dificultad de 8 del alcance corto de los soldados (26 metros con un rifle bláster es alcance corto). Con un total de 20 de dificultad, y mala suerte por parte de los soldados, consigue esquivar los disparos combinados. Como única segunda acción posible quiere moverse otros 13 metros (velocidad normal). En Correr tiene 4D, pero se reduce a 3D por estar haciendo 2 acciones. Decide usar un punto de habilidad para recuperar los 4D. Lo pasa con un resultado de 18. A 39 metros ya se encuentra a distancia media de los soldados.



Jugando con mapas

Usaremos un mapa bidimensional con casillas cuadriculadas[iv]. Deberemos utilizar diferentes unidades de medida según el escenario que necesitemos. Siguiendo el manual básico, distinguiremos entre un escenario en la superficie o la atmósfera de un planeta, y un escenario en el espacio. El primero se utiliza en las escalas de personaje/criatura, andador, deslizador e incluso naves volando en la atmósfera. En el segundo sólo para las escalas de cazas, nave capital y Estrella de la Muerte.

Para elegir la unidad de medida se deberá tener en cuenta el grupo mayoritario o el que mejor convenga según la escena.

En la superficie y/o la atmósfera de un planeta:

- Personaje: una casilla = 1 metro.
- Repulsor / andador: una casilla = 5, 10, 20 o 50 metros según las unidades implicadas.
- Caza / nave capital: según la unidad más pequeña, redondeamos.

Dimensiones de un mapa espacial

En el espacio, normalmente una casilla será una unidad espacial, pero esto variará según las naves involucradas:

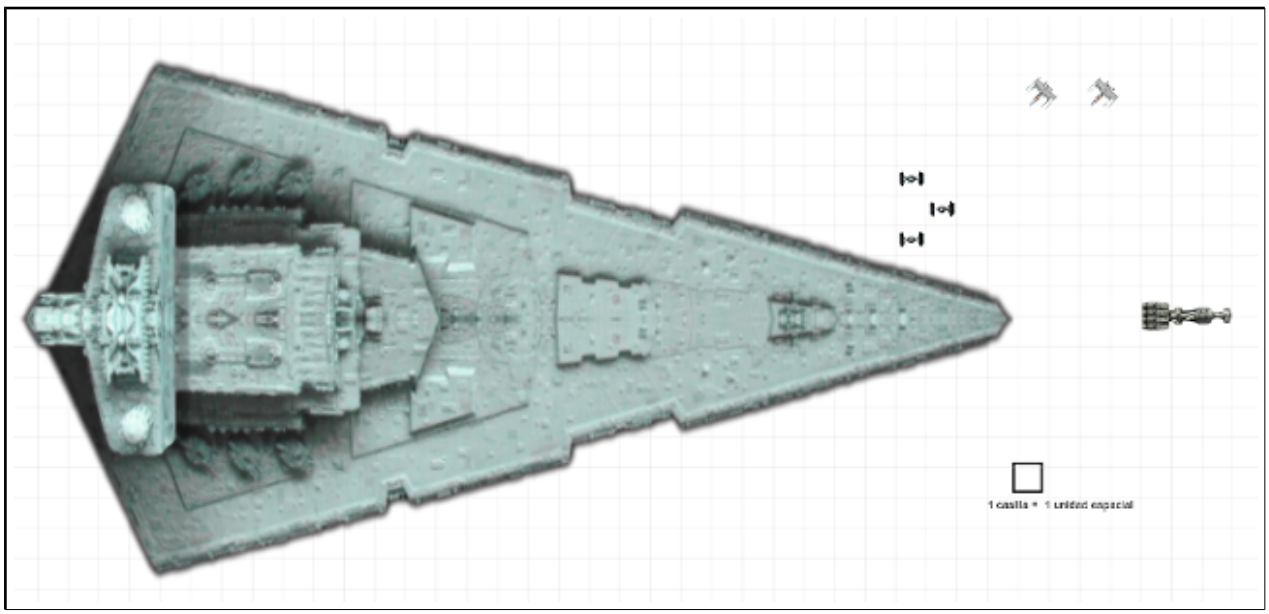
- Caza / nave capital: una casilla = 1 unidad espacial = «50 metros».
- Escuadrón cazas / nave capital / estrella de la muerte: una casilla = 1 unidad espacial = «200 metros».

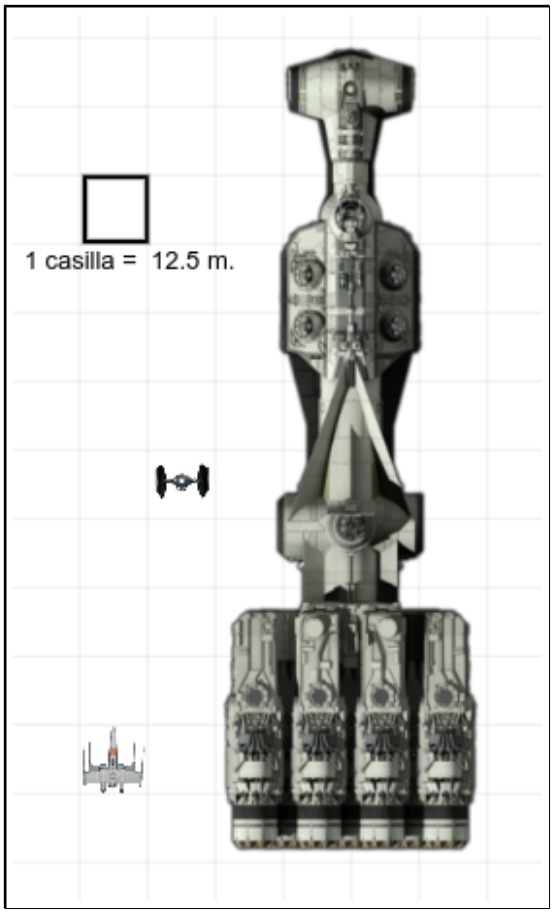
Los metros de representación indicados son sólo a efectos de calcular cuantas casillas ocupará una nave estelar. Así podremos escenificar los distintos tamaños de las naves implicadas, y conseguir que los cazas puedan dar vueltas alrededor de ellas, escapar o incluso combatir. Por lo tanto, no quiere decir que una casilla de una unidad espacial equivalente a 50 metros mida exactamente 50 metros. Es sólo una referencia para poder comparar tamaños y situar a las naves.

Así, sabiendo que un caza Ala-X tiene una longitud de 12’5 metros, ocupará una casilla. Un carguero YT-1300, que mide 26,7 metros de longitud, también ocupará una casilla. Ambas ocuparán sólo una pues su longitud es inferior a 50 metros. Esto no quiere decir que no puedan haber más de una unidad en una misma casilla. Una formación de cazas puede tener un vuelo muy cerrado para ocultar su número, o bien tenerse en cuenta que, aunque estemos usando un mapa bidemensional, en realidad se mueven en tres dimensiones. De todo ello hablaremos más adelante.

Para obtener el número de casillas que ocuparán naves superiores a los 50 m., simplemente se dividirá su longitud entre 50. Así, una corbeta corelliana de 150 m. ocupará 3 casillas, mientras que un Destructor Imperial necesitará 32 casillas.

No obstante, esto es sólo una aproximación pensada para poder jugar tanto con cazas como con naves estelares en un mapa del que esperamos que no sea demasiado grande, pero sí lo suficiente como para poder escenificar la batalla. Si queremos ser más realistas respecto a la escala, podemos situar un caza Ala-X en una casilla de 12’5 metros (su longitud), por lo que una corbeta CR90 ocupará doce. En este caso, y como un Ala-X puede moverse ocho unidades a velocidad de crucero, puede parecernos un poco «lento» a la hora de desplazarse al lado de la corbeta, ya que en una ronda no le dará tiempo a superarla (si la CR90 estuviera parada sin moverse).





Podemos hacer comparaciones usando la tabla de conversión para vuelo atmosférico, de tal manera que moverse 8 unidades espaciales equivalen a moverse 365 metros en la atmósfera. Es decir, a 29 casillas que miden 12’5m., lo que en vuelo normal le daría al caza la posibilidad de recorrer en una sola ronda 2’5 veces la longitud de la corbeta. Una diferencia notable. Siendo estrictos, podemos hacerlo así, pero el mapa nos podría quedar demasiado grande a medida que vayan moviéndose las naves de mayor tamaño.

La medida de una «unidad espacial» es indefinida para justificar que los motores sublumínicos de una nave la propulsan en el espacio a elevadísimas velocidades, sin especificar cuanto. Aún así, si queremos disfrutar del uso de un mapa nos obligará a reflejar la escala de algún modo. Cincuenta metros es una cantidad adecuada de cara al tamaño, pero podemos seguir moviéndonos en «unidades» para respetar las reglas del juego.

Posicionamiento[v]

Al principio del primer turno, el Director de Juego deberá situar todas las figuras según el mapa y la escala con la que se esté jugando.

En un mapa cuadriculado, un personaje, vehículo o nave estará enfocado en una dirección, y sólo podrá estar enfocado hacia uno de los cuatro lados de la casilla.

En el caso de naves capitales, algunas o todas ocuparán más de una casilla, pero igualmente su proa estará encarada hacia uno de los lados del mapa, no pudiendo quedar en diagonal.

Cabe entonces objetar que esta representación es muy simple, y que el jugador no podrá mover una nave en diagonal o en otros ángulos. Bien, se simplifica para que sea fácilmente representable y podamos usar un mapa bidimensional, pero esto no quiere decir que la nave no pueda hacer todo tipo de maniobras, o no se pueda mover “en diagonal”. Lo veremos más adelante.

Dependiendo de la escala de las figuras involucradas, se podrá o no ocupar la misma casilla:

- Personaje: dos figuras podrán ocupar la misma casilla si están peleando en combate cuerpo a cuerpo y están agarrados el uno al otro, o uno encima del otro. De lo contrario, tendrán que luchar cuerpo a cuerpo en casillas adyacentes, o bien con armas a distancia si están más alejados.
- Andador/deslizador: si ocupan la misma casilla o hay colisión, o uno está encima del otro (un deslizador vuela por encima de un andador o de otro deslizador).
- Caza/nave capital: varios cazas pueden estar volando en formación cerrada, o bien unos pasando por encima de otros. Para que naves estelares no colisionen deberán también pasar por encima o por debajo.

Arco de tiro y alcance

En la escala de personaje uno puede girarse hacia cualquier lado, o incluso darse la vuelta –sin coste alguno dependiendo de la velocidad que lleve–, por lo que basta con decidir a quien dispara y comprobar el alcance del arma. Aún así, debe saberse en qué dirección está encarado, ya que eso determinará su línea de visión por si, por ejemplo, es emboscado.

En el caso de las armas montadas en naves, vehículos, o puestos de artillería, cada una tiene un arco de fuego asociado. Los diferentes arcos son: frontal, trasero, izquierdo, derecho y, por último, torreta (puede disparar en todas las direcciones). Para las naves capitales, el manual detalla exactamente su número de armas y la disposición por arcos.

A la hora de disparar se podrá alcanzar a cualquier objetivo que esté en el arco de fuego de la figura, o del arma que se esté usando, siempre y cuando esté dentro del alcance. El arco de fuego es la zona comprendida entre los +45º/-45º según el eje recto de la mirada de la figura. Y esto se corresponde con las líneas diagonales que se pueden trazar de una esquina a otra del cuadrado.

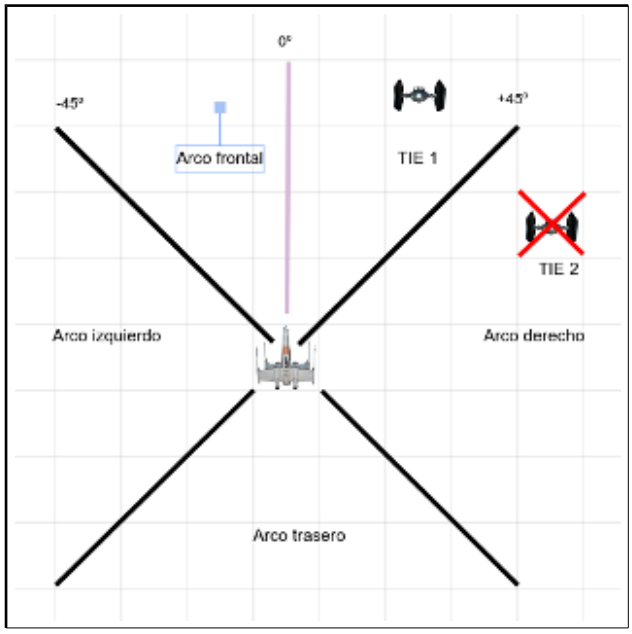
En el ejemplo de la figura, el Ala-X está encarado hacia el lado superior. El eje central de su «mirada» son los 0º. Las lineas diagonales del arco frontal atraviesan las esquinas de los cuadrados en ángulos de +45º/-45º. Se han trazado el resto de diagonales para situar cada uno de los arcos de tiro. Dado que los cañones láser del caza son frontales, pueden alcanzar al TIE 1, pero no al TIE 2. Es aquí donde aceptamos que el caza puede efectuar pequeños ajustes dentro del arco frontal para alcanzar a su rival, aunque la figura no esté "alienada" con el objetivo.

Un caza TIE que estuviera situado exactamente en la casilla de la diagonal trazada no podrá ser alcanzado, al igual que uno no puede disparar contra otra figura que esté en la misma casilla (excepto en escala personaje, en combate cuerpo a cuerpo).

Si en vez de un Ala-X tuviéramos un caza-bombardero Ala-Y, el piloto tampoco podría alcanzar al TIE 2 con los cañones lásers, pero su artillero sí podría conseguirlo con los iónicos, dado que su arco de tiro es de tipo torreta.

Para calcular el alcance, podemos utilizar la misma operación descrita en el manual para el combate aéreo en tres dimensiones (pag. 105). Dividimos entre dos el eje menor, redondeando hacia arriba, y lo sumamos al mayor. Así, en el diagrama el caza Ala-X está a 4 de distancia en el eje vertical, y a 2 en el horizontal: 4 + 2/2 = 5.En el caso de que una casilla mida una cantidad de metros o kilómetros, bastará con multiplicar el número de casillas por su longitud para obtener la distancia entre ambos. Con mapas visuales como los de Roll20 será mucho más fácil de calcular usando sus herramientas de medición[vi].

Estas reglas también sirven para ver cuantos blancos son afectados por una explosión, y las distintas áreas de alcance y dados de daño. En el caso de fallo, también servirá para ver donde cae y las áreas de alcance[vii].

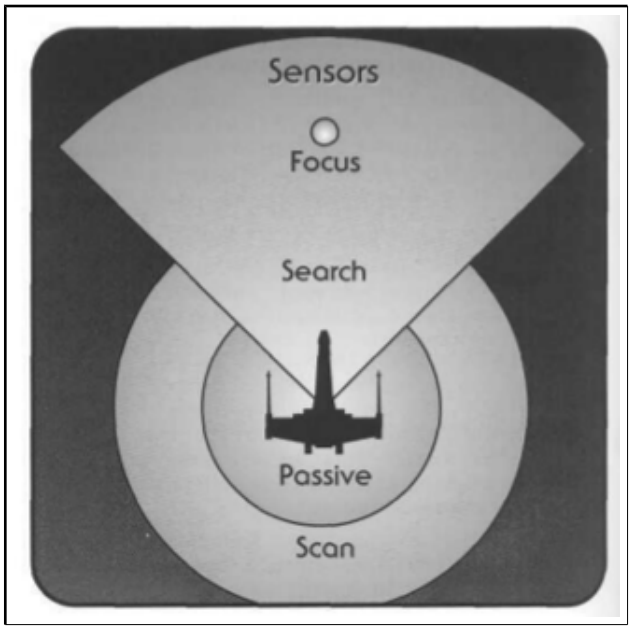


Sensores

En el espacio los pilotos, oficiales o especialistas pueden utilizar los sensores de la nave para intentar localizar a quienes se encuentren a su alrededor. Tal y como se describe en el manual[viii], hay distintos tipos de sensores (pasivos, escaneo, búsqueda y enfoque), y cada una de ellos tiene un alcance máximo y una zona de búsqueda.

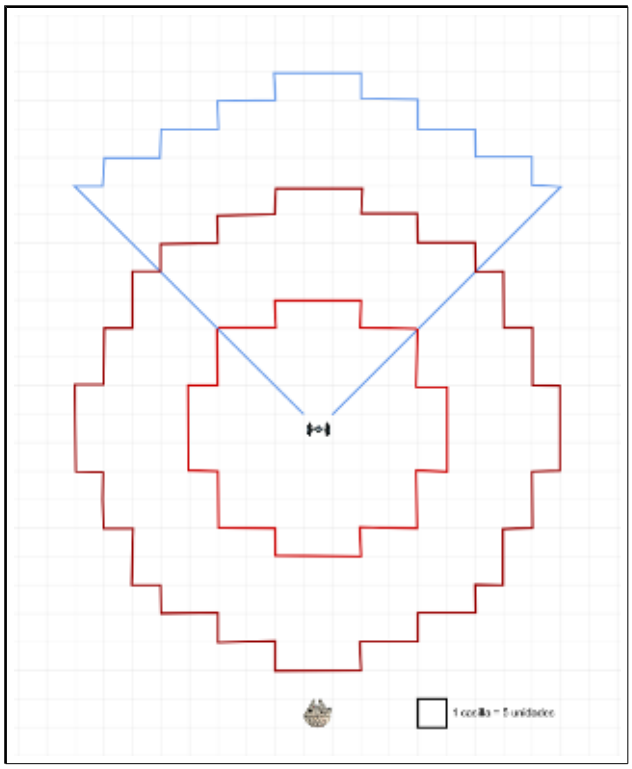
Siguiendo con la dinámica de los arcos de tiro, los modos de *búsqueda* y *enfoque* utilizan el *arco frontal*, y los modos *pasivo* y *escaneo* el «*arco de fuego torreta*». El modo de enfoque, además, tiene un radio a partir del centro del foco.

Todo lo que esté dentro del rango y del arco de fuego podrá ser detectado si se supera la tirada de sensores. La distancia indicada para el rango de alcance, según el modo utilizado, se calculará de idéntica manera a cómo si



tuviera que “disparar” al objetivo. Las casillas que entran dentro de la diagonal del arco frontal cuentan para la detección (con un +5 a la dificultad), pero no para la identificación.

Ejemplo: el Halcón Milenario abandona el hiperespacio, esperando salir a la órbita de Alderaan. En su lugar se encuentra con los restos del planeta y detrás de un caza TIE de corto alcance. Han Solo y sus compañeros se encuentran en una posición ventajosa. Sus sensores son más potentes que los del caza; en modo búsqueda alcanzan hasta 75 unidades (15 casillas en el mapa). El TIE está haciendo un reconocimiento en el arco frontal, por lo que no está comprobando si alguien le persigue. Pero incluso si usara el modo escaneo, que le permite barrer un área de 40 unidades en cualquier dirección, tampoco detectaría al Halcón. Tan sólo si se lo hubiera encontrado en sentido contrario lo hubiera podido localizar (el arco de búsqueda estaría al revés). El piloto imperial estaría en serio peligro si no fuera porque la Estrella de la Muerte ya ha detectado al carguero y se dispone a utilizar un rayo tractor.
De no estar presente la Estrella de la Muerte, Han, que tiene la sorpresa a su favor y, por lo tanto, la iniciativa, dejaría moverse primero al TIE, quien avanzaría 2 casillas (10 unidades a velocidad de crucero), hasta quedar a 60 unidades. El Halcón podría usar su velocidad máxima (32) para situarse a 28 de distancia. Si el TIE cambiara a modo escaneo podría detectarlo a tiempo, pero sigue en modo búsqueda. En la siguiente ronda avanza otros 10 (a 38); el Halcón avanza 32 más hasta quedar a sólo 6 unidades de distancia. Finalmente, en la tercera ronda el piloto imperial se aleja a 16, Han baja a doble velocidad, pudiendo elegir entre 8 y 16 unidades de movimiento. Elige moverse 13 para quedarse a corto alcance y realizar un disparo que el TIE no podrá esquivar.



Normalmente el modo escaneo tiene un rango superior al alcance máximo de un cañón láser, por lo que es una buena opción para evitar ser sorprendido y disponer de un tiempo de reacción. No obstante, y dado que se necesitan unas rondas para acercarse a distancia de disparo, los pilotos de cazas suelen ir a altas velocidades (lo que dificulta la aproximación por la cola, no van en línea recta más de 6 rondas), y suelen dedicar una cuarta parte de su tiempo a observar los demás arcos. De esta manera, pueden centrar los sensores en el arco frontal para localizar cuanto antes a sus objetivos.

Utilizando mapas será más fácil visualizar las áreas donde los personajes podrán hacer búsquedas, y dará más juego a que se involucren y tomen decisiones sobre qué tipo de búsqueda quieren hacer. Asimismo, también tendrán que pensar en las contra-medidas que utilizarán. Si en el mapa se ven asteroides, lunas, planetas u otras masas, podrían decidir situarse detrás de ellas para evitar que los descubran.

Por lo tanto, será importante que los personajes no vean inicialmente en el mapa aquellas naves que podrían estar escondidas o fuera de su alcance, y el Director de Juego muestre únicamente las que no ocultan su posición. Si los personajes pasan la tirada de sensores, el máster podrá indicar las casillas donde podría haber algo (si no obtuvieron demasiada información), o directamente colocar las naves descubiertas.

Boba Fett utiliza el mismo truco que usó Han Solo para escapar de los destructores imperiales. En medio de los desperdicios (+20) y aprovechando la navegación silenciosa de la Esclavo I (+15), evita ser detectado por Han, a pesar de la proximidad de ambas naves. Una vez pasa a su lado, lo persigue sin ser descubierto.

Comunicaciones

En la página 121 del manual se describen los diferentes sistemas de comunicaciones, desde los comunicadores internos de una nave capital, hasta los transceptores de la HoloNet, pasando por comunicadores subespaciales o hipertransceptores. En el primer párrafo dice expresamente que los sistemas de comunicaciones sólo pueden ser usados en el espacio real; ninguno de ellos opera mientras la nave se encuentra en el hiperespacio[ix].

En *Rogue One*, sin embargo, esta regla se rompe, pues se ve como el capitán Cassian Andor logra comunicarse con la base rebelde en Yavin IV mientras navega en el hiperespacio, a espaldas del resto de sus compañeros. Siendo *Rogue One* inmediatamente anterior a *Una nueva Esperanza*, esto implicaría que en cualquiera de las películas de la trilogía original podrían haber usado comunicaciones en el hiperespacio. El Director de Juego tiene varias opciones al respecto:

1. Permitir la comunicación hiperespacial para la Holonet y/o los hipertransceptores (al menos desde la época del Imperio en adelante).
2. No permitirlo. No se pueden usar comunicadores en el hiperespacio, y la comunicación privada de Cassian Andor ocurrió antes o después del viaje hiperespacial.

Pantallas

Tal y como se explica en la página 126 del manual, los escudos de la nave pueden repartirse por los cuatro arcos mencionados. La dificultad dependerá de cuantos arcos se pretenda cubrir, siendo una habilidad de reacción. Los mapas ayudarán a los jugadores a decidir qué arcos son los que prefieren cubrir.

No obstante, y aunque el reglamento no lo menciona, sería lógico permitir fijar la posición de los escudos de antemano, antes del combate. Luego se podrá cambiar si la situación lo requiere.

Rondas

Se sigue la misma dinámica del juego. El orden de secuencia se describe en la página 77 de la segunda edición.

Una vez resuelta la iniciativa y decidido el orden de los bandos, cada personaje, nave o vehículo involucrado realizará las acciones declaradas. Si dentro de dichas acciones una de ellas es de movimiento, el personaje deberá decidir si aumenta,disminuye o mantiene su nivel de velocidad, e indicar la trayectoria que va a seguir en función de la distancia que pueda recorrer, además de si pretende hacer alguna de las maniobras descritas en el libro, u otra especial. El DJ podrá avisar de la dificultad que le espera, pero si el jugador se muestra dubitativo y no se decide, se aplica la que haya señalado inicialmente.

Es evidente que en una situación real todos los personajes se moverían más o menos al mismo tiempo, lo que podría llevar a que chocaran o se encontraran en la misma casilla. Sin embargo, y en interés de la jugabilidad, se mueven de uno en uno y según las acciones que realicen.

Cada figura involucrada se cambiará de posición en el mapa en el momento que un PJ o el DJ lo mueve, durante la acción que le corresponda. Si el movimiento es gratuito –como ocurre cuando un personaje camina cautelosamente, en un terreno fácil–, lo hará al mismo tiempo que la acción que quiera realizar (una esquiva, disparar, etc.). Si no es gratuito, sea una acción automática o requiera de una tirada de maniobra, deberá elegirse en cual de sus acciones se mueve, de cara a desplazarlo en el mapa.

Velocidad

Antes de indicar la trayectoria, el personaje deberá decidir cuantas casillas se va a mover. Hay que recordar que estemos en la escala que estemos, los niveles de velocidad permiten elegir el desplazamiento a efectuar dentro de un rango entre la mitad y el tope del nivel de velocidad. Así, por ejemplo, un personaje andando puede desplazarse entre 5 y 10 metros; un Ala-X, que tiene un espacio de 8, puede moverse a velocidad alta entre 8 y 16 casillas.

Esto será importante a la hora de decidir cuanto quiere moverse, y si hará giros o no.

> *Ejemplo: si un TIE Fighter estuviera persiguiendo a un Ala-X muy de cerca, dado que tiene mayor velocidad podrá ajustarla para seguir pegado a su objetivo. Es decir, que estando ambos contrincantes a velocidad alta, el TIE puede elegir moverse entre 10 y 20 casillas, mientras que el Ala-X sólo entre 8 y 16. Si el Ala-X se desplaza las 16 casillas, el TIE no querrá sobrepasarlo usando el total, sino que se moverá sólo 16 casillas. Asunto diferente es que el piloto del Ala-X le obligue a realizar maniobras bruscas de viraje y ambos tengan que tirar maniobrabilidad, y ver quien las supera.*

Dificultad del movimiento

Dependiendo de la trayectoria, el Director de Juego determinará la dificultad final de la tirada de movimiento y maniobra, en función, según las reglás básicas, de la combinación velocidad/terreno, y de la maniobra que el personaje realice.

Dificultad básica del terreno				
Terreno	**Cauto / lento**	**Andar / Crucero**	**Correr / veloc. alta**	**Sprint / vel. Máx.**
M fácil	sin acción	automática	m. fácil	fácil
Fácil	sin acción	automática	fácil	mod.
Mod.	sin acción	automática	mod.	difícil
Difícil	moderada	difícil	m. dif.	heroico
M. Dif.	difícil	m. difícil	heroica	her. +10
Heroica	m. difícil	heroica	her.+10	her. +20

- Sin acción: no requiere realizar una acción.
- Automático: requiere acción, pero es automática.
- [dificultad]: requiere acción con una tirada a la dificultad indicada.
- M. Fácil = muy fácil.
- Mod = dificultad moderada.
- M. Difícil = muy difícil.
- Her. = dificultad heróica.

La dificultad de la maniobra dependerá, además de cualquier movimiento especialmente acrobático que pueda haber, de los giros que realice, etc. En esto no cambia nada con respecto al manual.

Dificultad básica de la maniobra	
Dif.	Coordinación del personaje o habilidad del piloto
+1-5	Se requiere un poco de coordinación
+6-10	Modesta cantidad de coordinación
+11-15	Excesiva coordinación o difícil.
+16+	Solo para los mejores o muy difícil

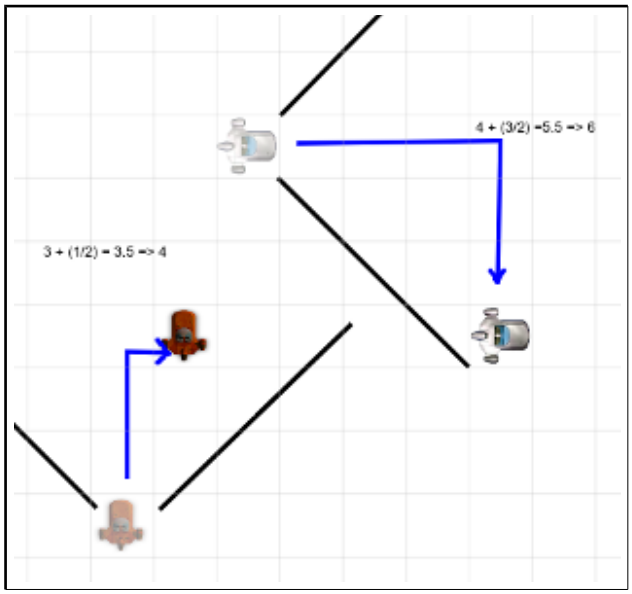
Los fallos en las tiradas de movimiento son descritos en la página 103 para personajes, y en la 109 para vehículos.

A continuación se detallan los tipos de maniobra que menciona el manual básico. Estas maniobras se aplican a todas las escalas, excepto la de personaje, que tendrá su consideración especial dentro de cada caso.

Desplazamiento lateral (<45º)

Las siguientes consideraciones sirven para todas las escalas. Las figuras pueden desplazarse lateralmente a casillas que se encuentren dentro su arco frontal, sin variar el encaramiento. Representan giros menores a 45º. Para calcular la distancia, utilizamos la misma regla de medición que para calcular el tiro, descrita anteriormente, recordando redondear hacia arriba.

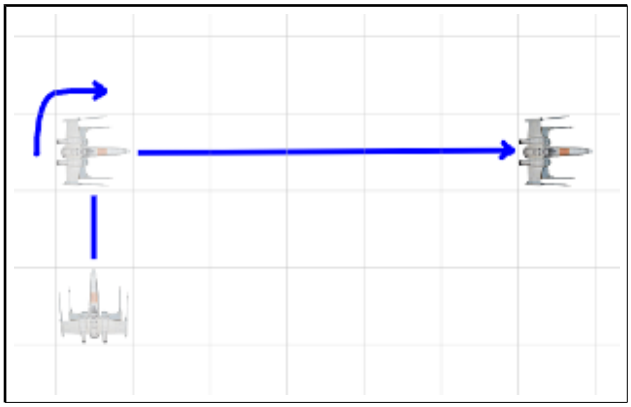
Al igual que ocurría con los disparos, con este movimiento uno no se puede situar en la casilla exacta de los 45º, que sería la atravesada por la línea imaginaria.



Giro extremo (90º)

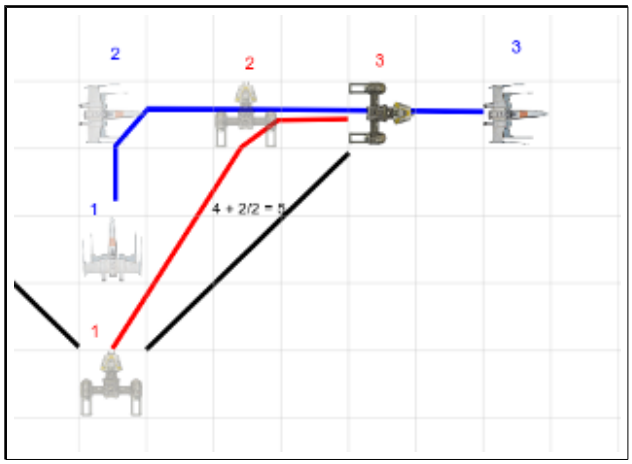
Dado que una figura solo puede estar encarada a uno de los cuatro lados de la casilla, de cara a superar los 45º de giro deberá cambiar su encaramiento debiendo girar los noventa grados.

Sin embargo, antes debe haber recorrido una distancia mínima de ¼ parte del movimiento total (redondeado hacia arriba). Luego se podrán hacer más giros, pero siempre consumiendo ¼ parte más.

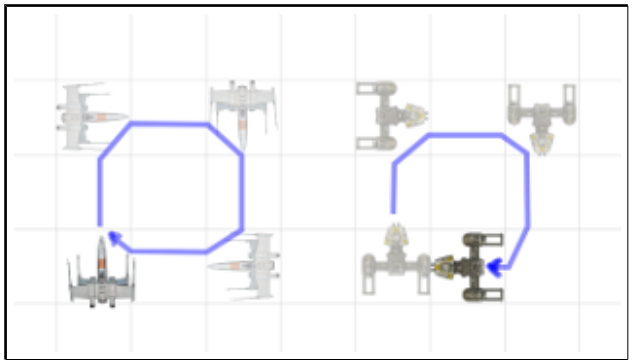


Ejemplo: un Ala-X tiene un movimiento de 8 a velocidad de crucero, luego para poder hacer un giro de 90º a la derecha primero tiene que recorrer 2 casillas, luego girar, y aún le quedan 6 movimientos por disfrutar. Si fuera a velocidad alta tendría un movimiento de 16, y para poder hacer un giro de 90º antes tendría que moverse 4 casillas en línea recta.

También se pueden combinar los giros inferiores a 45º con otro de 90º para ganar una casilla adicional aprovechando al máximo el arco frontal. Esto representa un giro más cerrado y, por lo tanto, se sumarán ambos modificadores a la maniobra, la de +45º y la de +90º.



Ejemplo: un caza-bombardero Ala-Y intenta seguirle el ritmo a un Ala-X a velocidad de crucero. El Ala-X gira 90º en una maniobra simple para luego continuar recto. Su velocidad es de 8, por lo que le bastan 2 casillas para efectuar el giro en (2), y luego consumir las 6 restantes hasta situarse en (3). El piloto del Ala-Y, si se decantara por la misma opción, recorrería primero 4 casillas y haría el giro. La mínima distancia que debía recorrer era 7/4 = 1.75 => 2; de sobra. Pero como su velocidad de crucero es de siete, ya sólo podría moverse 3 casillas más, habiéndose alejado una más con respecto al Ala-X. Sin embargo, decide moverse primero en un ángulo inferior a 45º hasta la posición 2, usando 5 movimientos, hacer el giro de 90º y gastar las últimas 2 unidades, consiguiendo mantener la distancia.



Se pueden realizar varios giros individuales de 90º, siempre que se cumpla con la regla de la distancia mínima a cubrir antes de hacer el giro. Así, un Ala-X moviéndose 8 unidades podría hacer 4 giros de 90º, recorriendo 2 casillas antes de cada giro, hasta volver a su posición original y completar un círculo. Un Ala-Y que intentara hacer la misma trayectoria a velocidad de crucero, con un movimiento de 7, no tendría suficientes espacios disponibles para completar el último de los giros, quedándose a medio camino.

La dificultad total de la maniobra será la suma de las dificultades individuales. Es decir, que si hace dos giros de 90º se tendrá en cuenta la suma de la dificultad de cada uno de los giros , siendo posible que los giros tengan distinta dificultad dependiendo del terreno y de la situación.

Estas consideraciones se aplican a todas las escalas, a excepción de la de personaje. En este caso, sólo se tendrán en cuenta si lo realiza corriendo o esprintando. Es decir, a velocidad cautelosa, andando o parado podrá hacer el giro de 90º gratis, y tantas veces como quiera mientras le quede movimiento.

Ascenso/descenso

Sólo se aplica a vehículos aéreos o naves espaciales en la atmósfera, donde la gravedad, el terreno y las condiciones climatológicas afectan a la maniobra.

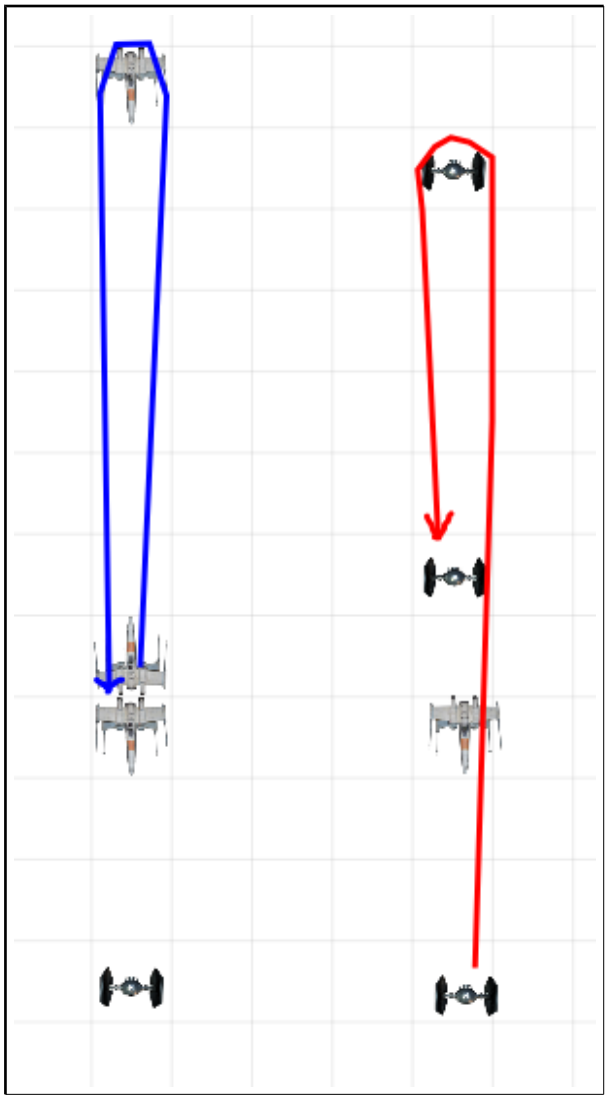
Para ángulos menores a 45º se sigue la misma regla de los desplazamientos laterales (en horizontal), pero aplicado a la altitud. Para giros de 90º se aplican las mismas reglas en horizontal, requiriendo ¼ del desplazamiento antes de hacer el ascenso vertical en ángulo 90º. Según la fuerza de la gravedad, el máster puede restar desde ¼ a ½ del movimiento en ascenso, o añadirlo en el picado. En ese ángulo podrá mantener el ascenso o descenso dependiendo del movimiento que le quede, pero si se desplaza como mínimo otro ¼ podrá volver a estabilizar el vehículo en la horizontal, en el mismo sentido de la marcha (si no sería un giro de 180º).

Giros de 180º en un sólo movimiento

Una maniobra más complicada es el giro de 180º continuado, cambiando el sentido en el mismo eje de la dirección de la marcha. En este caso se usa la tercera dimensión. Por lo tanto sólo sirve para vehículos aéreos y naves espaciales. Los vehículos terrestres deberán hacer dos giros de 90º a nivel de superficie (ver el apartado correspondiente)[x].

En escala personaje, si están *parados*, *caminan cautelosamente* o van *andando*, podrán pararse (si no lo estaban ya), girar 180ª sobre su propio eje y continuar la marcha en el sentido contrario, sin coste alguno.

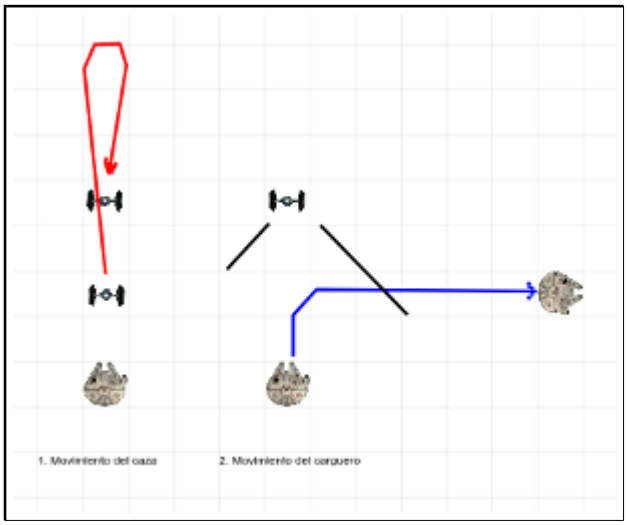
Esta maniobra permite a los pilotos intentar enfrentarse cara a cara contra un enemigo a su cola, o sacárselo de encima, obligándolo a ser tan hábil como él.



Antes de realizar la maniobra hay que recorrer como mínimo la mitad del movimiento declarado, y después de hacer el giro hay que recorrer al menos ¼ del total declarado, quedando a la elección del piloto consumir el resto de su movimiento. Es decir, que en este tipo de maniobra el piloto puede elegir primero el número de casillas a moverse dentro del rango permitido, y luego completar o no el último cuarto. Si utilizara todo su movimiento quedaría en la misma casilla de la que partió, pero en sentido contrario.

Ejemplo: un caza TIE tiene a su merced a un Ala-X, a tres casillas de distancia. El piloto del Ala-X gana la iniciativa e intenta una maniobra de 180º grados para encararse a él y hacer un intercambio de disparos. Elige la velocidad alta, dando el máximo de 16 casillas. Se mueve la mitad antes de dar el giro y vuelve hasta su posición inicial, pero en sentido contrario (en el diagrama la casilla inicial y final son la misma, aunque hayamos dibujado la primera en la contigua para no solapar ambas figuras). Ahora ambos están enfrentados. Ahora toca la primera acción del piloto del TIE, pudiendo elegir entre dispararle ya, o repetir la maniobra. Como sabe que la fuerza estructural de su caza es más débil que la del Ala-X, a pesar de tener la posibilidad de disparar primero decide copiar la trazada de su rival. A velocidad alta puede moverse hasta 20 casillas. Aprovechando su punto fuerte –su rapidez– , se mueve 10 casillas, hace el giro y elige hacer únicamente el mínimo exigido de ¾ adicionales, es decir, 5 casillas más. Si hubiera hecho la maniobra completa, aprovechando todo su movimiento, hubiera vuelto a la casilla original, y esta vez él hubiera sido la presa. Recorriendo sólo quince casillas de las 20 consigue ponerse a 2 casillas de distancia, quedando un poco más cerca del Ala-X. Incluso si hubiera estado interesado, podría haberse mantenido a las mismas 3 casillas originales: simplemente podría haber recorrido 11 casillas hacia adelante y volver en 5. O incluso alejarse un poco más, recorriendo 12 casillas y volviendo en 5, pero eso lo hubiera dejado a 4 casillas –media distancia–, haciendo más difícil su tiro.

Los giros de 180º sobre el mismo eje de la marcha beneficia a la nave que tenga mayor velocidad (tiene más opciones) o mejor maniobrabilidad (tiene más posibilidades de superar la dificultad de la maniobra). Quien tenga menor velocidad de crucero se verá obligado a ir más rápido, arriesgando más en la maniobra, o a colocarse en una posición vulnerable.



Ejemplo: un carguero rebelde modificado YT-1300 ha conseguido engañar a un caza TIE haciéndole creer que era un carguero de transporte al que el TIE debía dar de escolta. Ambos están a velocidad de crucero. El carguero rota su cañón láser para apuntar al caza, pero el piloto imperial descubre la trampa debido a una pifia del piloto rebelde que se dejó las comunicaciones abiertas mientras se cachondeaban con el fácil tiro que tenían por delante. La ventaja principal del carguero es su torreta láser, que le permite disparar en todas direcciones. La del caza su rapidez y maniobrabilidad. Por contra, el caza solo puede disparar desde su arco frontal, por lo que no lo tiene a tiro. Si fuera contra otro caza, el TIE procuraría situarse a su cola, la posición ideal de ataque. Pero contra un carguero con una torreta que siempre puede devolverle el fuego, le sirve cualquier ángulo con tal de conseguirlo. Confiando en sus posibilidades de esquivar con éxito, la misión del piloto imperial es devolver los tiros. Hay varias maneras de hacerlo: puede alejarse a larga distancia para luego volver frontalmente, o puede hacer varios giros de 90º en una sola acción para situarse a la cola del carguero. Sin embargo, se decide por un giro rápido de 180º, obligando al carguero a aumentar su velocidad si quiere perseguirlo.
Habiendo ganado la iniciativa, el piloto imperial realiza primero su giro. Mantiene la velocidad normal de 10, avanza 5 casillas y al volver sólo emplea 3. Se queda a 4 casillas de distancia, pero encarándose al carguero. Le toca el turno al bando rebelde. El artillero del cañón hace su disparo a media distancia y falla. Piloto y copiloto se dan cuenta de que no pueden imitar la maniobra. Tanto si van a velocidad de crucero (4) como a alta (8), al volver del giro se quedarían por delante del TIE. Necesitarían ir a máxima velocidad (16) para colocarse por detrás del caza, pero sus niveles de velocidad sólo pueden subirse de uno en uno. Así que deciden ponerse a velocidad doble, hacer un giro de 90º y alejarse del arco frontal del TIE. A partir de entonces el que gane la iniciativa obligará al otro a moverse primero. Si se mueve primero el caza, el carguero se saldrá del arco frontal antes de que pueda disparar. Si se mueve primero el YT-1300, el caza se colocará en posición para disparar como siguiente acción. Continuarán con este juego hasta que uno dañe al otro, o un fallo en la maniobra perjudique la posición del otro.

Giros de 360º en la vertical

Un giro de 360º en un solo rizo vertical[xi] es una maniobra que deja a la nave o vehículo en la misma casilla desde la que partió. Permite volver a la misma posición, con el mismo sentido y aprovechar para disminuir, aumentar o conservar la velocidad actual. Sólo es aplicable para vehículos aéreos y naves espaciales.

A efectos de comprobar si se cruza con otras figuras, necesita un número de casillas de ¼ de su movimiento por delante y por detrás de su casilla actual.

Dificultad específica de giros y maniobras

Aunque el manual no especifica modificadores para el espacio, entiendo que asumiendo que en «gravedad cero» no incrementa la dificultad, prefiero añadir igualmente un modificador de dificultad, que será menor dado que no hay una gravedad que afecte físicamente al piloto, pero que refleja la dificultad de la maniobra en sí, y que permite asumir cierto riesgo por parte de los pilotos.

Tabla de giros y maniobras

Maniobras	Super-ficie	Atmósfera	Espacio
Lateral	+0 a +5	+0	+0
Giro extremo	+6 a +15	+6 a +10	+0 a +5
Giro redondo	+6 a+15	+6 a +15	+6 a +10
Rotación	+5 a +15	n/a	n/a
Salto	+5 a +20	n/a	n/a
Ascenso sv.	n/a	+0 a +5	n/a
Ascenso ex.	n/a	+6 a +20	n/a
Rizo	n/a	+15 a +30	+10 a +15
Espirales	n/a	+5 por 45º	+5 por 90º

Explicación de la tabla:

- Lateral: deslizamiento lateral ó Giro (<45º), a velocidad alta o máxima.
- Giro extremo: (>=45º, <180 º) a velocidad alta o máxima.
- Giro redondo (=180º).
- Rotación:giro completo de 360º.
- Salto: la dificultad depende de la longitud del salto y el control del vehículo.
- Ascenso sv: ascenso o descenso suaves con angulos verticales < 45º.
- Ascenso ex: ascenso o descenso extremos (picados) con ángulos verticales >=45º, <= 90º.
- Rizo: rizo vertical de 360º.
- Espirales: espirales o tumbos.

Si el piloto no tiene un traje Alta-G (o un traje de piloto), las maniobras de ascenso o descenso (suaves o extremos), rizos y espirales, **que se realicen en la atmósfera**, tendrán un modificador de +5 a +10 dependiendo de la gravedad del planeta.

Colisiones

Colisión intencionada

Las reglas contemplan que un personaje quiera colisionar contra otro[xii]. En este caso se seguirán las reglas del manual, pero para conseguir la colisión el movimiento del vehículo/nave deberá de ocupar la misma casilla o una adyacente en algún punto de su trayectoria. Por lo tanto, es labor del personaje que quiera colisionar aprovechar su movimiento para buscar esa colisión y, además, conseguir la tirada.

Riesgo de colisión no intencionada

Como explicamos anteriormente, existen situaciones en las que una nave puede ocupar la misma casilla que otra. Además, una figura durante su movimiento también puede pasar temporalmente por una casilla ya ocupada por otra, aunque al final de la acción termine en otra diferente.

Aunque el mapa sea bidimensional, contamos con la tercera dimensión a la hora de hacer pasar las figuras por encima o por debajo en combates aéreos o espaciales. En maniobras terrestres, por lo general, ocupar la misma casilla implica una colisión, sea lateral, frontal, trasera, etc., y habrá que seguir las reglas del manual.

El DJ siempre podrá determinar si hay riesgo de colisión según las circunstancias y el sentido común, en cuyo caso aumentará la dificultad de la maniobra. Superar la tirada implicará que la figura podrá ocupar o pasar por la misma casilla que otra, bien sea de manera temporal o como último movimiento de la acción. En cada circunstancia el DJ hará la interpretación de lo que ha sucedido. Por ejemplo, una moto deslizadora pasa por encima de un esquife de carga, o bien un caza espacial vuela por «debajo» de un crucero Mon Calamari.

Un fallo en la maniobra debería de interpretarse como una colisión parcial o total entre las figuras implicadas. En la tirada de fallo de movimiento existen varias posibilidades de que ocurra una colisión, bien sea con elementos naturales del escenario (unas rocas, un muro, una montaña, etc.), o contra otros actores, por lo que bastará con tirar y adaptar la interpretación del resultado.

Volando en formación cerrada

En maniobras aéreas o en el espacio, varias figuras puedan intentar permanecer dentro de la misma casilla volando en formación cerrada. Es el caso típico de un escuadrón de cazas que quiere ocultar su número ante los radares o sensores. Esto servirá para vehículos aéreos de tamaño pequeño y para cazas espaciales. No servirá para naves de escala capital, ni vehículos terrestres.

Como regla sugerida, la dificultad de la maniobra se incrementará en un +5 adicional por cada figura extra que haya. Es decir, que un Ala-A y un carguero ligero volando juntos incrementará en +5 las tiradas de ambos, mientras que un ala de 6 cazas añadirá un un +25 a la dificultad de todos. Eso sí, se permite hacer una tirada de acción combinada.

La ventaja que se obtiene volando en formación cerrada es que dificulta la detección del número exacto de naves volando. El máster se encargará de aumentar la dificultad en función de por cuanto hayan superado la tirada y cuantas naves están involucradas.

Cuando un caza está en tu cola

Esta situación es muy complicada y desventajosa para el perseguido. Si no tienes un arma de torreta, no le podrás devolver los disparos, y te limitarás a esquivar los suyos. Tarde o temprano el cazador alcanzará su presa.

Si la presa tiene una mayor maniobrabilidad, puede forzar giros confiando en que su enemigo no conseguirá replicarlos –en cuyo caso puede que la situación se torne del revés–, o buscar la huida superándolo en velocidad. Si la presa es más lenta y menos maniobrable, lo tendrá bastante difícil para escapar.

Astrogación

Cuando una nave entra en el hiperespacio, lo hará tras una tirada de astrogación que cuenta como acción, bien en una ronda en medio de una situación de riesgo, o bien como parte de una escena. Sea como fuere, debe tenerse en cuenta cual era la velocidad de la misma en la ronda en la que se activa la hipervelocidad. Cuando la nave vuelva al espacio real, el Director de Juego cambiará al nuevo mapa, situará la nave en su posición y seguirá con la misma velocidad que tuviera antes[xiii]. Obviamente, en escenas en las que no va a haber encuentros ni ninguna situación especial, y que sólo baste con saber si han astrogado con éxito, estas medidas no serán necesarias.

Respecto al tiempo necesario la tirada de habilidad, se siguen las reglas de siempre.

Astrogación dentro de la atmósfera de un planeta

En el Episodio VII, *el Despertar de la Fuerza*, y luego en *Rogue One: una historia de Star Wars*, aparece otra novedad con respecto a las reglas, rompiéndose algo que hasta el momento no era posible: salir de la hipervelocidad dentro de la atmósfera de un planeta, o hacer un salto al hiperespacio desde la misma[xiv].

En la segunda edición leemos *«Los motores sublumínicos son usados cuando una nave sale de la superficie de una planeta para realizar un salto seguro al hiperespacio […]»*. Poco después, menciona que se necesitan cinco minutos para volar, con motores sublumínicos, *«desde la órbita a un punto de salto hiperespacial seguro»*[xv]. Más adelante habla de los peligros de colisionar contra las sombras gravitatorias que ocasionan los planetas, estrellas, etc., durante un viaje hiperespacial.

Bien, si mal no recuerdo, ninguna de las películas menciona expresamente que no se pueda hacer un salto en la atmósfera, aunque se deduce directamente ya desde el episodio IV, cuando el mismo Han Solo explica los peligros de la hipervelocidad a Luke Skywalker, mientras son perseguidos por los destructores imperiales. En el resto de la trilogía original, y en las precuelas, siempre se ve que la entrada o salida al hiperespacio se hace en el espacio; nunca en la atmósfera de un planeta[xvi].

Reglas para el salto hiperespacial atmosférico

El máster es libre de decidir si desea permitir que en su universo se pueda realizar esta maniobra. Si quiere dar la oportunidad, la masa de un planeta, a pesar de todo, influye considerablemente en el salto hiperespacial, pero no tanto como para imposibilitarlo. El máster es libre de tener en cuenta algunas o todas las siguientes pautas:

- La tecnología asociada a los computadores de navegación que permite realizar el salto desde la atmósfera de un planeta se desarrolla poco antes del Episodio IV. Es decir, que no se habría descubierto en las precuelas, donde sería obligatorio saltar desde el espacio.
- Para que el punto de destino del salto hiperespacial sea dentro de la atmósfera de un planeta, no se desarrollan computadores de navegación lo suficientemente precisos hasta poco antes del Episodio VII[xvii].
- No es posible para naves capitales. Sólo las naves de escala caza espacial, por su reducido peso y tamaño, podrían ejecutar la maniobra.[xviii]
- Hay que hacer una **tirada muy difícil de programar/reparar computadores** para desactivar el cortador del hiperimpulsor.
- La dificultad de la tirada de astrogación se calcula de la forma habitual, pero con un modificador de **+30** si el origen del salto es desde la atmósfera de una luna/planeta, y de **+50** si el destino es dentro de la atmósfera. Son acumulativos, es decir, que de atmósfera a atmósfera sería un **+80**.
- El fracaso en la tirada se sigue realizando en la misma tabla de fallos de astrogación. El Director de Juego interpretará el resultado considerando que se está en la atmósfera de un planeta.
- El tiempo para realizar los cálculos necesarios para el salto no varía, pudiéndose realizar incluso en una ronda para rutas precalculadas o muy transitadas, tal y como explican las reglas.

Provocar un desastre hiperespacial

En *Los últimos Jedi* tenemos otra novedad con respecto a las reglas. Es la posibilidad de sacrificar una nave con el fin de destruir a otras, forzando una colisión a hipervelocidad[xix].

La posibilidad existe, pues el hiperespacio siempre tiene un componente de riesgo, reflejado tanto en la trilogía original como en el juego de West End Games. Como se recalca en ambas ediciones, así como en las Guías y diversos manuales, *hay un inherente peligro viajando a través del hiperespacio. El contacto con la sombra hiperespacial de un objeto resulta en la instantánea destrucción de la nave*. Las naves tienen sensores para detectar sombras hiperespaciales que interrumpen el viaje hiperespacial, devolviendo la nave a velocidades por debajo de la luz. El margen de seguridad de una colisión es, frecuentemente de sólo microsegundos.

Por lo tanto, desactivando los sensores de seguridad y programando el computador de navegación para que calcule entrar en el hiperespacio, asegurándose que dentro de él chocará con un objeto hiperespacial (la nave/flota/masa que pretende destruir), podría ser técnicamente posible, aunque sumamente difícil, por no decir algo extraordinario.

Lo que es más discutible es que una sola persona (la Vicealmirante Amilyn Holdo), sea capaz de pilotar una nave capital ella sola, cuando un crucero Mon Calamari requiere de una tripulación de 5.156 personas, técnico arriba, técnico abajo[xx]. Basta con que cualquier dictador adoctrine fanáticos ingenieros en astrogación para que destruyan flotas enteras, al más puro estilo kamikaze de los pilotos japoneses de la segunda guerra mundial, cuando estaban claramente perdiendo, desesperados, y en una cultura, la de aquel tiempo, cuyos valores religiosos y creencias daban pie al sacrificio por la patria.

Reglas para el kamikaze hiperespacial

Por supuesto, de nuevo, el Director de Juego es libre de decir «esto no es posible en mi universo Star Wars». Para aquellos que sí quieran reflejarlo, recomiendo las siguientes consideraciones:

- La tecnología asociada a los computadores de navegación que permite realizar esta operación de astrogación, se implementa poco antes del Episodio VII. Es decir, que no sería posible ejecutarla ni en las precuelas ni en la trilogía original.
- Se requiere **una tripulación de entre ½ y un ¾ de la total** para que la nave sea mínimamente operativa, descartando a todos aquellos que no sean puestos imprescindibles (artilleros, operadores de escudos,…), o el personal de otros turnos de trabajo (una nave capital suele tener personal para cubrir dos o tres turnos). Puede variar dependiendo del tipo de nave o del tipo de tripulación que requiera, pero la merma debería de ser penalizada, proporcionalmente, en pérdida de los dados en maniobrabilidad y control de fuego, unidades de velocidad, y en un aumento de la dificultad a todas las tiradas que pudieran precisarse.
- Debería hacerse una **tirada de Liderazgo o Persuasión** para convencer a la tripulación que vaya a permanecer en la nave. La dificultad de la tirada dependerá de la situación y la motivación necesaria para asumir entregar la vida. Una situación de desesperación, muy próxima a la muerte, sacrificarse para salvar a otros, o vivir bajo un régimen de fanatismo o adoctrinamiento (religioso, cultural o político) podrían rebajarlo a Muy difícil. Si no hay ninguna circunstancia mitigadora, sería Heroica.
- Se requiere una nave de considerable masa y tamaño. Sólo las naves capitales de más de **un kilómetro** de longitud podrían conseguirlo.
- Hay que hacer una **tirada muy difícil de programar/reparar computadores** para desactivar el cortador del hiperimpulsor.
- La dificultad de **la tirada de astrogación** sería de Heroica, añadiendo los modificadores habituales que pudieran aplicarse (daño de la nave, por ejemplo). Dado que no hay intención alguna de viajar a otro punto de la galaxia, no se pueden aplicar los modificadores de +1/-1 por hora para reducir/aumentar la duración.
- El Director de Juego añadirá un modificador en función del área que se pretenda abarcar. Si la tirada supera a la dificultad del punto anterior más este modificador, serán destruidas todas las naves. Si saca entre la dificultad inicial y la calculada con el modificador, el Director de Juego determinará cuantas son afectadas, salvándose las más lejanas del “punto central” pretendido.
- En cualquiera de los «éxitos» la propia nave capital es destruida de inmediato, por supuesto.
- El fracaso en la tirada se consulta en la tabla de fracasos de kamikazes hiperespaciales.
- Duración de los cálculos: se necesita un mínimo de un minuto para hacer los cálculos de astrogación.
- Los rivales pueden hacer tiradas de sensores para darse cuenta del loco plan y destruir a tiempo la nave, o su motor de hiperimpulsor, antes de que suceda el desastre.

Como se ve, se trata de complicarlo para evitar la facilidad de destruir flotas enteras con un valiente o un loco que decida ponerse a la faena, utilizando complicados programas de pilotaje automático [xxi] [xxii].

Como comentario adicional, este caso no sería el mismo que ocurre en *Rogue One: una historia de Star Wars*, cuando al final de la batalla de Scarif aparece el destructor de Darth Vader. En la huida rebelde, algunas naves rebeldes logran saltar al hiperespacio antes de que aparezca el destructor imperial, mientras que un transporte mediano Gallofree colisiona con el mismo sin que le diera tiempo a alcanzar la velocidad de la luz. No obstante, cabe entender que el riesgo asumido por Darth Vader fue considerable.

Tabla de fracasos de kamikazes hiperespaciales

Cuando se falla la tirada de astrogación por menos de 10 puntos, se tiran 2D para ver qué sucede. Un comentario de "mismos efectos" quiere decir que se aplica las mismas medidas que el resultado equivalente en la tabla de fallos de astrogación.

2. Corte del imperimpulsor. Mismos efectos.

3-4. Fluctuaciones radiactivas: las radiaciones afectan a los motores hiperespaciales y la nave no consigue saltar para destruir la flota, apareciendo en cualquier otro punto de la galaxia que el Director de Juego decida. Hiperimpulsor dañado y aplíquese "fuera de rumbo" para ver donde sale.

5-6 Corte del hiperimpulsor: equivocación en los cálculos. Los computadores detectan la sombra gravitatoria de otro cuerpo espacial cualquiera (no el pretendido por el astrogador, es decir, la flota enemiga). Como se desactivó el hiperimpulsor, aplicar "colisión pesada".

7-8. Fuera de rumbo. Se salta a otro sitio distinto, sin llegar a colisionar con el objetivo. Mismos efectos.

9-10. Colisión pesada: se choca contra otra masa gravitacional distinta a la pretendida (un planeta errante, un campo de asteroides...). Mismos efectos que la tabla básica.

11-12: Colisión insalvable: se choca contra otra masa gravitacional inevitable distinta a la pretendida (una estrella, un agujero negro...), pero no hay nada que hacer. Ni tirada de salvación ni nada. Destrucción automática.

Notas generales

Las imágenes son propiedad de The Walt Disney Company. A mi me gustaba más cuando decía que eran propiedad de Lucasfilm.

CC Creative Commons

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.1 España

Usted es libre de:

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- Hacer obras derivadas.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento. Debe reconocer y citar al autor original.

No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones no se ven afectados por lo anterior.

Esto es un resumen legible por humanos del texto legal (la licencia completa) disponible en los idiomas siguientes: Catalán Castellano

Agradecimientos

A mi hermano Jordi, por introducirme en los juegos de rol.

A George Lucas, como no podría ser de otra manera.

A Gary Gigax y Dave Arneson, por crear el primer juego de rol.

A todos los que han jugado a rol conmigo, y en especial a los que siguen soportando mis partidas.

Notas finales

[i] RP Tools http://www.rptools.net.
[ii] Roll.net: https://roll20.net
[iii] SW WEG 2º RE, pág. 100 y siguientes.
[iv] En los ejemplos pondré capturas de pantalla de mapas creados con la utilidad de https://roll20.net
[v] Mapa de ejemplo obtenido de http://www.armoredgear7.net/armored-cartographers/
[vi] La medida para calcular diagonales que se corresponde con estas reglas son las que utiliza el sistema del juego de rol *Pathfinder 3.5E Compatible*, disponible en la configuración de la página del mapa.
[vii] SW WEG 2º RE, pág. 91 y siguientes.
[viii] SW WEG 2º RE, páginas 51 y 120. En la Guía, páginas 9 y 10 se da una descripción más exhaustiva de los tipos de sensores, y su uso militar. En la Guía de la Alianza Rebelde, páginas 75 y 76 se describe la fase de detección e identificación dentro de las tácticas de combate que utiliza la Rebelión en su lucha contra el Imperio. Recomendamos la lectura de estos capítulos para dar más juego a la partida.
[ix] Esta regla probablemente provenga de que, efectivamente, en ninguna de las tres películas originales utilizan comunicadores en el hiperespacio (en las precuelas tampoco se observó). Ignoro si en el abundante material del universo expandido (Leyendas), o en otros juegos de rol de Star Wars comentan otra cosa.
[x] SW WEG 2º RE, pág. 108, es el «bootlegger turn».
[xi] SW WEG 2º RE, pág. 109.
[xii] SW WEG 2º RE, pág. 110.
[xiii] SW WEG 2º RE, pág. 117.
[xiv] En el Episodio VII al menos parece que se intenta mantener cierta coherencia con las anteriores películas, en el sentido de que el guionista sabe que esto no era posible y, por lo tanto, le busca una pequeña justificación basada en la incredulidad de los demás. Así quedá patente cuando Han Solo le confiesa a Leia, quien acaba de preguntarle cómo van a desactivar los escudos, *«si te lo digo no te va a gustar»*. Cuando después se lo revela a Finn, éste le responde sorprendido, y no sabemos qué significa el gruñido de protesta de Chewbacca, si contra el plan de Solo o el recelo de Finn. Luego el Halcón se salva por poco, pero se salva. Aunque sigue sin gustarme la idea, Han Solo es un tipo que *«en peores sitios se ha infiltrado»*. ¿Podrían haberlo enfatizado más? Pues sí, con Finn diciendo *«eso es imposible»* y Han, sarcástico, respondiendo *«nunca se ha probado con el Halcón o conmigo como piloto»*. Por lo tanto, podríamos pensar que el primer ser de la galaxia que intentó la proeza fue un veterano Han Solo y a bordo del Halcón Milenario. Sin embargo, una vez que se ha introducido la posibilidad, empiezan a explotarla en otras películas, aunque cronológicamente sea dudoso de que pudiera hacerse. Así, en Rogue One, el capitán Cassian Andor salta al hiperespacio para escapar de los devastadores efectos de la Estrella de la Muerte, al destruir la Ciudad Sagrada de Jedha . Así que lo que podría considerarse un avance tecnológico descubierto por Han Solo resulta que es más sencillo de lo que parece. K-2SO dice *«no he completado los cálculos»*, a lo que el Cassian le contesta *«ya los terminó yo»*, y tecleando un poco la consola y dándole a la palanca del hiperimpulsor lo consigue.
[xv] SW WEG 2º RE, pág. 116.
[xvi] Han Solo no salta desde la atmósfera de Tatooine para eludir los destructores. La Alianza Rebelde no abandona Base Echo saltando desde Hoth, arriesgándose a ser interceptados por la flota de Darth Vader. Y así un largo etcétera.
[xvii] Una de las características de un universo coherente consigo mismo sería el descubrimiento, la evolución o el desarrollo de nuevas tecnologías, programas, motores, sistemas, etc. No obstante, como ya ha ocurrido, es posible que en alguna futura película posterior a la publicación de este artículo incluya cualquiera de estas novedades de salto a hipervelocidad en un tiempo cronológico cualquiera.
[xviii] De nuevo, no sería de extrañar que en futuras películas, libros o series, apareciera alguna corbeta, fragata o incluso un destructor, en medio de la atmósfera de un planeta.
[xix] Desde mi opinión personal, y a pesar de que visualmente la escena me gusta mucho, y de que la idea original me parece incluso acertada, la considero mal adaptada.
[xx] Este asunto ya nos lo encontramos en *La Venganza del Sith*, cuando Anakin Skywalker y Obi Wan-Kenobi aterrizan la nave de Grievous en Coruscant, aunque al menos ahí sólo pretendían aterrizar, perdiendo trozos de la nave por el camino. Los personajes recalcan la dificultad de la maniobra y los guionistas se molestan en hacer ver que la cosa no es tan sencilla como parece.
[xxi] De ser así, la Guerra de las Galaxias se hubiera limitado a ver quien tiene más mártires y mejores astrogadores.
[xxii] Imagen ilustrativa capturada del vídeo parodia «*Como Star Wars Los Últimos Jedi Debería Haber Terminado*»