



TALON - MANUAL

INDICE DE COMPONENTES

Introducción.....	2	Escenario 11 – <i>La Batalla de Saturno</i>	17
20. Victoria.....	2	Escenario 12 – <i>La Batalla de la Línea</i>	17
21. Despliegue.....	2	27. Diseña Tus Propios Escenarios.....	19
22. Refuerzos.....	3	28. Juego de Campaña.....	20
23. Transportes.....	4	29. Modos de Batalla.....	20
24. Reparación de Averías.....	4	30. Terreno.....	22
25. Partidas Multijugador.....	5	31. Modo Guerra Imperial.....	22
26. Escenarios.....	5	32. Jugar a Space Empires: 4X con Talon.....	27
Tutorial.....	5	33. Reglas Opcionales.....	29
Escenario 1 – <i>La Guerra Ha Llegado</i>	10	Créditos	30
Escenario 2 – <i>Un Encuentro Fortuito</i>	11	Diseño de Naves y Doctrina de Flotas.....	31
Escenario 3 – <i>El Primer Enfrentamiento Entre Flotas</i>	11	I+D Tacticos.....	33
Escenario 4 – <i>El Fin del Patton</i>	12	Ejemplo Extendido de Partida.....	36
Escenario 5 – <i>La Pérdida de Beta Centauri</i>	14	Ejemplo de Partida Avanzado.....	44
Escenario 6 – <i>Secretos</i>	14	Preguntas Frecuentes.....	47
Escenario 7 – <i>Convoy Emboscado</i>	14	Hoja de Laboratorio de Astrométrica.....	50
Escenario 8 – <i>La Capital del Sector</i>	15	Hoja de Puntuación de Carrera.....	51
Escenario 9 – <i>Asalto a la Base</i>	15	Lista de Naves Guerra Imperial.....	52
Escenario 10 – <i>Dogger Bank</i>	16	Space Empires/Talon – Tabla de Naves.....	53
		Space Empires/Talon – Tabla de Investigación...54	

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

INTRODUCCIÓN

Hay 5 maneras de jugar a *Talon*:

- Puedes jugar a los escenarios del Manual, que detallan las batallas más decisivas de la primera Guerra Talon y son ideales como inicio para los nuevos jugadores. (Página 5)
- Puedes Diseñar Tus Propios Escenarios, usando Puntos de Naves para desplegar las naves que tú quieras. (Página 19)
- Puedes jugar una Campaña en la que tú y tu oponente juguéis una serie de escenarios. (Página 20)
- Puedes jugar al modo de Guerra Imperial, en el que hay que tomar decisiones a nivel estratégico. (Página 22)
- Puedes jugar a *Space Empires: 4x de GMT* usando *Talon* para resolver las batallas. (Página 27)

Historial de Puntuación: Juegues al modo en que decidas jugar a *Talon*, te animamos a que lleves una Puntuación de Carrera. Dependiendo de tu nivel de victoria, obtienes de 0 a 3 puntos por partida. Esto lo anota tu oponente. Se proporciona una hoja de seguimiento al final del manual y un archivo para que pueda descargarse en formato electrónico. Si todo va bien, pronto habrá disponible una app.

20. VICTORIA

El objetivo de la mayoría de batallas es controlar una región del espacio. A menos que el escenario especifique otra cosa, usa las siguientes condiciones de victoria:

20.1 Última Nave en Pie

Si un bando acaba siendo el último al que le quedan naves en el mapa, ese bando gana la batalla (aunque haya perdido más naves). Los Misiles *no* cuentan como naves a este efecto. Los Cazas que han perdido su CV o o Base SÍ que cuentan para esto.

20.2 Nivel de Victoria

- La destrucción de naves enemigas y la conservación de tus propias naves es importante, especialmente si estás jugando a un juego de Campaña o si estás usando el Historial de Puntuación. Puede calcularse la puntuación después de una batalla para ver lo bien que lo hizo el ganador.
- Suma el valor total en Puntos de Naves de las naves destruidas de cada bando. Los

valores en Puntos de Naves se encuentran en las Tarjetas de Ayuda para los Jugadores. Divide el total del perdedor por el total del ganador. El nivel de victoria es el siguiente:

≥ 3 Victoria Devastadora (válida 3 puntos)
≥ 1.5 Gran Victoria (válida 2 puntos)
< 1.5 Victoria Menor (válida 1 punto)

- Estos puntos se suman a tu Historial de Puntuación y/o a la puntuación del juego de Campaña.
- Es posible que el ganador haya perdido más puntos por destrucción que el perdedor.
- Los daños en el casco no influye en el nivel de victoria.
- Algunos escenarios pueden restringir el nivel de victoria a Gran o Menor.

20.3 Historial de Puntuación

- Se anima a los jugadores a que lleven la cuenta de sus victorias/derrotas y su Historial de Puntuación.

20.4 Deportividad

- Se considera deportivo reconocer la derrota cuando no hay probabilidad razonable de victoria. ¡Es mejor acabar la partida y comenzar otra que estar alargándola sin sentido!
- A no ser que lo especifique el escenario, las naves del jugador derrotado se consideran destruidas a menos que las naves estén tan lejos del alcance del oponente que este no pueda o no llegue a acercarse lo suficiente para destruirlas antes de que se puedan retirar cuando la partida se dé por terminada.
- Es posible que ambos bandos se queden sin naves al final de la batalla, o que a ambos les queden naves con Armas ineficaces. En este caso, ambos bandos pierden y la batalla debe jugarse de nuevo.

21. DESPLIEGUE

A menos que se especifique otra cosa en las instrucciones del escenario, se aplica lo siguiente a todas las partidas:

- Coloca el mapa por su lado ancho entre los jugadores.
- Los Talon siempre comienza en el escenario como Jugador con la Iniciativa.
- Algunos escenarios tienen áreas de despliegue específicas para cada bando. Si

no las tienen, usa este mapa para el despliegue de las naves:



Selección de Naves

La mayoría de escenarios especifican qué naves se despliegan.

Terreno

La mayoría de escenarios especifican dónde se coloca el Terreno. Si no es así, véase la sección de Colocación del Terreno (30.1).

Despliegue de las Naves

- Comenzando con el Jugador con la Iniciativa, los jugadores se turnan para colocar una nave cada vez, bocabajo, en su área de despliegue hasta que todas las naves estén colocadas.
- Las naves pueden colocarse en cualquier hexágono completo dentro del área señalada correspondiente a su bando.
- Una vez colocadas todas las naves, se revelan. Entonces, comenzando con el Jugador con la Iniciativa, cada jugador establece el encaramiento de todas sus naves a la vez.
- Las naves deben adoptar un encaramiento hacia delante.

EJEMPLO: Los Terranos pueden hacer que sus naves miren hacia arriba izquierda o hacia arriba derecha en el anterior diagrama.

- Los FTRs Terranos deben ser desplegados adyacentes a una Base o CV amigos. Este hexágono también debe de estar dentro del área de despliegue.

Características Iniciales de las Naves

- Todas las naves comienzan con sus Grupos de Armas totalmente cargados.
- Las naves Terranas *no* comienzan con las Baterías cargadas (las Baterías no pueden

conservar la carga mientras una nave viaja a Velocidades MRL).

- La Velocidad inicial de la mayoría de las naves es de 3 (la Curva de Energía inicial de una nave está dentro de un recuadro en la Tarjeta de Ayuda para el Jugador) y la Curva de Energía correspondiente debe anotarse en la ficha. La Velocidad inicial será la Velocidad de cada nave en la primera Ronda. No hay Fase de Energía antes de comenzar el escenario.

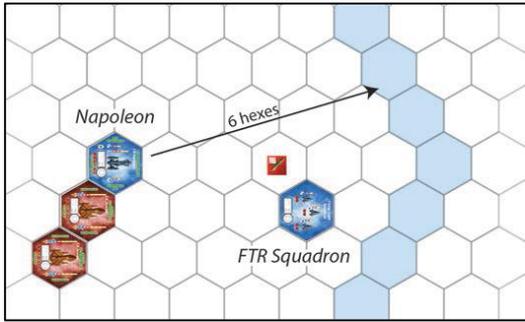
22. REFUERZOS

- La Fase de Refuerzos tiene lugar antes de la Fase de Energía de ciertas Rondas de juego, según especifique el escenario.
- Los escenarios con refuerzos pueden especificar un “lado para los refuerzos”.
- El Jugador con la Iniciativa despliega sus refuerzos primero.

Despliegue de Refuerzos

Los motores MRL se desconectan automáticamente a esta distancia cuando se aproximan a la mayoría de las demás naves con motores CMRL activos.

- Coloca las naves en hexágonos que estén al menos a 6 hexágonos de distancia de la nave (amiga o enemiga) o planeta más cercanos, contando en la dirección del lado para los refuerzos especificado. Si el escenario no especifica el lado para los refuerzos, los refuerzos pueden desplegarse en cualquier lado.
- Las naves que llegan como refuerzos no bloquean a otras naves amigas que llegan como refuerzos. Su despliegue se considera simultáneo dentro de una Fase de Refuerzos dada.
- Los Misiles, Bases y Cazas no bloquean a los refuerzos.
- No puede colocarse intencionadamente a los refuerzos de manera que el mapa flotante elimine otras naves del juego.
- Las naves pueden adoptar cualquier encaramiento y Velocidad.
- No pueden desplegarse las naves en un hexágono con Terreno.
- Durante algunas fases de refuerzos, un jugador puede tener permitido desplegar más de una nave o puede tener que escoger entre ciertas naves a la hora de desplegar, según las instrucciones del escenario.



En este ejemplo, el jugador Terrano tiene una nave que puede traer como refuerzo en este momento. Su lado para refuerzos, según especifica el escenario, es el lado derecho del tablero. Su CA Napoleon es la nave más cercana a ese lado del tablero, así que cuenta 6 hexágonos desde ese punto. Los hexágonos sombreados en azul son los hexágonos legales más cercanos a la batalla en los que puede desplegarse el refuerzo Terrano. Observa que el Misil y el Escuadrón de FTR no bloquean los refuerzos.

23. TRANSPORTES

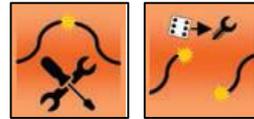
- Los transportes son necesarios para algunos escenarios y representan naves que llevan suministros decisivos o tropas.
- Un Transporte no puede atracar en una Base ni aterrizar en un planeta a menos que se mueva a Velocidad 1.
- Si un escenario incluye más de dos Transportes, los dos primeros Transportes deben desplegarse con todas las demás naves al comienzo del escenario. Sin embargo, todos los Transportes restantes pueden desplegarse durante cualquier Fase de Refuerzos a elección del propietario. El propietario de estos Transportes en exceso puede declinar desplegarlos, en cuyo caso se considera que se han retirado.

NOTA: ¡Tras distraer y alterar a las fuerzas enemigas, puedes enviar Transportes adicionales como Refuerzos para capturar el objetivo!



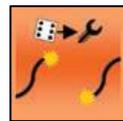
Transportes Talon y Transportes Terranos

24. REPARACIÓN DE AVERÍAS



Por medio de esta regla especial, se pueden arreglar de manera improvisada

los Grupos de Armas de algunas naves, representando que los ingenieros de tu nave han conseguido reparar precipitadamente una o más Armas dañadas para que disparen. Sin embargo, estas Armas reparadas de manera improvisada son poco fiables.



Los Grupos de Armas Reparados se señalan con una ficha de Avería Reparada por su lado con el cable roto. Coloca la ficha encima del Grupo de Armas reparado.

Desde el comienzo del escenario, puede que los Grupos de Armas Reparados no disparen pero puedan cargarse de manera normal.



Reparación: Al final de cada Impulso, se puede intentar hacer funcionar un Grupo de Armas Reparado tirando un dado de seis. Si se consigue hacer funcionar (sale un 6), dale la vuelta a la ficha a su anverso (cara con el cable conectado). Se puede disparar este Grupo de Armas si la ficha está por esa cara. Después de que un Grupo de Armas (y todas las Armas de ese grupo) haya acabado

de disparar, dale la vuelta a la Ficha de Avería Reparada al lado con el cable roto. Las Armas vuelven a estar inactivas.

Diseña Tus Propios Escenarios: Si ambos jugadores lo acuerdan, se puede usar la Reparación de Averías cuando Diseñéis Vuestros Propios Escenarios. Durante el Despliegue, cada jugador selecciona un Grupo de Armas de una nave que vaya a desplegar anotando en secreto la ficha como con Avería Reparada. Esa nave tiene un 10% de descuento en Puntos de Naves. Una vez reveladas las naves, coloca la ficha (por la cara con el cable roto) sobre el arma afectada. Las Averías de las Bases y los FTRs no pueden Repararse de manera precipitada.

25. PARTIDAS MULTIJUGADOR

- Casi todos los escenarios pueden jugarse como partidas multijugador con dos equipos de jugadores. Divide las naves de un bando entre los jugadores.
- Todos los jugadores de un bando dado se tratan bien como el Jugador con la Iniciativa o como el Segundo Jugador. Durante el despliegue, los jugadores de un equipo pueden comunicarse libremente (y en secreto) para determinar el despliegue de las naves. Durante el Impulso de un bando dado, todas las naves de un jugador deben ejecutar sus acciones antes de las del siguiente jugador de ese bando.
- Una vez comienza la batalla, los jugadores de un mismo bando no pueden comunicarse los planes ni aconsejarse entre ellos dentro de un Impulso. Obviamente, estas naves tienen la capacidad para comunicarse, pero esto representa la naturaleza a tiempo real del combate.
- Durante cada Fase de Energía, cada jugador puede decir hasta 10 palabras a los demás jugadores de su equipo sobre el juego. Un jugador puede inicialmente decir menos de 10 palabras con el fin de ahorrárselas para responder. Los jugadores pueden señalar naves o posiciones del tablero según haga falta en este momento, siempre que digan al menos una palabra cuando señalen. El propósito de esta regla es representar el rápido ritmo del combate e impedir que los jugadores esbocen planes detallados durante la Fase de Energía.

- Si un jugador sobrepasa las 10 palabras durante la Fase de Energía, ese jugador no puede gastar ED esta Ronda.



26. ESCENARIOS

TUTORIAL: “El Duelo” – El Inicio de una Guerra Interestelar

24 de diciembre de 2227

“Imbéciles...”

Los miembros de la tripulación del Puente del TCS (Nave de la Confederación Terrana) Patton eran lo suficientemente profesionales como para no volverse de sus puestos al oír la imprecación de la Capitana Helena O’Brien. Pero, en silencio, estuvieron de acuerdo con sus palabras, asignándolas mentalmente a las tres naves que acababan de entrar al espacio normal cerca de su nave dañada y que amenazaban con terminar con ella a la vista de la Base 395: su salvación.

Sin embargo, la Capitana O’Brien se estaba refiriendo a otros imbéciles totalmente diferentes.

Dos Días Antes

“¿Están respondiendo a nuestros saludos, Señor Denigo?” preguntó la Capitana O’Brien con su acento irlandés mientras las luces amarillas destellaban alrededor del puente.

“No, señora” respondió su primer oficial, un hombre de tez oscura del continente terrestre de África. Se apoyaba sobre el panel de comunicaciones y escuchaba mientras la joven que había allí repetía la frase “Nave sin identificar, aquí la Nave de la Confederación Terrana Patton. Se está aproximando a territorio de la Confederación Terrana. Por favor, cambie rumbo a 30 grados por 10 grados por -20 grados puesto que se trata del centro de nuestra galaxia y la línea que se extiende de esta al centro de la galaxia Andrómeda. Le

hemos enviado un gráfico de esta ruta. Esto les pondrá en un curso paralelo a nuestra frontera. Alternativamente, por favor deténgase por completo hasta que podamos establecer una comunicación más significativa.” Su primer oficial añadió: “Sabemos que las comunicaciones están abiertas y conectadas a su terminal, pero no hay respuesta.”

“Siga intentándolo, Alférez Aminpour,” ordenó O’Brien a su oficial de comunicaciones. “La iraní asintió una vez; su pelo negro se despeinó mientras movía sus dedos nerviosamente por el teclado. La capitana dirigió su mirada a su primer oficial. “Señor Denigo, ¿qué sugiere?”

Él se desplazó hasta estar junto a la silla de ella mientras ambos miraban al visor que mostraba al Patton detenido cerca del borde del espacio de la Confederación Terrana y a la nave sin identificar que se aproximaba rápidamente a su posición. Detenido no era exactamente la palabra correcta para el Patton, puesto que la nave seguía moviéndose por el espacio como exigían sus motores pero, dada la escala del monitor, el icono que representaba a la nave permanecería allí durante años a menos que pasara a velocidad de curvatura. Denigo se alzó por encima de ella, pero su voz era más suave y casi un sonsonete con su cadencia confiada y tranquilizadora mientras respondía. “Nuestras órdenes están claras, señora. Debemos intentar establecer contacto pacífico, pero bajo ninguna circunstancia debemos dejar que esa nave entre en nuestro espacio. Simplemente no sabemos cuáles son sus intenciones. Debemos cargar nuestras armas y nuestra batería.

La Capitana O’Brien mostró una sonrisa irónica, y asintió al panel incorporado en el brazo de su silla y se giró sobre su regazo. Denigo le devolvió la sonrisa cuando vio que ella ya había apretado el botón que disponía a la nave para la batalla preparando las armas y la batería para que fueran alimentadas.

Ella observó mientras la otra nave se movía hacia ellos y entonces suspiró cuando esta atravesó la línea que los líderes de la

Confederación Terrana habían decidido que fuera la frontera que no podía ser cruzada. Presionó un icono de su panel. Las luces amarillas destellantes cambiaron a rojas, y se abrió un canal en toda la nave. “Alerta Roja. Esto no es un simulacro. Toda la tripulación preparada para el combate.” Recordó durante un breve momento los viejos vídeos de programas de ciencia ficción del pasado de la Tierra, cómo las naves recibían la orden de no disparar a menos que fueran atacadas. Sus órdenes eran diferentes y estaban a punto de hacerle famosa. Sabía que los filósofos y los políticos criticarían sus decisiones y que sus acciones en la inminente batalla serían estudiadas y diseccionadas en el Colegio de la Guerra. Sabía que su nombre sería recordado por generaciones que aún no habían nacido como la capitana de la Confederación Terrana que estableció el primer contacto con una especie alienígena.

Todo esto pasó por su cabeza en un instante, y entonces lo apartó. Continuó hablando por el canal abierto: “Nuestras órdenes permanentes son enfrentarnos a cualquier nave que cruce nuestra frontera. Si responden a nuestro saludo en cualquier momento, tenemos permitido detener el combate y escoltarlos de vuelta a la frontera para abrir negociaciones. Enfermería, prepárese por si hay bajas.”

Apagó la conexión y observó la pantalla. Durante el tiempo que le había llevado hacer el anuncio, las naves se habían acercado. Comenzó a dar una rápida serie de órdenes girándose hacia su primer oficial, que se había desplazado a su puesto en el puente. “Señor Denigo, por favor, conecte todos los visores a mi panel y ponga la vista general en la pantalla principal. Establezca las líneas de disparo en la distancia en la que nuestros torpedos y fásers sean más eficaces.”

Mientras se cumplían sus primeras órdenes, se giró hacia un hombre mayor, “Teniente Orson, intente maniobrar para que nuestras armas puedan disparar a su...” echó un vistazo al visor, “lado de babor.”

Mirando a la mujer de piel morena de mediana edad sentada junto a Orson, le dijo

“Teniente Rojas. Dispare a la otra nave en cuanto estemos en la franja ideal para los torpedos y encarando su lado de babor. Si estamos en la banda ideal y a punto de abandonarla antes de que podamos disparar, efectúe cualquier disparo que se presente. Siga con los fásers en el mismo lado si se presenta la ocasión de disparar con ellos eficazmente.”

Se dirigió después a un joven muy alto y delgado del Star-2 de Barnard con una mata enmarañada de pelo rojo que no cumplía la reglamentación. “Alférez Chariz. Siga escaneándoles y observando su comportamiento, la eficacia de las armas, sus puntos débiles y demás. Infórmeme cuando vea algo.”

La Alférez Rojas intervino, “Distancia ideal en 10 segundos. Parece que podremos dispararles por su lado de babor, Orson, si reduces nuestro giro.” Orson respondió “¡Reduciendo el giro ya!”

Helena O’Brien se dirigió a comunicaciones, “Siga intentándolo, Alférez Aminpour. Hágamelo saber en cuanto oigamos algo de ellos.”

Chariz gritó “¡Están disparando!” en el mismo momento en el que Rojas anunció “¡Torpedos fuera!” A pesar de que la mayoría de información siempre venía de los ordenadores y no ocularmente, O’Brien no pudo evitar echar un vistazo a las dos pantallas que mostraban a ambas naves, justo a la derecha de la pantalla principal. La primera mostraba un video a tiempo real de la otra nave, ahora definitivamente enemiga. La segunda mostraba una escena reproducida mediante CGI del Patton. Los escudos de ambas naves destellaron, y Aminpour gritó, “Sin daños. ¡Escudo frontal abatido un tercio del total!” Rojas añadió, “Fásers disparando, un impacto.”

La Capitana miró a Charis, “¿Alférez?”

El joven se pasó la mano por el pelo, “¿Capitana? Creo que han disparado con dos armas montadas de las cuatro que puedo ver y nos han dado con ambas. Parece que tienen una eficacia de disparo similar a la de nuestros torpedos a alcance medio y,

puesto que se trata de energía, probablemente también puedan impactarnos a distancia corta. Hum, también parece que sus escudos ya están abatidos”

Conforme hablaba, el gráfico de la pantalla principal se actualizó para mostrar una línea roja en el lado de babor de la nave enemiga, indicando la probabilidad de una caída de los escudos. El gráfico también mostraba a las dos naves separándose.

“Teniente Orson, hago todo lo que pueda para ponernos de nuevo contra el lado de babor, aunque no espero que nos lo pongan fácil.” Dijo O’Brien, y ciertamente la nave enemiga estaba girando a estribor. “Teniente Rojas, tiene usted prioridad en la energía para recargar nuestras armas, pero una vez estemos a distancia de disparo, la prioridad pasa a Orson.”

“Alférez Aminpour, ¿hay ya alguna respuesta a nuestros saludos?” Miró a la mujer con esperanza, a pesar de que sabía que esta la habría interrumpido si tal respuesta fuera a llegar, sabiendo lo importante que tal información sería para su Capitana. Aminpour meramente sacudió la cabeza mientras seguía pidiendo contestación a la nave enemiga.

O’Brien apenas tuvo tiempo de respirar profundamente antes de que las dos naves empezaran a moverse la una contra la otra de nuevo. Chariz habló en alto, todas sus frases acabando con su característico tono interrogativo. “¿Capitana? Creo que sus armas están aún cargándose”

La Capitana asintió y, echando un vistazo a su panel informativo, vio que las armas del Patton estaban casi totalmente cargadas. Y entonces la nave enemiga se abalanzó con un repentino acelerón. Orson gruñó primero y gritó después, “Está demasiado cerca de nosotros para poder abatir ese escudo ahora.” O’Brien asintió y dijo calmadamente, “Entonces abatir otro,” Rojas lanzó torpedos de nuevo y anunció otro impacto. La nave enemiga se acercó y disparó finalmente sus armas montadas mientras el Patton se deslizaba frente a ella,

consiguiendo que los impactos le dieran en su propio lado de babor.

Aminpour gritó, “¡El escudo de babor casi abatido, Capitana!”

Chariz interrumpió, “Y, Capitana, su escudo frontal sólo está abatido hasta ligeramente por debajo de la mitad. ¿Mayor capacidad para recibir impactos en su frente que en sus lados? Además, ese acelerón vino de lo que parecen paneles en la parte posterior de la nave. No estoy seguro de cuántas veces pueden hacer eso. Realmente pareció que se apagaba debido a sobrecalentamiento más que deliberadamente”

Las dos naves se balancearon la una contra la otra de nuevo, y O'Brien supo que probablemente esta vez una o las dos resultarían dañadas en el intercambio. “Inténtalo con el lado de babor de nuevo; haz lo posible para darle con todo lo que tenemos.” Las naves se aproximaron, las bandas que mostraban las distancias de disparo óptimas para ambas se acercaron. O'Brien se inclinó hacia delante. “A mi señal, Orson y Rojas, ejecutad esta orden.” Había estado preparando la orden en su panel y se la envió a los visores de ambos. “Sí, Capitana.” fueron las dos respuestas.

“Esperad... esperad...” murmuró para sus adentros, “¡AHORA!”



NOTA DEL DESARROLLADOR: *Este escenario, al contrario que otros, comienza metiéndote en medio de la acción. Es una manera estupenda de aprender a jugar si es la primera vez que lo haces, puesto que te sitúa ante una elección crítica que determinará el resto de la batalla.*

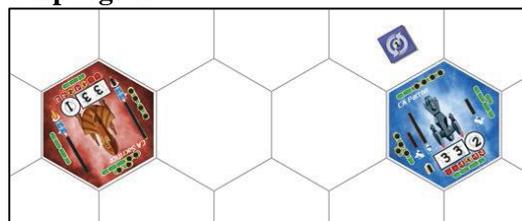
• Unidades Terranas: 1 CA: *Patton*

• Unidades Talon: 1 CA: *Sacrifice*

• **Reglas Especiales:** Para desplegar este escenario, sigue la ilustración inferior en lugar de las reglas de Despliegue. La nave Terrana ha recibido daño en los escudos frontales y de babor. Sus armas están totalmente cargadas, así como una batería. El Patton tiene también un marcador de Radio de Giro en el hexágono enfrente de él. El escudo de babor de la nave Talon está abatido y ha sufrido daño en sus escudos posteriores. Sus armas están totalmente cargadas y ha usado uno de sus dos Dispositivos de Poscombustión. El **Jugador con la Iniciativa** es el jugador Talon, pero actualmente es el Impulso del Jugador Terrano del Turno E. Ambas naves tienen su Curva de Energía inicial. ¿Puedes ver la oportunidad que tiene la nave Terrana? Tras jugar esta situación, vuelve a prepararla, pero esta vez en el Impulso Talon del Turno E. También tienen así una oportunidad.

• **Victoria:** No se conceden puntos por ganar en el Tutorial.

Despliegue:



Después de la Batalla

“Alférez Aminpour, ¿cuál es el estado de las reparaciones de nuestros torpedos?”, preguntó Denigo.

“Ingeniería piensa que se pueden arreglar. Pero no garantiza cuántos disparos tendremos después de eso”, dijo la mujer como respuesta. “Además, la sección médica informa de que nuestras bajas fueron relativamente escasas.” Se detuvo y

añadió sucintamente, “Los informes de ingeniería indican que el arma que dispararon funciona interrumpiendo la materia en lugar de destruirla. De hecho, en algunas áreas, la nave sigue como estaba, pero la composición molecular es diferente a como era antes.”

Denigo asintió, “Gracias, Alférez Aminpour. Por favor, transmite nuestros hallazgos al cuartel general, y también al Nimoy. Están cerca y a sus científicos les gustará resolver el enigma de una nueva arma.” Se giró entonces hacia O’Brien. “Señora, ese ha sido un buen trabajo, situarnos en su escudo lateral así.” Y añadió pensativamente, “¿Cómo puede ser que tengan unos escudos frontales tan potentes y los laterales sean tan débiles?” Ella no dudaba de que él estaría dándole vueltas al problema hasta que se le ocurriera una hipótesis probable. Él se sacudió ligeramente y añadió, “No creo que esperaran que fuéramos capaces de girar tan bruscamente como lo hicimos. Descargar nuestra batería para reducir el giro compensó ese ingenioso dispositivo de poscombustión que llevan en sus naves. Por un momento pensé que se iban a escapar”

Mientras el humo del puente se despejaba, oyó una voz de un puesto tras de ella. “¿Capitana? No quería molestarla antes.”

“¿Qué pasa, Alférez Chariz?”

El delgado joven se aclaró la garganta, tosió una vez, y entonces continuó. “Bueno, conseguí meterme en su sistema a través del canal de comunicación abierto. Y descargué un montón de datos. Y usé el descodificador con ellos. Y parecía que tenía un montón de información inútil. Pero entonces el descodificador dio con lo que parecía información planetaria. Como colonias y cosas así. Y la disposición de la flota e información táctica de sus naves. Y, bueno, ¿se hace a la idea, Capitana?”

“Chariz, ¿sabe lo importante que es eso? Con esta información, si ese imperio alienígena está realmente intentando iniciar una guerra, ¿podríamos acabarla casi tan pronto como empiece!” Helena O’Brien comenzó a levantarse de su silla

entusiasmada, intentando evitar que una sonrisa muy poco profesional apareciera en su cara. Hubo un par de gritos de triunfo no sofocados en el puente.

El Alférez Chariz alzó la mano. “Hummm, ¿Capitana? Pero, todavía tenemos que entregarla. Y, Bueno, la Orden General 17 se activa en base a los datos descodificados.” El joven observó cómo la expresión de su capitana se convertía en una de desconcierto mientras intentaba recodar la Orden General 17, y entonces su cara se quedó muy quieta.

“Orden General 17. Ciertos datos sensibles se bloquearán de inmediato hasta que se entreguen en mano de su dispositivo de almacenamiento a un Almirante de Flota con la acreditación de seguridad apropiada. Cierto. Los burócratas añadieron eso recientemente, ¿verdad? No hay manera de que podamos acceder a esos datos, ¿no? No importa, ya sé la respuesta. El ordenador está programado para hacerlo automáticamente.” No pudo evitar un ligero suspiro. Un procedimiento incluido debido al miedo al espionaje y a las intrigas dentro de la flota estaba ahora paralizándoles cuando se enfrentaban a una raza enemiga. “Que yo recuerde, hay un Almirante de Flota en la Base 395 en donde podemos reparar la nave. Establezca una trayectoria, Teniente Orson.” El viejo tejano respondió con acento. “Sí. Capitana. Trayectoria fijada.”

Ella dijo: “Buen trabajo todo el mundo. Fijen la mayor velocidad posible.” Contempló el mapa y pensó: “Burócratas. Imbéciles...”

Solución Terrana: El Patton puede usar su Batería para Cambiar la Iniciativa y convertirse en el Jugador con la Iniciativa en el Impulso F. En el Impulso F, los Terranos puede usar ED para potenciar su Radio de Giro. Entonces, durante el movimiento, pueden girar y efectuar un “ataque alfa” contra el escudo abatido del Sacrifice, disparando todas sus armas.

Solución Talon: El *Sacrifice* puede usar el Dispositivo de Poscombustión que le queda para girar, alineándose para un “ataque alfa” contra el escudo lateral debilitado del Patton.

Escenario 1 - La Guerra Ha Llegado

22 de diciembre de 2227

“Estás en lo cierto, Helena; no podría imaginar una amistad más sorprendente. Aunque he descubierto que a veces las semillas de una verdadera conexión están en lo mucho que una persona puede hacerte reír. Y recordarás, en la fiesta de celebración de tu toma de mando, que Orson y Aminpour casi se mataron entre ellos a risas. O quizás no. Yo apenas recuerdo nada de mi propia fiesta, todavía anonadado por las insignias por las que había trabajado tanto y tan duramente en el bolsillo de mi uniforme. En cualquier caso, hablamos pronto. Espero que el Patton te trate tan bien como el Napoleon me está tratando a mí.”

Clark Perriman se sentó y miró el mensaje de su tablet, pensando en lo seco que le sonaba teniendo en cuenta los sentimientos que albergaba por la mujer que pronto lo leería. Bueno, en cuestión de dos días, teniendo en cuenta el retraso habitual a la hora de enviar y recibir un mensaje y la distancia entre el Napoleon y la patrulla actual del Patton. Estaba convencido que era sobre todo debido a los censores del gobierno, que peinaban cada mensaje para asegurarse de que no se intercambiaba cierta información confidencial más que por las razones supuestamente técnicas. Como siempre, había una confesión que quería añadir al final. Y como siempre, se daba cuenta de que no la iba a enviar. Quizá algún día, durante un permiso combinado, sería capaz de decírselo cara a cara. Mientras su dedo se movía hacia la pantalla para enviar el mensaje, una luz roja destellante apareció en ella y en los paneles de su habitación. “Alerta Roja. Capitán al puente,” convocaron las llamadas de su intercomunicador. Mensaje olvidado por el momento; había salido por la puerta antes de que la voz terminara.

“¡Informe!” pidió Perriman mientras atravesaba la puerta abierta pero segura que llevaba al puente. Sus ojos se fijaron en la pantalla principal, que mostraba tanto al Napoleon como al Zhukov, que había llegado poco antes el día de hoy para asumir la patrulla una vez se hubiesen completado una serie de ejercicios entre los dos cruceros pesados. Además de los iconos que mostraban a los cruceros pesados, dos más señalados en amarillo, que indicaba estatus desconocido, se aproximaban a su posición. Estas dos nuevas naves estaban bien adentro de la frontera de la Confederación Terrana, y Perriman podía oír a su oficial de comunicaciones intentando establecer contacto.

El primer oficial de Perriman, Robert Molyneaux, se movió para permanecer junto a la silla del Capitán mientras Perriman se sentaba en ella y se giraba hacia el panel de información que había junto a su regazo. “¡Señor! Los dos contactos han entrado en CMRL justo dentro de nuestras fronteras y están moviéndose hacia nosotros desde entonces. Tengo al Teniente Rogers analizando las lecturas de datos del sensor en busca de cualquier información que podamos obtener de sus capacidades tácticas.”

“Gracias, Robert.” Perriman exploró rápidamente el panel de su regazo y procedió a dar órdenes a la tripulación. “Navegación. Por favor recuerden mantener la distancia segura entre nosotros y el Zhukov. Sé que hemos practicado, pero las cosas parecerán mucho más rápidas si hay una batalla.”

- **Unidades Terrana:** 2 CA: *Napoleon, Zhukov*
- **Unidades Talon:** 2 CA: *Justice, Unity*
- **Victoria:** La Victoria Devastadora no es posible

Y así fue. Cada una de las dos naves Terranas se concentró en una de las naves enemigas con su torpedo, abatiendo sus escudos frontales, pero el Zhukov resultó ser el blanco de ambos ataques enemigos y salió

afectado del primer paso, destrozado y con problemas en el relé de energía que limitarían su eficacia durante el resto de la batalla. El Capitán Nguyen, sin embargo, consiguió impactar en los escudos abatidos de una de las naves enemigas con un faser, y el efecto cascada del daño consiguió hacerla explotar.

Perriman soltó una maldición cuando su intento de maniobrar el Napoleon para disparar al otro crucero enemigo se vio frustrado por una aceleración que puso al Zhukov al alcance de los disruptores de estribor de aquel. Volvió a maldecir cuando el Zhukov explotó y el torpedo del Napoleon destelló inofensivamente más allá de su blanco.

La nave enemiga disparó sus disruptores de babor. Perriman sintió que algo se rompía en su cabeza.

“¿Capitán? ¿Recuerda lo que ha pasado?”

“No,” dijo Perriman mientras se fijaba en el joven enfermero que había junto a su cama en la enfermería. Supo instantáneamente que había sido herido gravemente si habían tenido que usar el estimulante para despertarlo por completo de un coma inducido médicamente. Tenía el efecto desorientador de despertar completamente al paciente al instante. Miró rápidamente sus extremidades y le alivió ver que estaban todas. “¿Qué ocurrió?”

El Alférez Derrin, Perriman recordaba ahora su nombre, explicó. “Un trozo del enchapado de techo cayó y le dio en la cabeza. Ha tenido una importante conmoción cerebral, pero de alguna manera consiguió maniobrar para salvar la nave. Al menos eso es lo que han dicho los otros. Probablemente lo recordará con el tiempo. Es asombroso que permaneciera consciente. El daño de su cráneo se ha operado.”

“¿Cuánto tiempo” preguntó el Capitán.

“Una semana.” dijo Derrin, “Señor. Normalmente insistiría en que descansara al menos una semana más, pero el alto mando

ha ordenado que vuelva al servicio activo tan pronto como sea posible.” Sonrió de una manera un tanto apologetica, pero Perriman podía detectar algo debajo de la sonrisa: miedo, ansiedad y tristeza. “Señor, tiene algo que leer también.” Le pasó una tablet al Capitán.

Perriman vio una pantalla llena de títulos de informes oficiales, e inmediatamente supo lo que indicaban: guerra. Estaba a punto de empezar por el superior cuando uno más abajo llamó su atención. Era uno de los que tenía un punto rojo junto al título, lo que indicaba la pérdida de una o más naves. Pasó el dedo por encima de la línea de texto:

Patton en la Base 395

Tras una pausa, tocó el enlace y abrió el informe.

Escenario 2 – Un Encuentro Fortuito

Los capitanes que estaban en misiones rutinarias al principio de la guerra descubrieron que sus misiones habían dejado de ser rutinarias. Con las comunicaciones interestelares funcionando lentamente o en absoluto, se vieron desconectados del mando de la flota y muy, muy solos. Se vieron obligados a actuar bajo su iniciativa a medida que las situaciones iban teniendo lugar. Esto llevó a muchos encuentros casuales entre naves individuales o en pequeños grupos que muy difícilmente volverían a repetirse durante el resto de la guerra.

- **Unidades Terranas:** 1 CL, 1 DD: *Thor, Caleb*
- **Unidades Talon:** 1 FF, 2 DD: *Surprise, Hunter, Shadow*
- **Victoria:** La Victoria Devastadora no es posible.

Escenario 3 – El Primer Enfrentamiento Entre Flotas

Los Terranos reunieron lo que pudieron para responder a la inminente invasión. Este grupo de naves sueltas dentro de la extensión de su territorio acabó siendo conocido como la Flota del Borde Exterior. Al principio tuvo éxito. En varios enfrentamientos, elementos de ella

destruyeron una fragata, rescataron un puesto científico avanzado, y dañaron seriamente a un destructor, pero estos pequeños éxitos contra naves individuales no les preparaban ni siquiera para enfrentarse a una flota pequeña. Los Talon tenían experiencia en la guerra interestelar, mientras que los Terranos no. Los errores que cometerían resultarían costosos.

- **Unidades Terranas:** 1 CA, 1 CL, 2 SC: *Guderian, Valhalla, Explorer, Voyager*
- **Unidades Talon:** 1 BC, 1 FF, 1 CL: *Freedom, Vision, Dauntless*

Escenario 4 - El Fin del Patton

24 de diciembre de 2227

Aproximándose a la Base 395 después del desastroso primer contacto con el Imperio Talon, y en posesión de informes de inteligencia vitales, el Patton descubrió que tendría que luchar para abrirse camino a través de una emboscada y llegar a su salvación.

- **Unidades Terranas:** 1 CA (área A), 1 BASE (área B), 2 FTRs (área B), 1 SC (área B): *Patton, Valley Forge, Escuadrón Wolverine, Escuadrón Black Jack, Explorador*
- **Unidades Talon:** 1 DD (área A), 2 FF (área B): *Predator, Vision, Surprise*
- **Despliegue:**



- **Reglas Especiales:** Este escenario usa varias reglas especiales. El Patton debe desplegar en el área de despliegue Terrana A. La Base Terrana debe desplegar en el área B y los FTRs deben comenzar adyacentes a la Base. El DD Talon debe desplegar en el área Talon A, los FFs Talon deben desplegar en el área Talon B. Las naves pueden adoptar cualquier encaramiento. El Patton comienza la batalla con 3 casillas de Casco dañado

tachadas, pero tiene los escudos enteros. Además, el Grupo de Armas de Torpedos del Patton está Averiado (véase Reparación de Averías, cara con los cables rotos) y no puede disparar en este momento. Para ganar, el Patton debe atracar en la Base. Puede atracar a cualquier Velocidad. Debido a la naturaleza altamente confidencial de los informes que transporta el Patton, ambos bandos han solicitado refuerzos. Durante la Batalla, los Talon obtendrán varios refuerzos. Los lados por los que entran los refuerzos Talon son los bordes “largos” superior e inferior del tablero. El jugador Talon puede elegir en qué lado desplegar los refuerzos. El lado por el que entran los refuerzos Terranos es el lado del tablero que tiene el área de despliegue B.

Refuerzos Talon:

- Ronda 1: 1 DD: *Hunter*
- Ronda 2: 1 CL: *Indomitable*

Refuerzos Terranos:

- Ronda 1: 1 CL: *Asgard*

Victoria: Si el jugador Talon destruye al Patton, ganan y el escenario acaba de inmediato. Se considera que todas las naves que queden en el tablero se han retirado porque están a punto de llegar más refuerzos de los Talon. Si el Patton atraca, sus datos vitales se transmiten de manera segura a los cuarteles generales. Los Terranos ganan y el escenario acaba inmediatamente. Están a punto de llegar refuerzos Terranos y las naves Talon restantes se retiran. Puesto que este es un escenario asimétrico, recomendamos jugarlo dos veces, cambiando de bando. Para el Historial de Puntuación, el jugador que gane ambas partidas (destruyendo al Patton en una y atracando con él en la otra) obtiene una Victoria Devastadora. Ganar una sola de las dos partidas es una Victoria Menor.

Ella siempre había oído que el tiempo se ralentizaba durante la batalla, al menos para aquellos que mostraban una aptitud para esta. Quizás más tarde sería capaz de recordar el acontecimiento como un todo coherente, pero ahora los momentos pasaban a toda velocidad a pesar de que parecían hacerse eternos.

“Impactos en una de las fragatas, señora. Ha explotado, quizá ha dañado a la que tiene al lado. Aunque creo que nos hemos quedado sin torpedos.”

“Sr. Denigo, ¿podemos destruir estos misiles?”

“¡Negativo, señora! Nos darán antes de que podamos hacerlo. Y creo que no vamos a poder soportar el daño.”

El grito exaltado de Orson cuando los cazas de la Base 395 pasaron chillando a ambos lados del Patton, abatiendo los misiles, “¡Ángeles guardianes!” Mostró una amplia sonrisa a Aminpour al el otro lado del puente, y recibió otra a cambio.

Observar al Asgard escapar dañado de los refuerzos Talon que acababan de llegar, después de que el más pequeño crucero ligero Terrano hubiera hecho todo lo que pudo para desviar a la nave más grande de su trayectoria hacia el Patton.

Gritar las órdenes para usar la batería para proveer de aún más energía al superordenador para calcular dónde estarían las naves en el espacio un milisegundo más rápido, lo suficiente para permitir a las armas de su nave obtener una solución de disparo primero y atravesar los debilitados escudos de la restante fragata enemiga. “Se me da bien esto.” pensó, con una mezcla de orgullo y asombro.

Y entonces, el destructor enemigo más cercano lanzó un misil.

Los pensamientos se enlazaron en su mente mientras observaba al misil en la pantalla. Cómo los escudos laterales débiles tenían sentido si se proponían trabajar juntos como flota, protegiendo las naves de los flancos los débiles escudos de las naves del centro. Cómo la nave contra la que combatieron en la primera batalla estaba sola.

Observó, mientras el misil se aproximaba, al escuadrón de cazas intentando girar para alinearse para un último disparo desesperado.

Si las naves que habían encontrado no estaban organizadas como flotas y, sin embargo, el diseño de sus naves indicaba que funcionaban mejor juntas, entonces, ¿quería eso decir que no eran básicamente un imperio belicoso? ¿Qué de alguna manera todo esto era un malentendido? Sabía que podía equivocarse, pero quería creer que no lo estaba.

Observó como uno de los cazas disparaba e impactaba al misil, pero no lo destruía. El misil aumentó de tamaño en la pantalla.

La historia de la Tierra estaba repleta de ejemplos de antiguos enemigos que se habían convertido rápidamente en amigos, olvidando sus viejas rencillas. Quizás un día miembros de los mundos natales de la nave sin nombre y de la Confederación Terrana trabajarían juntos. Deseó haber podido vivir lo suficiente como para ver ese día.

La Capitana Helena O’Brien observó el misil que iba a ser su muerte y la de su tripulación. El misil que era la muerte de cientos de miles más que podrían haberse salvado con la información que había en los bancos de datos de su nave.

“Imbéciles...”



Escenario 5 - La Pérdida de Beta Centauri

Con la derrota de la Flota del Borde Exterior y la pérdida del Patton, la pequeña colonia de investigación de Beta Centauri estaba en peligro. En los lejanos confines del espacio Terrano, conservarla no era realmente una opción en este momento. El rescate era el objetivo. Una pequeña fuerza de naves Terranas estaba de camino para intentar la evacuación, pero primero tendría que detener a los transportes de tropas. La pérdida de esta colonia era inevitable, pero derrotar a esta primera fuerza permitiría a la Confederación salvar a los colonos y su investigación, a la vez que proporcionaría a la moral Terrana un muy necesitado estímulo.

• **Unidades Terranas:** 2 CL, 2 DD: *Thor, Valhalla, Achilles, Hercules*

• **Unidades Talon:** 1 FF, 2 Tran, 2 CL : *Vision, Legion, Tribe, Dauntless, Indomitable*

Victoria:

• **Bonificación por Transporte Aterrizado:** Los puntos de nave de cada Transporte aterrizado cuentan como si fuera una nave enemiga destruida. Los puntos de naves del Transporte valen el DOBLE.

• **Bonificación por Transporte Destruído:** Los puntos de nave de cada Transporte destruido valen el DOBLE a efectos de calcular el nivel de victoria.

• Si aterrizan DOS Transportes, la partida acaba inmediatamente y el bando invasor gana. El nivel de victoria se determina según las reglas normales más las anteriores bonificaciones por los transportes.

Reglas Especiales: Coloca un planeta en el área de despliegue Terrana. Este es Beta Centauri.

Escenario 6 - Secretos

Había mucho que los Terranos y los Talon no sabían los unos de los otros: cultural, política Y militarmente. Una nave Talon desconocida estaba causando estragos por donde fuera que apareciera. Desesperados, los Terranos liberaron uno de sus propios secretos. Los Talon se habían encontrado con pequeñas alas de Cazas defendiendo

bases, pero habían pensado que estos sólo tenían una función superficial. Estaban en lo cierto, en parte, puesto que estas naves sólo podían estar en batalla respaldados por grandes bases al principio de la guerra. Sin embargo, los Portanaves capaces de transportar y mantener Cazas todavía les eran desconocidos a los Talon. Los Terranos habían esperado guardarlos para una batalla decisiva y usarlos en masa, pero la situación era demasiado urgente. A cambio, se quedarían conmocionados por el tamaño de la nave desconocida y el poder de su armamento.

• **Unidades Terranas:** 1 CV, 4 FTRs, 1 BC: *Wasp, Escuadrones Black Sheep, Flying Tiger, Diamondback y Cougar, Alexander*

• **Unidades Talon:** 1 DN, 1 CA, 1 DD: *Imperial, Service, Shadow*

Victoria: El objetivo del jugador Talon es destruir el CV *Wasp*. El objetivo Terrano es destruir el DN *Dominion*. Si un bando logra destruir la nave objetivo del otro y retirar su nave objetivo, la batalla acaba inmediatamente y el bando que lo consiguió gana. En cualquier otro caso, se aplican las reglas normales de victoria, Última Nave en Pie. Las naves objetivo cuentan como el DOBLE a efectos del nivel de victoria y las naves objetivo retiradas cuentan como naves enemigas destruidas.

Despliegue: Atención, hay nebulosas en esta batalla. Los FTRs deben desplegar adyacentes al CV.



Escenario 7 - Convoy Emboscado

Los motores MRL eran peligrosos de operar en el Cúmulo Estelar Arcturus. Las interferencias gravimétricas obligaban a las naves a usar su motor sólo a niveles CMRL.

Las naves salen del modo MRL antes de estas zonas y operan a alta velocidad CMRL hasta que cruzan la zona, momento en el que vuelven a saltar a MRL. Un convoy de suministros estaba a punto de atravesar el Cúmulo Estelar Arcturus cuando los transportes y sus escoltas fueron emboscados por naves Talon.

- **Unidades Terranas:** 1 Tran, 1 DD, 1 CL: Normandy, Hercules, Asgard
- **Unidades Talon:** 1FF, 1 DD, 1 CL: Surprise, Hunter, Fearless



Reglas Especiales: Las unidades Terranas comienzan encaradas hacia el área de despliegue Talon. El Transporte debe calentar su motor MRL y retirarse para ganar.

Victoria:

- Si el Transporte escapa, gana el bando Terrano.
- Si el Transporte es destruido, gana el bando Talon.
- Si el Transporte escapa o es destruido, la batalla *no* concluye y el combate puede continuar para determinar el nivel de victoria.
- Los puntos de nave para un Transporte que escapa o es destruido son el DOBLE para el nivel de victoria.

Escenario 8 - La Capital del Sector

Edén fue uno de los primeros planetas distantes colonizados por la Tierra. Aunque no tan idílico como su nombre implica, era la gema de todas las colonias de la Tierra. Acabó convirtiéndose en la capital del sector en la región del espacio entre la Tierra y el Imperio Talon. Era crucial en lo relativo a comunicaciones, abastecimiento y estructura de mando. Analizando los

movimientos de las naves y los patrones de las comunicaciones, los Talon se dieron cuenta de esto. Sabiendo que estaba fuertemente defendido para un asalto fácil, planearon hacer tanto daño como fuera posible desde la órbita.

- **Unidades Terranas:** 2 BC, 1 CA, 1 DD, 1 CL: Caesar, Sun Tzu, Zhukov, Achilles, Thor
- **Unidades Talon:** 1 BB, 1 BC, 1 CA, 2 DD: Eliminator, Honor, Unity, Predator, Hunter

Victoria:

- El objetivo de los Talon es destruir rápida y decisivamente los complejos orbitales industriales de Edén. Para este escenario, las naves Talon pueden disparar y dañar al planeta Edén. El daño se registra anotándolo en la ficha del planeta.
- Si los Talon infligen 50 puntos de daño al planeta, obtienen una Victoria Decisiva.
- Si los Talon ganan según las condiciones de Victoria habituales Última Nave En Pie, pero no han infligido 50 puntos de daño al planeta, la partida termina. Sin embargo, el nivel de Victoria se determina de manera normal, sumando el daño infligido al planeta a las bajas Terranas x 10.
- Si los Terranos ganan según las condiciones de Victoria habituales Última Nave En Pie, el nivel de Victoria se calcula de manera normal, sumando el daño infligido al planeta a las bajas Terranas x 10.

Despliegue: Los Terranos pueden desplegar en cualquier hexágono completo de su área de despliegue, excepto en el planeta.



Escenario 9 - Asalto a la Base

En el apogeo de la guerra, la Flota Terrana consiguió recuperar informes de inteligencia y códigos de ataque de una Base secreta Talon oculta cerca de una

estrella moribunda en las afueras del territorio Talon. Sabiendo que cualquier investigación que se hiciera en esas instalaciones iba probablemente a proporcionar avances significativos en su comprensión tanto de la actual como de la futura tecnología Talon, se reunió una fuerza de ataque táctica para que se infiltrara en el sistema y recuperara cualquier dato disponible. La misión: entrar, abordar la Base, volver al Portanaves y salir usando la velocidad MRL antes de que pudieran llegar refuerzos. Por desgracia, los experimentos de los Talon fueron demasiado lejos y había ocurrido lo peor...

- **Unidades Terranas:** 1 CV, 4 FTRs, 2 CL: *Hornet, Ace of Spades, Flying Tigers, Double Down, Wolverine, Thor, Asgard*
- **Unidades Talon:** 1 BC, 1 DD, 1 FF, 1 Base: *Victory, Hunter, Surprise, Hope*

- **Victoria:** Los Terranos deben aterrizar con un escuadrón de FTR en la Base enemiga, extraer la información y escapar en el CV a velocidad MRL. Por desgracia, la Base está siendo arrastrada a un Agujero Negro. Un escuadrón de FTR sólo puede atracar en la Base enemiga siguiendo los procedimientos de ataque normales. Los escudos de la Base no afectan al ataque. Una vez atraque, retíralo del tablero y coloca la ficha en la casilla de la Tabla de Impulsos que se corresponda con el impulso actual. Cuando sea el Impulso con esta letra del jugador Terrano de la siguiente Ronda, el escuadrón FTR ha completado la extracción de los informes y puede despegar. Antes de gastar ED, el jugador Terrano, durante su Impulso, puede devolver el FTR a la Base. Coloca una ficha de objetivo en el escuadrón FTR para indicar que ha reunido la información. El escuadrón FTR puede adoptar cualquier encaramiento y Curva de Energía. A continuación, el escuadrón FTR debe atracar en el CV y el CV debe saltar a MRL. Si esto ocurre, el jugador Terrano obtiene de inmediato una Victoria Devastadora. Sólo puede atracar un FTR en la Base enemiga a la vez. Si el CV o todos los FTRs son destruidos, o si la base Talon es destruida antes de que se pueda reunir la información, los Talon obtienen una Victoria Menor.



Escenario 10 - Dogger Bank

A medida que los ataques de los Talon progresaron, sus extendidas líneas de abastecimiento se convirtieron en un tentador objetivo para los planificadores de misiones Terranos. Dos pequeñas incursiones tuvieron éxito, aumentando la moral Terrana, proporcionando una necesitada experiencia de combate a las tripulaciones Terranas, y alterando la logística de los Talon. La tercera vez, sin embargo, no fue de perlas, puesto que los Talon respondieron a los primeros ataques formando una rápida fuerza de reacción. Cuando la flota Terrana entró en el sistema Sirius y comenzó a cazar naves de suministros, los Talon actuaron moviéndose para castigarles por su insolencia.

- Unidades Terranas:** 1 BB, 2 BC, 1 CL: *Thunderchild, Alexander, Sun Tzu, Valhalla*
- Unidades Talon:** 2 BC, 3 CL: *Honor, Victory, Dauntless, Fearless, Indomitable*



Despliegue Alternativo: Normalmente esta batalla se juega con el despliegue estándar; sin embargo, se proporciona la posición histórica de la flota. Todas las naves Terranas deben estar encaradas hacia el lado superior derecho del tablero y todas las naves Talon deben estar encaradas hacia el lado inferior izquierdo del tablero.

Historia Alternativa: Reemplaza el CL *Dauntless* por el BC *Freedom* pero, si algún BC Talon sufre daños en el casco, divide por la mitad los puntos totales que el jugador Talon obtendría para el nivel de victoria.

Nota Histórica Terrana:

Mucho después de la batalla, un cadete escribió su tesis sobre el enfrenamiento, comparándolo con la primera Batalla de Dogger Bank de la Primera Guerra Mundial de la Tierra en 1915. Sugirió que, a través de la lente de la historia, los BCs de los Talon se asemejaban a los BCs británicos Lion y Princess Royal, dos de los más poderosos BCs de la armada marítima británica. Los CLs Talon, por su parte, se asemejaban a los más viejos y pequeños BCs británicos, así como al Tiger que, debido a su tripulación inexperta, se comportó penosamente en la batalla comparado con sus naves hermanas Lion y Princess Royal.

En el bando Terrano, el BB Thunderchild actuó de manera muy parecida al BC alemán Derfflinger tres siglos antes, cuando la nave Terrana causó daños críticos a uno de los BCs Talon después de disparos mayoritariamente ineficaces por parte de la flota Terrana hasta ese momento. El Valhalla compartió el destino del CA alemán Blucher cuando se quedó por detrás de la derrotada flota Terrana y fue impactado por una andanada tras otra hasta que explotó.

Escenario 11 – La Batalla de Saturno

El ataque a Edén tuvo éxito y el desorden resultante dio oportunidad a los Talon de encaminarse hacia la propia Tierra. Nada les podía parar. La flota Talon fue detectada por primera vez por el observatorio Neptuno. Su flota se dividió de inmediato en dos. Una flota se dirigió hacia Saturno, que albergaba el grueso de los astilleros orbitales Terranos. La otra fue directa hacia la Tierra. Los Terranos dividieron sus restantes fuerzas defensivas homogéneamente. Una flota fue posicionada para interceptar a la cercana flota Talon, usando el acrecentamiento de su disco como cobertura. Si perdían Saturno, los ejércitos Terranos nunca se recuperarían, indistintamente de la suerte que corriera la Tierra.

Este es un campo de batalla dividido. Ambas facciones tienen naves en los polos opuestos de Saturno. Los anillos de Saturno están representados por asteroides, y la atmósfera superior de Saturno está representada con Nebulosas. Los lados para el despliegue están divididos en los grupos A y B para ambas facciones.

NOTA DEL DESARROLLADOR: La escala de los hexágonos de este escenario es variable para representar la dificultad de navegar cerca de un gran pozo gravitatorio.

Lado A:

• **Unidades Terranas:** 1 CV, 4 FTRs, 1 DD: *Hornet, Escuadrones Ace of Spades, Double Down, Black Sheep, Cougar, Caleb*
• **Unidades Talon:** 1 BB, 1 CA, 1 DD, 1 FF: *Eradicator, Service, Predator, Vision*

Lado B:

• **Unidades Terranas:** 1 BB, 1 CL, 1 DD: *Prometheus, Valhalla, Hercules*
• **Unidades Talon:** 1 CA, 2 DD, 1 FF: *Unity, Shadow, Hunter, Surprise*

Despliegue:



Escenario 12 – La Batalla de la Línea

Aquí no tendría éxito ningún ataque rápido. Los Talon tendrían que derrotar a las fuerzas Terranas poco a poco, estacionando en la órbita y obligando a los Terranos a pedir la paz. Era una apuesta arriesgada, pero era el tipo de golpe audaz apropiado al carácter de los Talon. La presión también contribuyó a la decisión. El escenario secundario Terrano tenía que acabarse. Confiando en su habilidad y embriagados por sus éxitos, atacaron seguros con lo que pudieron reunir de todos sus recursos disponibles en el sector Terrano. Los Talon presentían la victoria, pero realmente era

jugársela a los dados... y se jugaba un bote de tamaño inimaginable.

¡Esta es la batalla final por la Tierra!

Unidades Terranas: 1 CV, 4 FTRs, 2 BB, 1 BC, 1 CA: *Wasp, Flying Tiger, Diamondback, Wolverine, Black Jack, Sun Tzu, Defiant, Thunderchild, Guderian*

Unidades Talon: 1 DN, 1 BB, 2 BC, 1CA, 1 CL: *Dominion, Eviscerator, Freedom, Victory, Sacrifice, Fearless*

Reglas Especiales: La Tierra funciona según las reglas normales para planetas y no puede ser dañada.

Despliegue: Los jugadores Terrano y Talon despliegan en hexágonos completos dentro de su área designada.



Tras la Batalla

El Comodoro Clark Perriman respiró profundamente, casi incapaz de creer que había acabado, al menos por ahora. Las naves Talon que quedaban se estaba retirando y el Almirante de Flota Chen había dado órdenes de permanecer en estado de alerta. Perriman había llamado a los cazas supervivientes para que volvieran al Wasp. La Confederación Terrana finalmente había ganado, había conservado la última línea posible antes de la derrota. Pero, ¿a qué precio? Algunas naves, como la que comandaba Perriman antes, el Napoleon, habían quedado destrozadas en el desastre de Edén y muchas más en Saturno. La flota estaba hecha pedazos, y si la Confederación Terrana tenía alguna posibilidad de sobrevivir, los rumores decían que el Mando de la Flota estaba considerando algunos cambios radicales en su estructura.

Perriman dejó errar sus pensamientos como si fueran alguno de los cascos abollados que una vez habían sido orgullosas naves Terranas y Talon, incluso mientras mecánicamente daba órdenes de emprender reparaciones. Un pensamiento, un recuerdo apareció fugazmente en su mente al recordar el papel del Escuadrón Diamondback a la hora de inutilizar el acorazado enemigo en un momento decisivo. “Helena. Tenías razón.” dijo demasiado suavemente como para que lo oyera nadie más.

10 de marzo de 2227

Nueve meses antes del Primer Contacto

“Clark, creo que vamos a tener que acordar como estar en desacuerdo sobre la utilidad de los cazas como parte de nuestro ejército.” Helena sonrió a su compañero oficial. Sabía que técnicamente le superaba en graduación, pero habían estudiado juntos en la Academia de Guerra y sabía que él no lo entendería como una orden para acabar la discusión, sino simplemente como la petición de una amiga. “Por tu futuro mando. ¡Estoy segura de que es inminente!”

Clark Perriman le devolvió la sonrisa mientras levantaban sus vasos de whisky, el suyo, indio, y el de ella, irlandés, y los dos tintineaban con un repique musical que apenas pudieron oír por encima del estridente ruido de la fiesta de toma de mando de Helena O’Brien. “Sabía que tú lo conseguirías primero. Sabía que tenías el don.” Ambos sorbieron en amigable silencio durante un momento en una de las pequeñas mesas del centro de la sala, renunciando a las sillas, puesto que era el tipo de fiesta en el que la gente se movía de una conversación y grupo de gente a los siguientes.

Su paz momentánea se vio interrumpida por el agudo chillido de las risas de la mesa de al lado, donde Orson miraba confundido a Aminpour, que se cubría la boca con la mano, intentando recomponerse.

“¿Qué? He estado aprendiendo algo de Farsi escuchándote. Sólo dije que estaba

contento,” dijo el hombre más mayor confundido, dando vueltas a su gin-tonic.

Otra risa chillona y entonces Aminpour se recompuso y dijo, “No dijiste que estabas contento. Eso es ‘Shangoolam’. Dijiste... ¡Ja! Dijiste que eras un... “y se acercó para murmurarle algo confidencialmente mientras él daba un largo sorbo a su bebida. Los ojos de Orson se abrieron de asombro y empezó a atragantarse entre jadeos de risas. Finalmente, se recuperó, su cara totalmente roja bajo la tenue luz debido a la vergüenza y a la falta de aire. “Oh, dioses. Me alegra que me lo dijeras. ¡Tengo que intentar dejar de aprender Farsi en bares donde no puedo oírlo bien!”

Mientras Aminpour y Orson reanudaban su conversación en tonos más normales, Helena apoyó el codo en la mesa y volvió a sonreír a Clark, preguntándose vagamente si él tendría alguna vez el valor de preguntarle si quería ser más que una amiga con él. Se preguntaba cómo le respondería si él lo hiciera. Y entonces miró por la habitación a sus compañeros oficiales, la mayoría de los cuales ya habían servido en el Patton, como Rojas, Denigo y Orson o que era gente que ella había pedido que se le unieran como Aminpour y Chariz. También estaban los que eran sus mejores amigos: Clark y Jonathan Dasgupta. Estas eran las personas que serían la primera línea defensiva frente a cualquier amenaza que el universo arrojara a la Confederación Terrana.

Se sentía orgullosa de conocerlos al igual que conocía a la mayoría de capitanes de la flota, y a muchos de los oficiales. Eso cambiaría, por supuesto, a medida que los rangos de la Armada aumentarían si una guerra tenía lugar.

Esperaba que nunca ocurriera.

Al final, los Terranos habían utilizado todo lo que tenían para defender la Tierra y ganaron de milagro. Los Talon habían sido encarnizados. Se vieron desbordados y con problemas mucho mayores por doquier. Lo que se suponía que sería una conquista

rápida y fácil para suministrar recursos a su imperio se había convertido en una intensa lucha con un enérgico y determinado oponente. Querían dejarla. Para los Terranos, a pesar del hecho de que sus colonias exteriores estaban mayoritariamente intactas, el ataque a la Tierra les había desconcertado y había fracturado su capacidad de construir naves. Aprovecharon la oportunidad de acabar la guerra y tener que renunciar a tan poco para hacerlo.

Se establecerían consulados diplomáticos en un planeta ahora neutral que anteriormente era de los Terranos. Desde allí, se reunirían finalmente delegaciones tanto en la Tierra como dentro del Imperio Talon. Ambos bandos aprenderían el uno del otro, aunque pasaría mucho tiempo antes de que los Terranos empezaran a comprender realmente la cultura Talon. De todo lo que aprenderían, lo más importante sería que hay otras razas en la galaxia, algunas de ellas hostiles. Durante la siguiente década, el presupuesto para la flota Terrana aumentaría 10 veces con la esperanza de que la humanidad se convirtiera en uno de los jugadores principales en la galaxia.

27. DISEÑA TUS PROPIOS ESCENARIOS

Selecciona la cantidad de puntos que obtendrá cada bando para comprar naves. Sugerimos las siguientes directrices:

- Misión de Escolta: 200 Puntos de Naves
- Escaramuza: 300 Puntos de Naves
- Batalla Encarnizada: 600 Puntos de Naves
- Batalla Épica: 900 Puntos de naves

Cada bando selecciona sus naves en secreto y entonces las despliega en el mapa, utilizando las reglas normales de despliegue.

La mayoría de partidas usarán la condición de victoria Última Nave En Pie, en la que el vencedor es el bando al que le queden naves en el campo de batalla. Sin embargo, las opciones de juego se detallan en la sección Modos de Batalla.

28. JUEGO DE CAMPAÑA

Para el Juego de Campaña, preselecciona una serie de escenarios para jugar contra tu oponente.

NOTA: Una sugerencia sería jugar cada escenario una vez, pero no tiene que limitarse a eso. Podría incluir jugar cada escenario una vez con cada bando, quizás sólo tus tres escenarios favoritos o algunos escenarios que hayáis diseñado vosotros mismos.

Tras cada partida, se reciben puntos de victoria según las condiciones de las secciones Victoria (20.0) y Modos de Batalla (29.0). Para el último escenario de la campaña, los puntos se doblan. El jugador con más puntos de victoria gana el juego de campaña.

El jugador que gana el Juego de Campaña obtiene 5 puntos para su Historial de Puntuación.

29. MODOS DE BATALLA

Pueden usarse estos despliegues y condiciones de victoria diferentes en los Escenarios Diseñados, en una Campaña o en modo Guerra Imperial.

29.1 Última Nave En Pie

Esta es una batalla normal en la que el vencedor es el bando cuyas naves queden en el campo de batalla (véase Victoria).

29.2 Invasión Planetaria

- Selecciona al azar qué bando será el invasor; el otro bando será el defensor.
- El invasor debe añadir al menos dos Transportes a las naves que desplegará al comienzo de la batalla; estos cuentan como parte del total de Puntos de Naves.
- El defensor coge la ficha de terreno de planeta y lo coloca en el área de despliegue, antes de que se desplieguen las naves.
- El objetivo es aterrizar con los transportes en el planeta (véase Atrache y Aterrizaje).

El nivel de victoria se determina según:

- Bonificación por Transporte Aterrizado: Los puntos de nave de cada Transporte aterrizado cuentan como si fuera una nave enemiga destruida. Además, los puntos de nave de los Transportes se DOBLAN.
- Bonificación por Transporte Destruído: Los puntos de nave de cada Transporte destruido se DOBLAN a efectos de calcular el nivel de victoria.

- Si dos Transportes aterrizan, la partida acaba de inmediato y gana el bando invasor.
- En cualquier otro caso, se aplican las reglas de victoria normales, Última Nave En Pie, y se determina el nivel de victoria según las reglas de victoria normales, incluyendo las anteriores bonificaciones por los transportes.

NOTA: Recomendamos cambiar bandos como invasor y ver quién logra aterrizar más transportes.

29.3 Conquista Orbital

- Ambos bandos seleccionan una ficha de planeta y la colocan en sus respectivas áreas de despliegue antes de que comience el despliegue de naves. *Una ficha de planeta representa una luna, la otra, un planeta principal.*
- Ambos bandos deben añadir al menos dos Transportes a las naves que desplegarán al comienzo de la batalla; estos cuentan como parte del total de Puntos de Naves.
- El objetivo es desembarcar tus transportes en el planeta enemigo a la vez que defiendes el tuyo.

El nivel de victoria se determina según:

- Bonificación por Transporte Aterrizado: Los puntos de nave de cada Transporte aterrizado cuentan como si fuera una nave enemiga destruida. Los puntos de nave de los Transportes se DOBLAN.
- Bonificación por Transporte Destruído: Los puntos de nave de cada Transporte destruido se DOBLAN a efectos de calcular el nivel de victoria.
- Si DOS Transportes (del mismo bando) desembarcan, la partida acaba de inmediato y el jugador que desembarcó los transportes gana.
- En cualquier otro caso, se aplican las reglas de victoria normales, Última Nave En Pie, y se determina el nivel de victoria según las reglas de victoria normales, incluyendo las anteriores bonificaciones por los transportes.

29.4 Intercepción de Convoy

Durante los largos viajes MRL, a veces es necesario salir de MRL y recalibrar el ordenador de navegación para evitar la colisión con grandes pozos gravitacionales celestes. Esta es también la oportunidad perfecta para una emboscada.

- Selecciona al azar un bando que lleve el Convoy y otro bando que sea el Atacante.
- No se pueden utilizar más de 200 Puntos de Nave por bando.
- El bando del convoy debe añadir un Transporte (y sólo 1) a las naves que desplegará al comienzo de la batalla; este cuenta como parte de su total de Puntos de Naves.
- El bando del convoy debe proteger su Transporte hasta que esté listo para saltar a MRL.
- Usa las áreas de despliegue y las reglas del escenario “Convoy Emboscado” para colocar las unidades al comienzo de la batalla. El bando del convoy despliega como si fuera el bando Terrano de ese escenario.
- Si el Transporte escapa o es destruido la batalla *no* acaba y el combate puede continuar para determinar el nivel de victoria.
- Los puntos de nave de un Transporte escapado o destruido cuentan como el DOBLE para el nivel de victoria.
- Si el Transporte escapa, el bando del Convoy gana.
- Si el Transporte es destruido, el bando Atacante gana.

29.5 Bloqueo en el Agujero de Gusano

Puede jugarse al modo de juego Intercepción de Convoy con Agujeros de Gusano (19.0) en su lugar. Aquí el bando Atacante intenta impedir que el bando del Convoy entre en el Agujero de Gusano y escape de la batalla. Usa las reglas de Intercepción de Convoy con las siguientes excepciones:

- El bando Atacante despliega un Agujero de Gusano en su área de despliegue.
- El Transporte del bando del Convoy no puede saltar a MRL debido a las interferencias en el sector. Sólo puede escapar chocando con el Agujero de Gusano.

29.6 Zona de Escolta

Algunas zonas del espacio eran más seguras para pequeños grupos de escolta. Por ello, TANTO los Terranos como los Talon frecuentaban estas rutas espaciales y, durante la guerra, no era infrecuente que dos grupos de escolta se enfrentaran en combate.

- No pueden usarse más de 200 Puntos de Nave por bando.

- Ambos bandos deben añadir un Transporte (y sólo 1) a las naves que desplegarán al comienzo de la batalla; estos cuentan como parte del total de Puntos de Naves.
- El Transporte debe ser protegido hasta que esté listo para saltar a MRL
- Los puntos de nave de un Transporte escapado o destruido cuentan como el DOBLE para el nivel de victoria.
- Si el Transporte de un bando se retira mientras que el otro es destruido, el bando que consiguió retirar el Transporte gana y se calcula el nivel de victoria con la anterior bonificación a los puntos de nave por el Transporte.
- En todos los demás casos, se aplican las condiciones normales de victoria con la anterior bonificación a los puntos de naves por el Transporte.

29.7 Asalto a la Base

- Selecciona al azar qué bando será el Defensor y qué bando será el Atacante.
- El bando defensor debe añadir una Base a las naves que desplegará al comienzo de la batalla; esta cuenta como parte del total de Puntos de Naves.
- El objetivo del atacante es destruir la Base enemiga. Los puntos de naves de la Base son del DOBLE para el nivel de victoria.
- Si la Base enemiga es destruida, el atacante gana. El nivel de victoria se determina con el anterior bonificador.
- En cualquier otro caso, se aplican las condiciones normales de victoria.

29.8 Misión con Objetivo Prioritario

- Ambos bandos deben desplegar una nave que cueste más Puntos de Nave que sus demás naves. Esta nave es la nave objetivo de cada bando y debe señalarse con el rotulador para pizarra blanca.
- El objetivo es destruir a la nave objetivo enemiga y retirar tu nave objetivo. Si esto ocurre, la batalla termina inmediatamente y las demás fuerzas restantes se retiran a salvo. El bando que cumple la condición anterior gana. En cualquier otro caso, se aplican las reglas de victoria normales.
- Las naves objetivo cuentan el DOBLE a efectos del nivel de victoria.

30. TERRENO

30.1 Colocación del Terreno

- La selección y el despliegue de terreno se especifica en los escenarios de la historia principal; sin embargo, en Diseña Tus Propios Escenarios, Guerra Imperial o Space Empires puede que necesites añadir terreno.
- El terreno se añade basándose en los Patrones de Terreno (véase la página Laboratorio de Astrométrica). Es posible seleccionar terreno de manera aleatoria (véase Colocación Aleatoria del Terreno).
- La Colocación del Terreno tiene lugar **después de que cada bando haya seleccionado sus naves, pero antes del despliegue.**
- Cada bando, empezando con el Segundo Jugador, selecciona y coloca un Patrón de Terreno en el tablero.
- Ambos jugadores deben de estar de acuerdo para usar una ficha de Agujero Negro.
- Las fichas de Terreno que corresponde a una nave que ya ha sido seleccionada por un jugador no pueden usarse.
- Cada ficha de terreno debe colocarse en un hexágono que no sea de despliegue. Puede rotarse el patrón para que encaje con cualquier orientación. No pueden colocarse fichas de Terreno sobre otras fichas de Terreno que ya estén en el tablero.
- Después de que el Segundo Jugador haya colocado su patrón, el jugador con la Iniciativa sigue el ejemplo.
- Una vez ambos jugadores han colocado sus patrones, puede comenzar el Despliegue de Naves. *Los jugadores pueden usar más patrones si lo desean, pero limitará la cantidad de naves que podéis desplegar.*
- Pueden seleccionarse Agujeros de Gusano si se usan para cumplir un objetivo en el escenario diseñado.

30.2 Cantidad de Terreno

Para la mayoría de Escenarios Diseñados, recomendamos usar **1-2 Patrones de Terreno**. Los jugadores deberían decidir cuántos quieren antes del comienzo de la partida o pueden decidirlo al azar (véase Cantidad Aleatoria de Terreno).

30.3 Cantidad Aleatoria de Terreno usando el Laboratorio de Astrométrica

Puede seleccionarse el terreno al azar mediante el uso del Laboratorio de Astrométrica en la página 50. Tira dos dados de 6 caras, uno cada vez. El resultado del primer dado representa la columna en el Laboratorio de Astrométrica. La segunda tirada indica la fila, el icono del dado rojo. Si no hay suficientes fichas para construir el Patrón de Terreno que salió, vuelve a tirar.

Ambos jugadores deben estar de acuerdo para usar un Patrón de Terreno con un agujero negro. Si no es así, volved a tirar.

Consúltense por favor la Tabla del Laboratorio de Astrométrica en las últimas páginas de este manual.

30.4 Cantidad Aleatoria de Terreno

Para cambiar realmente las cosas, puede decidirse al azar la cantidad de terreno. *Observa que esta puede verse limitada por vuestra elección de naves y tener un efecto dramático en la batalla.* Tira un dado de 6 caras y usa la siguiente tabla.

<i>Tirada</i>	<i>Resultado</i>
1	Sin Terreno
2-3	Terreno Ligero (1 Patrón de Terreno)
4-5	Terreno Moderado (2 Patrones de Terreno)
6	Terreno Denso (3 Patrones de Terreno)

31. MODO GUERRA IMPERIAL

Guerra Imperial es un juego estratégico que no usa escenarios. En su lugar, cada jugador tiene una flota de naves que asigna a diferentes sectores de un mapa estratégico. El mapa sugerido que incluimos tiene cuatro sectores: Antares, las Tierras Yermas, Maelstrom y Orión. Cada sector está dividido en una serie de “Zonas de Conflicto” en las que las batallas tienen lugar. La compra de naves, su asignación y las batallas tienen lugar durante Turnos Estratégicos. La compra de naves, su asignación y el daño se registran en el Contador de Guerra Imperial.

Por supuesto, se anima a los jugadores a que aporten sus propios mapas estratégicos con más o menos sectores, diferentes cantidades de Zonas de Conflicto, puntos de inicio cambiados, etc.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Lo más importante en una Guerra Imperial es mantener tus naves enteras y destruir las del enemigo. Si un bando obtiene ventaja por tener una flota más grande, va a poder tomar tu territorio fácilmente. Saber cuándo retirarse es una clave esencial para la victoria.

31.1 Victoria

Si un jugador gana una batalla por el Planeta Natal de su oponente, gana la Guerra Imperial.

31.2 Fuerzas Iniciales y Despliegue



Coloca el marcador de Línea de Frente en la casilla inicial de cada Sector. El logo de facción que está boca arriba indica el propietario del planeta de esa Zona de Conflicto (si lo hay). Esta ficha indica la **Actual Zona de Conflicto** de cada Sector. Aquí es donde se lucharán las batallas durante la actual Ronda Estratégica.

Bases Iniciales

- Cada jugador comienza con tres Bases más 2000 Puntos de Naves en su **Tesoro** con los que comprar naves.
- El jugador puede usar parte de los 2000 puntos iniciales para comprar Bases extra, pero las tres primeras bases son “gratis”.
- Las Bases se asignan a Zonas de Conflicto específicas dentro de un Sector. Las asignaciones son permanentes. Usa marcadores de Objetivo y/o el Contador de Guerra Imperial para señalar la colocación de las Bases. Si se despliegan más de tres Bases, usa una ficha que sobre para señalar su localización. No pueden moverse después de que comience la partida. Sólo puede asignarse una Base a una Zona de Conflicto. *Debe* asignarse una base al planeta natal del jugador. Sólo pueden asignarse Bases al comienzo de la partida y no pueden comprarse posteriormente.

Construcción Inicial de Naves

- Debe comprarse al menos una nave de cada clase y un jugador no puede comprar más de 5 veces una clase de nave que tenga de otra clase. La única excepción es que el jugador Terrano puede comprar una cantidad ilimitada de Cazas. *Por ejemplo: El jugador Terrano compra sólo 1 DD. Por lo tanto, no puede tener más de cinco naves de cualquier otra clase.*
- Los puntos extra que no se gastan se conservan para la siguiente partida.

Asignación Inicial de Naves

Sólo durante el primer turno de juego, deben asignarse al menos 500 Puntos de Naves en naves a la Reserva de Flota. El resto de naves compradas se asigna a Sectores como si fuera la Fase de Asignación de Naves (31.5)

Batallas Iniciales

Una vez completadas la Construcción y la Asignación de Naves, se combate en todos los Sectores como si fuera una Fase de Batalla (31.6). Una vez completado, la partida continúa usando Turnos Estratégicos normales.

31.3 Turno Estratégico

Tras el primer Turno, cada Turno Estratégico consta de:

- **Fase de Construcción:** Se compran nuevas naves y las naves que entraron en la Reserva de Flota durante el anterior Turno Estratégico son reparadas.
- **Fase de Asignación de Naves:** Los jugadores asignan en secreto cada una de sus naves a uno de los cuatro Sectores o a la Reserva de Flota.
- **Fase de Batalla:** Se libra una batalla en cada Zona de Conflicto y se actualiza la Línea de Frente de cada Zona de Conflicto.

31.4 Fase de Construcción

- Cada Zona de Conflicto de un sector tiene un valor en puntos para cada bando, indicado por los logos de facción. Al comienzo de cada Fase de Construcción, cada jugador añade a su Tesoro el correspondiente valor en puntos de cada Zona de Conflicto Actual.
- Cada jugador usa entonces simultáneamente los Puntos de Naves de su Tesoro para comprar nuevas naves. Estas pueden ser desplegadas inmediatamente durante la siguiente Fase de Asignación de

Naves. Los puntos no gastados del Tesoro se conservan para la siguiente Ronda Estratégica.

- Si un jugador tiene cinco veces tantas naves de una clase como tiene de otra, no puede comprar más naves de la clase en exceso. Esto incluye naves en la Reserva de Flota y en los Sectores. No puede comprar más naves de la clase en exceso hasta que quede por debajo del límite 5-1.

EJEMPLO: Debido a las bajas, un jugador tiene 6 CA, pero sólo 1 DD. Aunque puede continuar así, no puede comprar más CAs porque está por encima del límite 5-1. Asumiendo que tenga al menos dos naves de todas las demás clases, si compró otro DD, podría comprar hasta 4 CA más.

- Si un jugador no tiene al menos una nave de cada clase en la Reserva de Flota o en la Flota Activa, debe gastar puntos para tenerla antes de poder gastar puntos en otras clases de naves.
- Pueden desecharse naves en este momento, pero no se ganan Puntos de Naves por desechar naves.

Reparaciones

- Se reparan ahora las naves que fueron asignadas a la Reserva de Flota en la anterior Ronda Estratégica. Elimina todo el daño de casco y daños críticos aún vigentes.
- Los FTRs destruidos de un escuadrón se restauran.
- Estas reparaciones no cuestan Puntos de Naves y las naves recién reparadas pueden ser desplegadas en la Fase de Asignación de Naves.

31.5 Fase de Asignación de Naves

En esta fase, cada jugador:

- Calcula sus Puntos Logísticos de Flota Activa (véase a continuación).
- Determina los PL mínimos por Sector.
- En secreto y simultáneamente asignan naves a cada Sector y/o a la Reserva de Flota

Puntos Logísticos

Debe asignarse un mínimo número de naves a cada Sector en cada Ronda Estratégica. Este mínimo se calcula usando Puntos Logísticos (PL), que representan la dificultad para coordinar una guerra a través de la inmensidad del espacio. Los PLs se

basan en la clase de nave, indistintamente de la raza.

Clase	PL
SC	1
DD	1
FF	1
CL	2
CA	3
BC	3
BB	4
DN	4
FTR	1
CV	1
Tran	0

- La cantidad mínima de PL por Sector cambia dependiendo de cuántas naves tengas que *no* estén en la Reserva de Flota. Esto es tu **Flota Activa**.
- Al comienzo de cada Ronda Estratégica, suma los PL de tu Flota Activa. Usa entonces esta tabla para determinar los PL mínimos por Sector.

PL Flota Activa	PL Mínimos/Sector ¡Rendición!
0-3	1
4-9	1
10-15	2
16-21	3
22-27	4
28-33	5
34-39	6
40-45	7
46-51	8
52-57	9
58-63	10
64-69	11
70-75	12
76+	Sin mínimo

Por cada ficha de Línea de Frente que haya en el Planeta Natal de un jugador resta uno (-1) de los PL mínimos por sector de ese jugador.

Puesto que la guerra ha avanzado de un Sector a tu umbral, tienes más recursos con los que defenderte.

EJEMPLO: El jugador Terrano tiene 40 PL en puntos de naves en su Flota Activa, pero dos fichas de Línea de Frente sobre su Planeta Natal. Normalmente, tendría que destinar 7 PL, como mínimo, a cada sector,

pero puesto que tiene dos fichas de Línea de Frente sobre su Planeta Natal, sólo tiene que destinar 5 PL a cada sector.

Movimiento de Naves

- Las naves que fueron asignadas a un Sector pueden permanecer en ese Sector, mover a un Sector adyacente, o pueden ser asignadas a la Reserva de Flota.
- Las naves de la Reserva de Flota pueden ser asignadas a cualquier sitio.

EJEMPLO: Una nave que fue asignada al Sector Orión en el primer turno, puede ser asignada en el segundo turno al Sector Orión, al Sector Maelstrom o a la Reserva de Flota.

Si hay más de un marcador de Línea de Frente sobre un Planeta Natal dado, los jugadores siguen pudiendo asignar naves a los Sectores individuales que esos marcadores de Línea de Frente representaban inicialmente. Estas naves se combinan durante la batalla sobre el Planeta Natal.

El mínimo de PL por sector debe ser satisfecho antes de que la Fase de Batalla puede comenzar. Si asignar una nave a la Reserva de Flota impediría a un jugador cumplir el mínimo de PL por sector, esa nave no puede ser asignada a la Reserva de Flota. Es posible, debido a las bajas en la flota, que un jugador no pueda cumplir el mínimo de PL por sector. En ese caso, pueden asignarse las naves necesarias a más de un sector de distancia para satisfacer el mínimo hasta donde sea posible.

31.6 Fase de Batalla

Tras la Fase de Asignación de Naves, se libra una batalla en cada Zona de Conflicto Actual. Las batallas se resuelven comenzando en el Sector Antares y bajando en el mapa de Guerra Imperial. Si hay marcadores de Línea de Frente en ambos Planetas Natales, el jugador con más PLs puede decidir cuál de esas batallas se resuelve primero.

Hasta que un Planeta Natal tenga un marcador de Línea de Frente, siempre habrá cuatro batallas en cada Ronda Estratégica.

Las batallas implican a las naves de ambos bandos que han sido asignadas a un Sector dado. Las naves de la Reserva de Flota no están implicadas en ninguna batalla. Para cada batalla:

1. Revela las Fuerzas – Ambos bandos revelan sus fuerzas en ese Sector.

2. Entabla Combate con el Enemigo

- Los jugadores pueden decidir no entablar combate con el enemigo y renunciar a la batalla.

- No se pierden naves en una batalla a la que se renunció, pero el marcador de Línea de Frente seguirá moviendo, puesto que el jugador que se dio por vencido perdió la batalla. Las naves asignadas a ese Sector permanecen asignadas: se han replegado.

- El jugador con menos PL asignados a ese Sector debe decidir primero si Entabla Combate.

3. Resuelve la Batalla – Las Batallas siguen las condiciones de victoria estándar Última Nave En Pie a menos que estén sobre planetas (véase Batallas Sobre Planetas).

LÍMITES A LAS NAVES EN BATALLAS:

La cantidad de naves que puede haber en una batalla en un momento dado está limitada al número de fichas de ese tipo que tienes disponibles. Por lo tanto, si dispones de dos juegos de Talon, puedes tener más DDs (por ejemplo) presentes en la batalla. Si hay más naves de un tipo en una batalla que fichas disponibles, la batalla se libra normalmente con las fichas disponibles. Tan pronto como una nave de ese tipo sea destruida, puede traerse otra de ese tipo como refuerzo durante la Fase de Refuerzos. La batalla no puede acabar si hay refuerzos llegando y los refuerzos deben desplegarse si es posible.

EJEMPLO: Los Talon tienen 5 Fragatas en una batalla, pero en un juego de Talon sólo hay disponibles 2 fichas de FF. En un impulso, 1 de las 2 FFs iniciales es destruida. Durante la Fase de Refuerzos, los Talon pueden traer una de las FFs que quedan con cualquier curva de energía y con las armas cargadas.

4. Avanza el Marcador de Línea de Frente

- Si es posible, el marcador de Línea de Frente mueve una Zona de Conflicto **hacia** el Planeta Natal del bando perdedor.

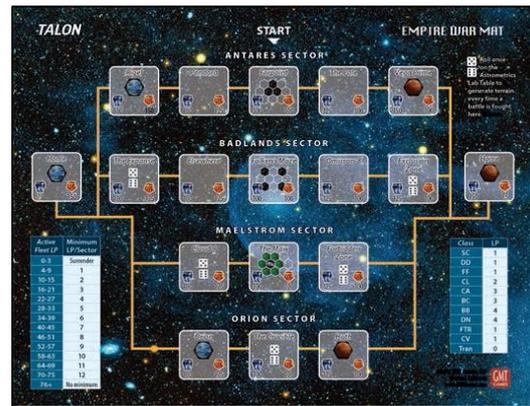
- Si a ningún bando le quedan naves en la batalla, ambos jugadores pierden y la ficha de Línea de Frente no se mueve.
- El marcador de Línea de Frente no avanza más allá de un planeta a menos que el jugador ganador también controle el planeta en la Zona de Conflicto.

5. Reparaciones Temporales

- Los escudos de todas las naves se restauran completamente, pero no se repara ninguna de las casillas de casco dañado (incluyendo FTRs destruidos).
- Todos los daños críticos con el icono de Daño Reparable y los motores MRL dañados se reparan. Otros daños críticos (como Grupos de Armas destruidos) **no se reparan**.
- Las naves dañadas pueden ser asignadas a la Reserva de Flota para reparaciones en la siguiente Ronda Estratégica.

31.7 Terreno

- Algunas Zonas de Conflicto tienen patrones de terreno dibujados. Estos patrones de terreno deben aparecer en la batalla. Excepto los planetas, los coloca el jugador con la Iniciativa usando las reglas de Colocación de Terreno. Sólo debe colocarse este patrón de terreno. *Esto representa batallas en cuellos de botella decisivos.*
- Algunas Zonas de Conflicto tienen dibujados un par de dados. En ellas, los jugadores deben tirar en la tabla de Laboratorio de Astrométrica y usar el patrón de terreno generado en esta batalla. Se despliega como el patrón de terreno fijo anterior. *Esto representa batallas en diversas áreas de grandes Zonas de Conflicto.*
- Si tiene lugar una batalla sobre un planeta, el propietario del planeta debe colocarlo en sus áreas de despliegue.
- Cualquier planeta que aparezca en una batalla como resultado del Terreno generado usando el Laboratorio de Astrométrica se considera desierto y no puede ser capturado.



31.8 Combates Sobre Planetas

Al principio, un jugador controla todos los planetas en su lado del marcador de Línea de Frente. El marcador de Línea de Frente no se avanza más allá de un planeta a menos que el jugador ganador también controle ese planeta.

Las batallas sobre planetas siguen el Modo de Batalla de Invasión Planetaria con las siguientes excepciones:

- Para tomar el control de un planeta, un jugador debe aterrizar con dos o más transportes en un planeta de lo que lo haga el propietario durante la duración de la batalla.
- El propietario del planeta no puede desplegar sus transportes en su área de despliegue al comienzo del juego. Sólo puede traerlos como refuerzos durante la Fase de Refuerzos de la Ronda 1 (o posterior).

Esto significa que tanto el propietario del planeta como el atacante pueden desplegar y aterrizar transportes en el planeta. El propietario está desembarcando tropas adicionales para la defensa.

Si un jugador no entabla combate y el otro jugador tiene al menos dos transportes, el aterrizaje en el planeta se considera automático.

Si un transporte aterriza en un planeta, indistintamente de lo que ocurra después de eso, se considera que ese transporte ha sobrevivido a la batalla y debe ser colocado en la Reserva de Flota.

31.9 Historial de Puntuación para Guerra Imperial

Debido a la naturaleza irregular de algunas de las batallas en el modo Guerra Imperial, los jugadores pueden decidir de antemano no incluir los resultados en su Historial de Puntuación.

Si se incluyen los resultados, las batallas desproporcionadas cuentan de manera diferente. Una batalla se considera desproporcionada si un jugador tiene 1 PL más en la batalla que el otro bando. Si el bando favorecido gana, no puede obtener nada mejor que una Gran Victoria. Si gana el más débil, obtiene 1 punto de bonificación.

EJEMPLO: Una Victoria Devastadora para el más débil valdría un total de 4 Puntos.

Una batalla se considera drásticamente desproporcionada si un bando tiene 3 PL más que el otro. En este caso, si el bando favorecido gana, no puede obtener nada mejor que una Victoria Menor. Si gana el más débil, obtiene el doble de puntos.

EJEMPLO: Una Victoria Devastadora para el más débil valdría un total de 6 Puntos.

Si un jugador decide retirarse antes del combate, no se obtienen Puntos de Victoria para esa “batalla”.

Los Puntos de Victoria no influyen en la Guerra Imperial. Si se lleva la cuenta, sólo contribuyen al Historial de Puntuación.

El jugador que gana una Guerra Imperial obtiene una bonificación de 5 puntos en su Historial de Puntuación.

32. JUGAR A SPACE EMPIRES: 4X CON TALON

GMT ha publicado otro juego titulado *Space Empires: 4X*. Es un juego de conflicto espacial estratégico que no tiene relación con *Talon*. Las batallas de ese juego se resuelven de manera abstracta. Para aquellos que deseen usar *Space Empires: 4X* como una plataforma estratégica para *Talon*, estas reglas os permitirán hacerlo. Para dejarlo claro, mientras que *Space Empires: 4X*

funcionará bien como plataforma estratégica, la estrategia del juego cambiará drásticamente debido a que las batallas se parecerán enormemente a *Talon*. La partida a *Space Empires* propiamente llevará mucho más tiempo.

Puede ser necesario el sentido común para conectar los dos juegos. En general, si surge alguna cuestión sobre el aspecto estratégico del juego, debería resolverse usando las reglas de *Space Empires* a menos que se indique otra cosa. Si surge alguna cuestión sobre una batalla, debería resolverse usando *Talon* a menos que se indique otra cosa.

Un bando jugará como los Terranos, el otro como los Talon. En partidas de cuatro jugadores, recomendamos jugar en equipos. Véase Combate entre la Misma Facción si deseas que sea de otra forma.

Cosas de *Space Empires* que no se usan

- Naves Insignia
- Naves Únicas
- Replicadores
- Construcción Avanzada
- Defensa Puntual
- Embarque y Seguridad
- Titanes
- Bonificación por Tamaño de Flota
- Investigación y Centros Industriales
- Minas y Dragaminas
- Naves Protegidas
- Terraformado 2
- Exploración 2

32.1 Alteraciones de las Reglas de *Space Empires*

- Usa los Planetas Natales de 20 PC
- Los Talon comienzan con 3 FFs en lugar de 3 SCs.
- Los Terranos deben usar las fichas azules y los Talon deben usar las fichas rojas en el mapa de *Space Empires*.

Cambios en las Naves

- Los SYs se consideran ahora naves no combatientes. NO tienen capacidad de combate y se tratan como naves colonia y Redes MS en lo tocante al combate.
- Algunos tamaños de nave sólo están disponibles para ciertos bandos. Los Cazas y los Portanaves sólo para los Terranos, las Fragatas sólo para los Talon, etc.

- Los Cazas y Portanaves están ahora en la línea Tamaño de Nave. Los Portanaves ya no están protegidos en combate si quedan Cazas vivos. Los Portanaves pueden llevar cuatro Escuadrones de Cazas cada uno. Si los Cazas sobreviven a una batalla sin un lugar en el que aterrizar (un Portanaves o una Colonia), son eliminados. Al final del combate, todo el daño a Escuadrones de Cazas se borra (incluyendo cazas destruidos), igual que se hace con cualquier otra nave. Para eliminar un Escuadrón de Cazas, todos los Cazas de ese Escuadrón deben de ser eliminados. En *Space Empires*, los Cazas aparecen abreviados como “F” en lugar de como “FTR”.

- Las Fragatas Talon se representan en el tablero de *Space Empires* (estratégico) con fichas de Exploradores. Tienen un tamaño de casco de 1.

- Los Cruceros Ligeros se representan en *Space Empires* con Dragaminas o Naves Únicas. Tienen un tamaño de casco de 2.

- Los incursores dejan de ser una clase de nave aparte. Comprar Tecnología de Ocultamiento permite a un jugador proporcionársela a cualquier DD **al comprarlo** (no mejorarlo) por un coste adicional de 2 PC. Ocultamiento 2 y Escaneo 2 ya no están disponibles. La tecnología de ocultamiento sólo influye en el juego en la parte de *Space Empires* (estratégica) de la partida. Un DD oculto se comporta como un Incursor oculto en el mapa estratégico. Cuando se mueve en el mapa de *Space Empires*, el ocultamiento sigue sin funcionar en una nebulosa. Si le sigue un combate, se trata como un DD normal.

32.2 Cambios en el Terreno

- Los Asteroides y las Nebulosas siguen cancelando la Tecnología de Ataque y Defensa, pero se ignora la parte relativa a disparar en “E”. Para batallas en hexágonos de Asteroides y Nebulosas usa las reglas de terreno aleatorio y tira en la tabla de Laboratorio de Astrométrica. Si se selecciona un patrón en el que no aparece **predominantemente** el terreno en el que la batalla está teniendo lugar, vuelve a tirar.

EJEMPLO: Una batalla está teniendo lugar en un hexágono de Asteroides en el tablero de Space Empires. Sale “2, 2” en la tabla de Laboratorio de Astrométrica. Este patrón de terreno tiene 2 nebulosas y 1 asteroide.

Puesto que los Asteroides constituyen menos de la mitad del terreno de este patrón, el jugador vuelve a tirar en la tabla.

- Las batallas en casillas de Agujero Negro usan una sola ficha de Agujero Negro. En batallas con Bases y Planetas, el jugador propietario puede desplegarlos en cualquier parte de su área de despliegue.

- El jugador **defensor** coloca todas las fichas de terreno.

- Se usan las fichas de Agujero Negro que utilizan la regla Agujeros de Gusano como Puntos de Curvatura. Las naves que atacan a través de un Punto de Curvatura deben desplegar legalmente tan cerca como sea posible de este. Se considera que las naves que entran en un Punto de Curvatura se han retirado a su salida correspondiente, si les es posible según las reglas normales de retirada de *Space Empires*.

- Los Alienígenas Sin Jugador son controlados por el bando oponente durante el combate táctico y no pueden retirarse. En lugar de robar al azar las naves Alienígenas Sin Jugador, se despliegan en su lugar 1 BB, 2 BCs o 3 CAs. Qué naves se despliegan se decide al azar. Deben de ser naves Talon, indistintamente de las facciones que se encontraran en el planeta Alienígena Sin Jugador. No son realmente parte del imperio del jugador Talon y se comportan según las reglas de *Space Empires* en el Mapa Estratégico.

32.3 Tropas Terrestres

Para esto es necesario la expansión *Space Empires: Close Encounters*.

- Las tropas deben ser asignadas en secreto a transportes específicos antes de una batalla. Si un Transporte aterriza en un planeta, retíralo del tablero temporalmente y anota qué tropas se colocan ahora en el planeta. En la siguiente Fase de Energía, coloca el Transporte adyacente al planeta asumiendo cualquier encaramiento y con Velocidad 1. El Transporte puede retirarse inmediatamente si se calienta su MRL. En cualquier otro caso, vuelve al juego y ya no transporta tropas.

- El combate terrestre se resuelve según las reglas normales de Combates Terrestres después de que acabe el combate espacial.

- Puesto que no se usa la Fuerza Defensiva, cuando se investiga Combate Terrestre 3, los Transportes sólo obtienen el beneficio de las

naves de desembarco y no el aumento de la Fuerza Defensiva.

- El bombardeo planetario se maneja exactamente de la misma manera que en *Space Empires*, usando el valor de Bombardeo Planetario de la nave y sumando el valor de Tecnología de Ataque.

32.4 Stads de Nave y Tecnología

- Aunque ya no se usa el tamaño de casco de *Space Empires* para una nave para el daño y para determinar la destrucción de una nave, se sigue usando para su capacidad SY, costes de mantenimiento y límite para llevar tecnología de ataque y defensa.

- Todo el daño y el daño crítico se reparan instantáneamente cuando la batalla acaba.

- El coste de una nave se proporciona en la Tabla de Naves. Ten en cuenta que puede ser diferente para los Terranos y para los Talon.

- Los Dispositivos de Poscombustión usados se recargan cuando acaba la batalla.

- Toda la tecnología de Movimiento y BCs Rápidos sólo afecta al movimiento en el Mapa Estratégico (tablero de *Space Empires*).

- La tecnología de Ataque y Defensa influye ahora en el daño de Misiles y en el resultado de la tirada de otras armas, como se describe en la tabla de investigación. Registra qué nave disparó con qué Misil anotando el número de Misil en la nave que dispara.

- En Nivel de Ataque 0, el daño de los Misiles y los resultados de la tirada son peores que en partidas normales a Talon. En Nivel de Defensa 0, el daño por Misil que recibe una nave aumenta en comparación a partidas normales de Talon y los resultados de la tirada de las armas enemigas contra una nave aumentan.

- A medida que mejora la tecnología de Ataque, los Misiles hacen más daño y los resultados de la tirada de armas aumentan. A medida que aumenta la tecnología de defensa, una nave recibe menos daño de los Misiles y las tiradas de armas realizadas por el enemigo contra una nave decrecen.

- Los resultados de la tirada de armas no pueden exceder de 6. Un resultado de tirada modificado de 0 siempre falla.

EJEMPLO: Un CA Terrano con Ataque 2 dispara un Torpedo a un DD Talon con Defensa 0 a Alcance 3. El resultado de la tirada es de 1. El Ataque 2 del CA suma 1 a la tirada y la Defensa 0 del DD suma otro 1

a la tirada. El resultado modificado es de 3. Puesto que los Torpedos impactan con 3-6, este impacta.

- El bando con el mayor valor táctico puede, una vez por batalla, cambiar la Iniciativa al comienzo de un Impulso. Si el valor táctico está empatado, el defensor obtiene ese beneficio. ¡Este valor no está limitado por el límite de tecnología (tamaño del casco) de una nave! Para anotar el uso de esta capacidad, coloca un marcador de Objetivo de tu Facción en la Tabla de Impulsos. Cuando se use esta capacidad, retira la ficha de la Tabla de Impulsos.

32.5 Experiencia de la Tripulación

Para esto es necesario la expansión *Space Empires: Close Encounters*. Los efectos por la diferencia en la Experiencia de la Tripulación sufren los siguientes cambios:

- **+1 Nivel:** Suma 1 al daño causado por Misiles y suma 1 a la tirada de cada arma.

- **+2 Niveles:** Resta 1 del daño causado por Misiles y resta 1 de la tirada de cada arma enemiga.

- **+3 Niveles:** Resta 1 de cada fuente de daño (incluyendo todas las armas disparadas y explosiones).

- **Legendaria:** Obtienes 1 ED por Ronda. Funciona igual que una Batería adicional, indistintamente de la raza, que se recarga durante la Fase de Energía de cada Ronda. Esta Batería no puede ser cargada con otra ED; sólo se recarga en la Fase de Energía.

EJEMPLO: Un CA Talon con Ataque 2 dispara a distancia 1 a un DD Terrano con Defensa 1 y 2 niveles más de experiencia que el CA Talon. El CA saca un 4. El Ataque 2 del CA suma 1 a la tirada. La Defensa 1 del DD no modifica la tirada, pero los 2 niveles de experiencia del DD restan 1 a la tirada. El resultado continúa siendo 4 y falla.

32.6 Límites a las Naves en las Batallas

Véase 31.6, sección 3-Resolver Batallas.

33. REGLAS OPCIONALES

33.1 Selección Aleatoria de Naves

- En lugar de seleccionar las naves basándose en los Puntos de Naves, las naves se seleccionan al azar con un límite de Puntos de Naves.

- Baraja todas las fichas de naves, excluyendo Bases y Transportes, bocabajo para cada bando.
- Turnándose, cada jugador selecciona una nave bocabajo al azar y suma los Puntos de Naves de esa nave a su total.
- Un jugador deja de seleccionar naves una vez su total de Puntos de Naves es igual o mayor que el límite acordado.
- Se despliega entonces la batalla elegida de manera normal.

33.2 Combate Entre la Misma Facción

Aunque no hubo informes oficiales de batallas entre una misma facción durante la Primera Guerra Talon, tanto los Terranos como los Talon ejecutaron ocasionalmente simulaciones usando sólo naves de su facción.

- Para jugar Talon contra Talon o Terranos contra Terranos, selecciona primera al azar qué jugador será el Jugador con la Iniciativa.
- Cada jugador, en su turno, selecciona una nave para desplegar, de una en una, comenzando con el Segundo Jugador hasta que cada bando alcance el total de Puntos de Naves acordado.
- Si se selecciona una batalla que incluya Transportes, cada bando sólo puede seleccionar un Transporte. Si se van a usar Bases, ambos jugadores deben acordar quién desplegará la Base.

Créditos:

Diseño del Juego: Jim Krohn

Desarrollo: Bob Seifert

Director de las Pruebas de Juego y Oficial en Jefe Táctico: K. Patrick Barley

Almirantes de la Flota de Pruebas de Juego: K. Patrick Barley, Rory Colling, Michael Schuller

Pruebas de Juego: Richard Bing, Jeffrey Brady, Tristan Brunet, Robert Gamble, Francesc Pelejà i Graell, Jeff Heidman, Carl Herzog, Karl Johnson, Caleb Krohn, Peter Landry, Eric Ludy, Kyle Mann, Brett Miller, Steven Myers, y Jeremy VanSchalkwyk.

Dirección Artística y Diseño de Caja: Rodger B. MacGowan

Ilustración de Cubierta: Eric Williams

Ilustraciones: Brett Miller

Historiador del Universo Talon: Robert Gamble

Diseño de Escenarios Adicionales: K. Patrick Barley, Robert Gamble, Michael Schuller

Mapa y Maquetación: Mark Simonitch and Bob Seifert

Corrección de Pruebas: K. Patrick Barley, Eric Schuller, Michael Schuller, Jonathan Squibb, y Oliver D. Upshaw.

Coordinación de Producción: Tony Curtis

Productores: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

Atribución Creative Commons: Algunas ilustraciones han sido modificadas a partir de gráficos de iconos originales de los usuarios “Lorc” y “Delapouite” de <http://game-icons.net/> bajo Creative Commons 3-Bajo Licencia.

Agradecimientos Especiales: A toda la plantilla y a los asistentes a la Dice Tower Convention 2014, 2015.

Traducción al Castellano: Luis H. Agüe.

DISEÑO DE NAVES Y DOCTRINA DE FLOTA

Naves Terranas



Explorador (SC) – El explorador fue la primera nave de exploración del espacio profundo de la Confederación Terrana. Estaba un nivel por encima de todas las naves de exploración anteriores. La primera versión de la nave era notablemente peligrosa –casi la mitad no volvieron de misiones en el espacio profundo–, estando el problema, no tanto en el diseño de la nave, sino más en una inestabilidad en los motores MRL y CMRL como resultado de no estar apropiadamente afinados. Se añadió un anillo estabilizador equipado con equipamiento de modulación de campo al centro de la nave para ayudar a compensar. El problema con el motor CMRL acabó siendo solucionado, pero el anillo se dejó, puesto que se descubrió que proporcionaba beneficios continuados durante la exploración del espacio profundo, que era la misión principal del diseño de la nave. Debería observarse que el Explorador es la única nave capaz de MRL sin sufrir Críticos en su barra de casco y el anillo es parcialmente la razón de esto. No estando diseñados como naves de guerra, los Exploradores estaban completamente desarmados hasta que los dispositivos de espacio profundo detectaron las primeras firmas MRL. Con la llegada de una amenaza desconocida, todos los Exploradores fueron mejorados con tecnología Fásér antes del primer contacto con los Talon. Puestos en servicio como naves de guerra, su actuación fue penosa. Casi el 75% de todos los Exploradores fue destruido en su primera experiencia de combate.



Destructor (DD) – El Destructor fue la primera nave de guerra producida por los Terranos. Estaba armada con la única arma de la que disponían entonces: el Torpedo de Antimateria. Armados con una cabeza explosiva que necesitaba cargarse más por el sistema de disparo que por el arma en sí, era una tecnología relativamente “simple”. Aunque el fásér había sido concebido antes, no

estuvo listo para producirse ni para ser emplazado en una nave hasta 10 años después de que el torpedo estuviera en uso. Tanto el Destructor como el Crucero Ligero estaban originalmente muy subalimentados. De nuevo, esto se debió al problema de afinación con el motor CMRL y por ello se construyeron básicamente en torno a un arma principal con un arco de disparo máximo. Múltiples armas simplemente no hubiesen podido sostenerse con la energía disponible en el momento. Cuando se arregló el problema de afinación, esto aumentó la salida energética del motor en un 50%.



Crucero Ligero (CL) – El Crucero Ligero fue diseñado al mismo tiempo que el Destructor y desarrollado en concierto, aunque en aquel momento la nave fue diseñada simplemente como un “Crucero”. Se concibió como espina dorsal de la flota. Compartiendo el mismo problema de afinación ya mencionado, originalmente sólo se le acopló el Torpedo con un arco de disparo máximo. Tras el desarrollo del Fásér y la solución del motor CMRL, que incrementó su energía drásticamente, se descubrió que el diseño podía mantener un Fásér desde un punto de vista tanto estructural como energético y se añadió uno. Aunque la solución en el MRL y el CMRL se incorporó a todos los Cruceros Ligeros por razones de seguridad, la modernización del Fásér no se consideró tan prioritaria. Hasta un 25% de los CLs Terranos no tenían el Fásér al comienzo del conflicto Terrano-Talon. A pesar de que el Crucero Ligero no sería la nave de línea principal como se había concebido originalmente que fuera, el diseño puede ser considerado un “accidente feliz”. Casi obligado a seguir un cierto patrón de diseño debido a limitaciones de energía que serían solucionadas posteriormente, demostró ser un navío de combate excelente y fiable una vez mejorado.

Crucero Pesado (CA) - El Crucero Pesado significó un importante salto en el diseño con respecto a las naves que eran de menor tamaño que él. El Explorador, el Destructor y el Crucero Ligero fueron todos construidos con una filosofía de diseño similar,



utilizaban piezas comunes y optimizaban la capacidad de construcción de los astilleros originales. Aunque sólo ligeramente más potente que el Crucero Ligero, el Crucero Pesado requería un paso adelante en lo relativo a tecnología de construcción de naves. El proceso de diseño abrió todo un montón de nuevas capacidades en tamaño de casco y construcción de naves, de los que la Confederación Terrana se aprovechó plenamente. Se concibió como la mayor de las naves Terranas pero, a medida que nuevas capacidades pasaron a estar disponibles, se modificó ligeramente el diseño y se convirtió en lugar de eso en el complemento del Crucero Ligero y en la verdadera espina dorsal de la flota Terrana. Los primeros cascos no estuvieron preparados hasta que se refinó la afinación MRL/CMRL, así que esta nave nunca tuvo los problemas que fastidiaban a las antiguas naves más pequeñas. Una consecuencia no intencionada del casco más grande fue que los arcos de las armas resultaron más limitados, una característica que comparten todas las naves más grandes. Esto tuvo que ver tanto con la distribución de la energía y la capacidad del casco para controlar las armas en anclajes de su estructura, como con las simples líneas de visión. Los Terranos no consideraron esto una cuestión seria debido a la mayor cantidad de armas que la nave podía transportar.



Crucero de Batalla (BC) – Si el Crucero Pesado era el yunque, el Crucero de Batalla era el martillo. Aunque había muchos menos Cruceros de Batalla en servicio en el clímax de la guerra, estas naves aparecían como la caballería en muchas grandes batallas. El diseño seguía un enfoque “cuanto más, mejor”. A pesar de que sus parámetros de casco eran similares a los del Crucero Pesado, un diseño de nave más inteligente le permitió llevar dos lanzatorpedos de Antimateria y protección adicional. Los ingenieros también lograron sacar energía extra de sus núcleos MRL, que eran el mismo modelo que el de los Cruceros Pesados.



Acorazado (BB) – El Acorazado es literalmente una nave construida en torno a y para un arma, el Cañón de Ondas. Queda casualmente en el nexo de dos condiciones de contorno. Es a la vez la nave más grande que los Terranos pueden construir y la más pequeña capaz de desplegar el Cañón de Ondas. Aunque los Terranos estaban trabajando para construir naves más grandes y buscaban poner el cañón en naves pequeñas, no lograron su objetivo hasta el final de la primera guerra Talon.



Cazas (FTR) – Con el descubrimiento de los micromotores CMRL, el Caza fue una realidad. Aunque el vehículo era posible, ser piloto de caza era una condición peligrosa. Frágil comprado con una nave principal, la destrucción del caza significaba a menudo la muerte del piloto. Pocos pilotos tenían la suficiente habilidad para sobrevivir al primer paso contra el enemigo. Aquellos que la tenían solían ser los más jóvenes. El primer piloto que descubrió cómo esquivar de manera eficaz el Cañón de Fusión Talon tenía 16 años. Como muchos otros, falsificó su edad en la hoja de reclutamiento. Los Terranos lo alistaron porque estaban muy necesitados. Un solo escuadrón de Cazas que consiguiera posicionarse detrás de una nave principal Talon significaba a menudo la perdición de esa nave. Por esa razón, a menudo se les escogía como objetivos desde el principio del combate.



Portanaves (CV) – Originalmente diseñado para llevar Cazas por la obvia razón de que los Cazas no tienen motor MRL, los Portanaves pronto se convirtieron en algo más que eso. Comenzaron a servir como Centro de mando para los Escuadrones de Caza en una batalla; su mayor ventaja era la capacidad para transmitir energía a los Escuadrones y ofrecer apoyo táctico. La opinión tendía a estar dividida entre el Almirantazgo Terrano sobre cómo utilizar mejor los portanaves y

su fuerza de cazas en un sentido táctico. Algunos pensaban que el mejor uso era proteger a las naves más grandes en la batalla; otros creían que atacando a naves enemigas la fuerza oponente causaría más confusión en las filas oponentes. Además, había visiones opuestas sobre si un portanaves debía de ser protegido y mantenido fuera de la batalla, o si debía de seguir a los cazas. Hubo batallas que parecían indicar que todas las opciones eran viables dependiendo de la situación, y por ello los mejores Capitanes de portanaves tendieron a ser aquellos con una mente rápida y flexible.



Transporte (Tran) – Los Transportes Terranos no sólo fueron usados para abastecimiento y movimiento de tropas terrestres. Aseguraban la supervivencia de incontables colonos a medida que las líneas de frente Talon avanzaban. El principal objetivo de las flotas del Borde Exterior era distraer al enemigo el tiempo suficiente para la evacuación. Su diseño hacía hincapié en los escudos, puesto que el daño en el casco podía llevar a la pérdida de vidas y de cargamento. Las naves también tenían un modesto equipamiento sensor para proporcionar apoyo en batalla y mantener conocimiento situacional durante las evacuaciones rápidas.



Base – La mayoría de bases Terranas eran puestos avanzados científicos o defensas piratas simbólicas cuyo gran tamaño y enormes reactores facilitaban la modernización. Una serie de bases, particularmente al final de la guerra, podían montar el Cañón de Ondas. Este arma era particularmente eficaz para mantener al enemigo alejado de lo que fuera que la base protegía.

I&D TÁCTICO

Este es un repaso a las armas básicas de las naves. También puede encontrarse su información en la Tarjeta de Ayuda para el Jugador.

Fáser



El Fáser es el armamento Terrano más común. Está garantizado que provoque daños a corta distancia. A pesar de su potencia de daño general baja, tiene un tiempo de recarga rápido y un excelente índice de precisión.

Torpedo de Antimateria



El torpedo Terrano es un arma formidable. Aunque no puede ser disparado a distancia corta, puede infligir al instante una devastadora cantidad de daño a distancia.

Disruptor



Una conocida arma Talon, el Disruptor despedaza la materia a nivel molecular. Tiene un alcance excelente pero, debido al alineamiento de cristal concentrado, le resulta difícil disparar a distancias cortas. Aún más: la reacción en cadena necesaria para causar la disrupción de la materia es impredecible.

Naves Talon

Los Talon tenían una sociedad militar, pero no en el sentido tradicional (Terrano). Era inconexa y menos que unificada. El concepto de un propósito social común existía en ella, y a primera vista un extraño creería que estaba unificada, pero podía fácilmente pasar a estar polarizada. Esto ocurría especialmente cuando era necesario tomar decisiones críticas sobre la dirección que el imperio necesitaba. Los Talon habían estado en guerra con extraños mucho tiempo, casi continuamente, lo que hacía las capacidades y características guerreras muy valiosas para su cultura. Eran valiosas no sólo porque protegían y ayudaban a crecer a su imperio, sino porque eran el medio principal para ayudar a aumentar la importancia y el poder de una facción. No eran tribus separadas enfrentadas. Nunca consideraban luchar entre ellos y por eso daban la ilusión de estar unificados a los extraños. Sin embargo, tenían una peculiar desunión dentro de esta sociedad marcial

que era semejante a diversos partidos políticos dentro de una democracia.

Los nombres de las naves principales Talon son (mayoritariamente) traducciones aproximadas de su idioma. Fonéticamente, el nombre del Imperio Talon viene a ser **Talonthincanthanadu**.



Fragata (FF) – Al contrario que los Terranos, la Fragata, el diseño de nave más pequeña de la flota Talon, es el verdadero caballo de batalla de la flota. De hecho, en un momento dado había más Fragatas construidas en la flota Talon que todas las demás clases combinadas. El Imperio Talon es amplio, extendiéndose a lo largo de conglomeraciones de mundos con muchos estados satélite. Se pretendió que la Fragata representara la presencia del Imperio en mundos distantes. Puesto que la tecnología de los planetas subyugados era muy limitada, una sola Fragata podía imponer la paz. Aunque podía ser aplastada por muchas naves pequeñas, la presencia de una Fragata era a menudo más que suficiente. La realidad de esta situación significaba que el coste era el factor más importante para los Talon. La Fragata tenía que ser suficientemente potente para su trabajo, pero lo más inexpresiva posible, porque era necesario construir muchas. Fue por esta razón por lo que no se la equipó con Dispositivos de Poscombustión. Esta decisión es defendible puesto que nunca se pretendió que fuera una nave de línea. Los Dispositivos de Poscombustión son muy caros y la clase de nave no los necesitaba para poder patrullar los planetas aliados satisfactoriamente. Se demostraría que fue una decisión poco acertada. Con el tiempo, las necesidades de la guerra en múltiples frentes y la plétora de Fragatas disponibles se combinaron para dar como resultado que las Fragatas se usaran comúnmente para rellenar flotas. Aunque es una buena nave, la falta de Dispositivos de Poscombustión haría que se resintieran en operaciones de flotas.

Destructor (DD) – Una vez se perfeccionó el Misil, el desarrollo del Destructor era casi inevitable. Con el coste y la eficiencia como parte esencial de la psique Talon, un arma



que no precisaba de energía como un Disruptor era una revelación. El motor MRL/CMRL era la parte más cara de una nave de guerra y el coste creció exponencialmente con el tamaño y la potencia de salida energética del motor. Una nave diseñada en torno a los Misiles implicaba que podían obtener más potencia de fuego y disponer de más energía que con la Fragata aunque tuviera exactamente la misma central energética. De hecho, todas las partes principales del sistema energético de una Fragata y de un Destructor son las mismas y completamente intercambiables. Era el propósito de su diseño. Sin embargo, el Destructor se concibió tanto para mantenimiento del Imperio como para usarse en flotas, y por ello fue equipado con Dispositivos de Poscombustión. Esto les permite ser la perfecta nave de escolta para flotas centradas en torno a los Cruceros de Batalla.



Crucero Ligero (CL) – El Crucero Ligero es la última adición a la flota Talon: el más recientemente diseñado. El contraste con los Terranos a ese respecto es obvio. Los Talon habían disfrutado de un período de gran crecimiento y predominio y no habían tenido necesidad de un Crucero Ligero. Sus naves eran lo suficientemente rápidas, y por lo tanto la necesidad de una nave grande maniobrable se cumplió con el Crucero Pesado. El desarrollo del Crucero Ligero vino, no porque se percibiera su necesidad en las operaciones de flotas, sino por la necesidad de cascos. Como los Terranos, el Crucero Ligero era la nave más grande que podía ser producida en los astilleros más pequeños, algo que a los Talon les sobraba para construir Fragatas. En tiempo de guerra (o de preparación para la guerra), el Crucero Ligero era un intento pragmático para generar la máxima potencia de combate en los astilleros existentes.

Crucero Pesado (CA) – A pesar del volumen de las Fragatas Talon en servicio, el Crucero Pesado Talon fue el que participó en más enfrentamientos durante la guerra. Las Fragatas eran las principales



responsables de subyugar tecnológicamente a las civilizaciones inferiores en los límites del espacio Talon. Sin embargo, no estaban listas para la ingenuidad de las naves Terranas. Los Cruceros Pesados disfrutaban tanto de velocidad como de potencia de fuego, más una reserva de estas naves estaba disponible. Cuando se oyó el grito de guerra a lo largo del Imperio, se enviaron tantos Cruceros Pesados como fue posible al espacio Terrano.



Crucero de Batalla (BC) – El descubrimiento de la capacidad de usar micromotores CMRL abrió todo un mundo de posibilidades en lo relativo al armamento. Curiosamente, los Talon nunca pensaron en usar los micromotores de la manera en la que lo hacían los Terranos. Con su ejército experto y profesional, podían haber encontrado pilotos, pero no habían pensado usarlos de esa manera. La tradición militar, aunque agresiva, no era derrochadora y seguía otorgando un gran valor al individuo. El desarrollo de los misiles llevó al Crucero de Batalla, la primera nave armada con estos. Con más energía disponible que el Crucero Pesado, aunque con menos armas de las que precisaba el consumo energético, el Crucero de Batalla proporcionó verdaderamente a los Talon una nave que podía aprovechar totalmente la maniobrabilidad de los Talon y cargar los disruptores oportunamente.



Acorazado (BB) – El Acorazado Talon fue la segunda de las naves grandes que el gobierno Talon contrató por medio de su ejército, no la primera, como habitualmente asume la Confederación Terrana. Debido al desarrollo pobremente gestionado y financiado del dreadnaught, se proporcionó un contrato rival al gobierno Talon. Se aceptó y, debido a las lecciones ya aprendidas, el primer prototipo de Acorazado salió de su grada sólo un par de meses después del primer Dreadnaught. Se

aprovechó de algunas de las mismas filosofías de diseño del Crucero de Batalla. Con sólo un Disruptor más y el cañón de fusión en vez de las tres baterías de misiles, el Acorazado era no obstante un oponente más que temible al que enfrentarse debido a su capacidad para aguantar mucho más daño que sus hermanos menores.



Dreadnaught (DN) – La historia del Dreadnaught Talon fue una historia accidentada. Los Terranos pensaron que fue desarrollado como respuesta al contacto con la Confederación Terrana, cuando de hecho el Dreadnaught había estado en desarrollo desde bastante antes de que comenzara la guerra. Los científicos Talon habían descubierto la tecnología necesaria para construir el cañón de fusión, y el ejército proporcionó un contrato para construir realmente una nave que usara estas dos enormes armas. Adicionalmente, fue diseñado desde el principio con la intención de que hubiera muy poca coincidencia material con las naves más pequeñas de la flota Talon. Para que hubiese alguna probabilidad de que el contrato fuese aceptado por el frugal gobierno, el ejército eligió los contratos más baratos posibles... con resultados previsibles: costes excedidos, retrasos y dos prototipos fallados. Esto dio como resultado la decisión final de que el gobierno Talon construyera el Acorazado y, desesperados, los ingenieros del Dreadnaught pudieron finalmente crear un prototipo que funcionaba. Los Terranos no supieron nada de esto. Sólo sabían lo temible que era la nave oponente, enorme, bien protegida y con grueso casco, cuando se plantó en medio de una batalla y fue capaz de destruir naves más pequeñas con facilidad.



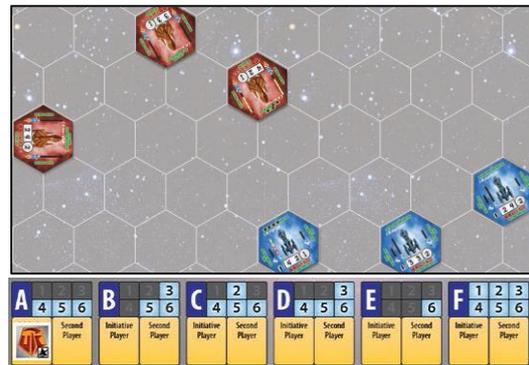
Transporte (Tran) – Los transportes Talon servían para tres propósitos: (1) Abastecer el frente, (2) Capturar planetas enemigos, (3) No morir en el proceso. Muchos historiadores Terranos, particularmente aquellos que sobrevivieron a la guerra, pintaron a los Talon como una raza

implacable que valoraba la muerte y la gloria. Esta era una imagen incompleta y las posteriores relaciones diplomáticas han demostrado que los Talon respetan la vida. Las tácticas que parecían despiadadas en el campo de batalla representaban una filosofía mucho más profunda y no totalmente comprendida. Esta filosofía se demostraba en el diseño de los transportes. Muchas naves de guerra Talon habían aumentado enormemente sus dispositivos de escudos frontales. La idea, en su momento, era que esto les permitía avanzar hasta estar dentro del alcance de disparo, descargar sus armas en un “ataque alfa” y abrirse paso a través de las líneas enemigas. Una táctica audaz. Pero, entonces, ¿por qué proporcionar a los Transportes, una nave sin armas, mejores escudos frontales? Si tan poco les importaba la vida, ¿por qué estaban el casco de los Transportes construido tan firmemente?



Base – Los puestos avanzados Talon se encuentran por todo su sector. Muchas regiones eran gobernadas desde estos puestos. Para ello, tenían que ser tanto versátiles como baratos. Tendían a carecer de la gran potencia de fuego de las bases Terranas, lo que reflejaba la desesperación de Terra. Los territorios individuales tendían a contratar a uno u otro astillero para construir sus bases y la carga útil de sus armas, si la había, no era necesariamente robusta. Durante la guerra, se construían las bases conforme avanzaba la línea de frente. El territorio capturado al principio de la guerra dio lugar a la creación de bases de investigación, puesto que los límites del espacio Terrano albergaban muchas anomalías estelares.

EJEMPLO EXTENDIDO DE PARTIDA



En este ejemplo extendido de partida usando las reglas básicas, comenzamos al principio de la Ronda 3. Es el Impulso A y los Talon tienen la iniciativa en esta batalla de Cruceros Pesados. Sus naves podrán gastar Energía Disponible, Mover y Disparar antes que el jugador Terrano. Hasta el momento, uno de los CA Terranos, el *Patton*, ha sufrido 4 de daño en los escudos de su arco frontal, tienen ambos grupos de Fásers cargados, pero no tiene ninguna casilla de carga de los torpedos tachada. Todas las naves Terranas tienen las baterías cargadas. El CA Talon, *Service*, ha sufrido 5 de daño en su arco frontal y sólo tiene las casillas Rojas de sus grupos de disruptores tachadas.

En la Tabla de Impulso, el Impulso A dice “4 5 6”, así que el *Service* recibirá Energía Disponible y el *Sacrifice* debe mover.

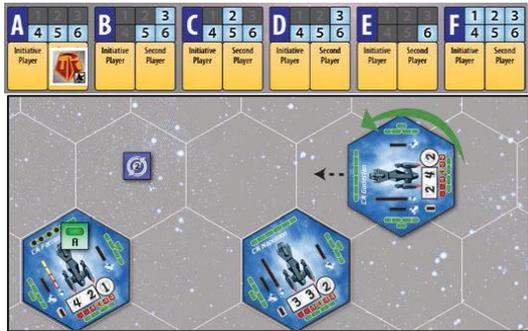
Primero, el *Service* gasta Energía Disponible para cargar una casilla Amarilla de su grupo de disruptores izquierdo. Ninguna otra nave Talon obtiene energía en este Impulso.



El *Sacrifice* **debe** mover, así que decide avanzar un hexágono.

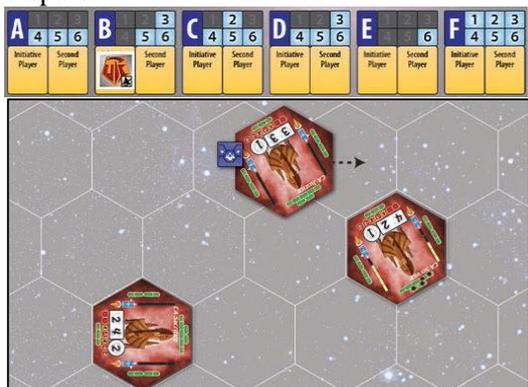
Ahora, todas las naves Talon **pueden** disparar dentro de su alcance. Aunque el

Service está dentro del alcance de disparo del *Patton*, sus grupos de armas no están totalmente cargados. El *Sacrifice* tiene todas sus armas totalmente cargadas y podría impactar en los escudos frontales del *Patton*, pero este disparo sería a alcance 4 y sólo impactaría con 5-6. El *Sacrifice* retiene de momento su disparo.



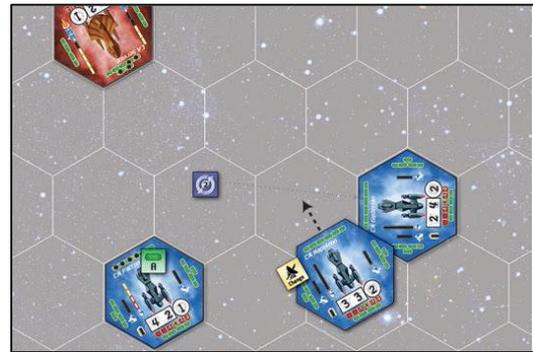
Es ahora el Impulso del Terrano como Segundo Jugador. El *Patton* obtiene Energía Disponible y la usará para reforzar el arco de escudos frontal en previsión de un ataque Talon por su lado débil. Coloca un marcador de Refuerzos de Escudos “A” en su Arco de Escudos frontal. Se agotará durante el Impulso A de la siguiente Ronda si no absorbe ningún daño.

A continuación, el *Guderian* debe mover, así que gira a la izquierda y entonces avanza un hexágono. Tras avanzar, coloca un marcador de Giro “2” a 2 hexágonos frente a su nueva posición, que se corresponde con el radio de giro de su Curva de Energía. El Terrano también puede colocar el Marcador de Radio de Giro directamente en la nave para llevar la cuenta de los giros si hay demasiadas fichas en el tablero. Estas naves tienen que tener cuidado, puesto que parece que pueden chocar. Después de que el *Guderian* mueva, las naves Terranas deciden retener el disparo.



Es ahora el Impulso B, que dice “3 5 6”. El *Justice Talon* recibe Energía Disponible y podrá mover. Usa su energía para posibilitar un Deslizamiento Lateral.

Ejecuta entonces el deslizamiento durante el movimiento y se desliza a la izquierda, manteniendo su encaramiento. Ahora, el *Justice* y el *Service* tienen todas las armas alineadas contra el *Patton*, pero las naves Talon no dispararán todavía, puesto que quieren esperar a estar a una distancia más favorable.



Es ahora el Impulso B Terrano y el *Napoleon* obtendrá energía y moverá. Usa su energía para colocar un marcador de Cambiar Iniciativa y entonces avanza un hexágono.



El Impulso B acaba, y puesto que el *Napoleon* colocó un marcador de Cambiar la Iniciativa y las naves Talon no colocaron marcadores de Defender la Iniciativa, los Terranos roban la Iniciativa. Se le da la vuelta a la ficha de Impulso y los Terranos actúan ahora como Jugador con la Iniciativa del Impulso C.

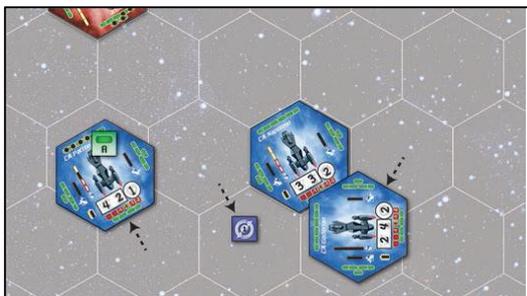


En el Impulso C, el *Guderian* y el *Patton* obtienen Energía Disponible y deben mover. Oh, oh... parece que el *Guderian* debe

avanzar porque tiene el Marcador de Radio de Giro frente a él. ¡Esto quiere decir que chocará con el *Napoleon*, dañándose ambos!

Por suerte, el *Guderian* recibe Energía Disponible antes del movimiento. Puede hacer un Deslizamiento Lateral para evitar la colisión.

Mientras tanto, el *Patton* recibe también Energía Disponible, así que tacha una casilla Amarilla de sus torpedos. Pueden tacharse las casillas Amarillas incluso si no hay ninguna casilla Roja tachada.



Durante el movimiento, el *Guderian* ejecuta su Desplazamiento Lateral, moviendo detrás del *Napoleon* sin cambiar el encaramiento. Observa que el Marcador de Radio de Giro se desplaza en la misma dirección Y se acerca 1 hexágono. El Marcador de Radio de Giro puede girarse a su cara "1". El *Patton* decide mover 1 hexágono hacia delante.



El Arco de Disparo Frontal se muestra en naranja.

El *Patton* está ahora a distancia 2 para disparar al *Service*. Puesto que los Arcos de Disparo y los Arcos de Escudos son lo mismo; los fásers del *Patton* impactarán a los escudos frontales del *Service*. Otra forma de verlo es: el Arco de Disparo frontal del *Patton* "ve" al *Service* y el arco de disparo frontal del *Service* "ve" al *Patton*. El *Patton* dispara su grupo de fásers izquierdo,

sacando un 2, que hace **1 de daño**. Entonces dispara su grupo de fásers derecho, sacando un 6, que hace **2 de daño**. Ahora, los escudos frontales del *Service* están abatidos; cualquier disparo en ese Arco de Escudos impactará en su casco y ya no puede Reforzar el escudo. El *Patton* borra las Barras de Carga de sus grupos de fásers izquierdo y derecho.



¡Los Terranos aún no han acabado! Aunque el *Napoleon* no recibió Energía Disponible ni movió en este Impulso, todavía puede disparar. Sus torpedos pueden impactar al *Service* a distancia 3 y, puesto que el *Napoleon* está en el Arco de Disparo frontal del *Service*, el torpedo impactará el Arco de Escudos frontal del *Service*, que está abatido, así que todo el daño irá al casco. A esta distancia, el torpedo sólo impactará con una tirada de 3-6, en cualquier otro caso, falla completamente. El *Napoleon* dispara y saca justo un 3. Esto hace **4 de daño** al casco del *Service*. Tan pronto como el *Service* tacha la tercera casilla de casco (una Casilla de Casco Crítica) debe tirar en la Tabla de Daños Críticos con 2 dados de seis caras. Sale un 8, causándole Daño en el Relé de Energía. Comenzando en esta Fase de Energía, el *Service* tendrá que restar 1 de la Energía Disponible de su Curva de Energía además del "-2", que es ahora la casilla de casco de más a la izquierda del casco del *Service*. El *Napoleon* borra la barra de carga del torpedo. Ahora es el Impulso C de los Talon.



El *Sacrifice* y el *Service* reciben Energía Disponible y movimiento en este Impulso. El *Sacrifice* coloca un marcador de Cambiar la Iniciativa para recuperar la Iniciativa. El *Service* carga una casilla Amarilla de su grupo de disruptores izquierdo.



¡Los Talon desean venganza! El *Sacrifice* se acerca al *Patton* y el *Service* avanza en un intento de obligar a las otras naves Terranas a dispararle en su Arco de Escudos izquierdo, que está intacto.



Tras el movimiento, el *Patton* está a distancia 2 en el Arco de Disparo frontal del *Sacrifice* para ambos grupos de disruptores. Este ataque impactará en el Arco de Escudos frontal del *Patton*. El *Sacrifice* dispara, haciendo lo que los oficiales tácticos llaman un “ataque alfa”. Un “ataque alfa” es cuando se disparan todas las armas de una nave a la vez para obtener un efecto máximo. El *Sacrifice* tira para uno de los dos disruptores del grupo de disruptores derecho, sacando un 2. Esto impacta por los pelos, infligiendo **2 de daño** al Arco de Escudos frontal del *Patton*. Primero se retira el marcador de Escudo Reforzado, puesto que absorbe uno de los daños, después se tacha otra casilla de escudos. Ahora el *Sacrifice* dispara el otro disruptor de ese grupo, sacando un 6. Esto también inflige **2 de daño**. Los escudos frontales del *Patton* están ahora abatidos y ha sufrido 1 de daño en el casco. El *Sacrifice* borra la Barra de Carga del grupo de disruptores derecho.



El *Sacrifice* disparará ahora las armas del grupo de disruptores izquierdo. El primer disruptor saca un 5, infligiendo **2 de daño**. Entonces el *Sacrifice* dispara su último disruptor del grupo izquierdo, sacando otro 5. Esto destruye una Casilla de Casco Crítica. El *Patton* tira en la tabla de Daños Críticos: saca el número de la suerte, 7, y no sufre daño. Al *Patton* sólo le queda 1 casilla de casco, ¡suerte que tenía el marcador de Refuerzo de Escudos! El *Sacrifice* borra la barra de carga del grupo de armas izquierdo.



Antes de que los Terranos puedan respirar tranquilos, ¡los Talon se lanzan a por el tiro de gracia! A pesar de que el *Justice* **no recibió Energía Disponible ni movimiento** en este impulso, **todavía puede disparar** sus armas. Sus dos disruptores impactarán al Arco de Escudos frontal del *Patton*, que está agotado. A distancia 3, los disruptores sólo impactarán con 3-6, pero vale la pena intentar el disparo, puesto que un solo impacto destruirá al *Patton*. El *Justice* dispara su grupo de armas derecho primero. Si este impacta, todavía le quedará el grupo de armas izquierdo disponible para impactar a otras naves en esta Ronda. Saca un 2, que falla con el primer disruptor del grupo, después saca un 5, que inflige **2 de daño**, destruyendo el *Patton*. El *Justice* borra su Barra de Carga del grupo de armas derecho.



¡El *Patton* explota! Esto causa **daño por explosión** a todas las naves adyacentes amigas y enemigas, así como a las naves que estén en el mismo hexágono que el *Patton*. En este caso, el *Service* sufrirá daño por explosión en su Arco de Escudos lateral. La explosión del *Patton* tiene valor 3, así que el *Service* sufre **3 de daño**. Si hubiera una nave en el mismo hexágono que el *Patton*, sufriría **4 de daño** (valor de explosión +1) en un Arco de Escudos aleatorio.

A	4	5	6	B	3	5	6	C	2	4	5	6	D	4	5	6	E	6	F	1	2	3
Initiative Player				Initiative Player				Initiative Player					Initiative Player				Initiative Player		Initiative Player			
Second Player				Second Player				Second Player					Second Player				Second Player		Second Player			

Ahora que ha acabado el Impulso, el marcador de Cambiar la Iniciativa que colocó el *Sacrifice* roba la Iniciativa a los Terranos. Los Talon van primeros en el Impulso D.



Tanto el *Service* como el *Justice* reciben Energía Disponible. Los dos cargan una casilla Amarilla de uno de sus grupos de Armas.



Durante el movimiento, el *Sacrifice* debe mover, así que avanza 1 hexágono. El *Service* no tiene la opción de mover en el Impulso D, pero decide usar uno de sus Dispositivos de Poscombustión (una capacidad especial de los Talon) para poder mover. Lo tacha y entonces avanza, colocando un marcador de Radio de Giro a 1 hexágono enfrente de donde movió, correspondiéndose con el Radio de Giro de 1. Es buena cosa que el *Service* usara el Dispositivo de Poscombustión: ahora, sólo sus Arcos de Escudos posterior e izquierdo, que están completos, miran al enemigo, en lugar de sus escudos dañados.

Es ahora el Impulso D de los Terranos y tienen un plan para contraatacar. El *Napoleon* recibe Energía Disponible y lo usa para poder efectuar un Deslizamiento Lateral. El *Guderian* no recibe Energía Disponible en este Impulso, pero tiene una batería cargada. Borra la carga de la batería y usa esa energía para **recoger su radio de giro**. El radio de giro se retira del tablero y esto permite al *Guderian* girar libremente durante el movimiento.



Cuando varias naves pueden mover, el propietario de las naves decide el orden. En este caso, el *Napoleon* ejecuta su deslizamiento lateral, deslizándose a la izquierda, y después el *Guderian* gira y mueve a la casilla que acaba de dejar vacía el *Napoleon*. Se coloca un marcador de Radio de Giro 2 a 2 hexágonos de la nueva posición del *Guderian* debido a su radio de giro de 2, y se retira el marcador de Deslizamiento del *Napoleon*. Ahora estas naves están en formación "cóncava", que puede ser óptima para disparar. Sin embargo, no dispara en este momento.



Es ahora el Impulso E de los Talon, puesto que son el Jugador con la Iniciativa. Sólo aparece un “6” en el Impulso E, así que no ocurre mucho. Sin embargo, tanto el *Sacrifice* como el *Justice* deciden tachar y usar sus Dispositivos de Poscombustión para rodear a las naves Terranas. El *Sacrifice* no tiene armas cargadas que disparar. El *Justice* tiene disponible un grupo de disruptores, pero decide retener su disparo de momento.



Es ahora el Turno de los Terranos para el Impulso E. Sus naves no recibirían normalmente energía ni movimiento, pero el *Napoleon* decide usar su batería, que fue cargada en la Ronda anterior. Usa la energía para coloca un marcador de Cambiar la Iniciativa. Las dos naves Terranas deciden no disparar. Al final del Impulso, los Terranos roban la iniciativa, así que van los primeros en el Impulso F.



Para el Impulso F, las dos naves Terranas deciden usar su Energía Disponible para recargar sus baterías. Pueden ser útiles en la próxima Ronda.



El *Napoleon* avanza y entra al mismo hexágono que el *Sacrifice*. Puesto que estas naves son de diferentes facciones, sus motores CMRL no se interfieren y, por ello, no hay daño por colisión. Sin embargo, ni el *Napoleon* ni el *Sacrifice* pueden escogerse el uno al otro como objetivo. El *Guderian* tiene un marcador de Radio de Giro, así que debe avanzar 1 hexágono. Es bueno que los Terranos robaran la Iniciativa: acercarse mucho a las naves Talon es una buena táctica. Sus disruptores son menos precisos a distancia 1 que a 2.



El *Guderian* cree que puede efectuar un “ataque alfa” en este momento. El *Guderian* puede disparar sus torpedos contra el Arco de Escudos frontal del *Justice* a distancia 2, saca un 2 y hace **4 de daño**. El *Guderian* borra la barra de carga de los torpedos y continúa con sus grupos de fásers derecho e izquierdo. El grupo izquierdo saca un 4, que inflige **2 de daño**. Al *Justice* sólo le queda 1 casilla en su arco frontal. El *Guderian* dispara su grupo derecho, sacando un 6, que impacta e inflige otros **2 de daño**. Los escudos frontales del *Justice* han sido abatidos y ha recibido 1 de daño en el casco.

Ahora dispara el *Napoleon* a distancia 1. Si el *Napoleon* tuviera el grupo de torpedos

totalmente cargado (no es así) no hubiera podido dispararlo, puesto que los torpedos no pueden disparar a distancia 1. En su lugar, el *Napoleon* dispara sus fásers. Dispara primero el grupo de fásers derecho. Si tiene suerte e inflige un crítico, puede ahorrarse el otro grupo de fásers para el *Service*, que está intentando huir. Saca un 3, que inflige **2 de daño**, lo suficiente para causar Daños Críticos al *Justice*. El *Justice* tira en la tabla de Daños Críticos.



¡Oh, no! Sacó un 12. Su núcleo MRL se ha roto y el *Justice* quedó destruido al instante. El *Napoleon* Y el *Sacrifice* (que estaba en el mismo hexágono que el *Napoleon*) debe sufrir **3 de daño por explosión**. El *Napoleon* sufre el daño en sus escudos frontales y el *Sacrifice* en su lado izquierdo.



Es ahora el Impulso F de los Talon. El *Sacrifice* usa Energía Disponible para posibilitar un Deslizamiento Lateral y el *Service* usa su energía para recoger el marcador de Radio de Giro y poder girar libremente durante el movimiento.

El *Sacrifice* se desliza detrás de las naves Terranas y el *Sacrifice* gira en esa dirección también; coloca un marcador de Radio de Giro a un hexágono de distancia de su nueva posición. Este es un gran movimiento para los Talon, puesto que están detrás del enemigo, ofreciendo a este sus escudos “buenos” y ganando tiempo para recargar las armas.



Es ahora la Fase de Energía del Terrano, puesto que es el Jugador con la Iniciativa. Primero, el Terrano recarga una casilla Roja de cada grupo de armas de cada nave. Las casillas Rojas representan el tiempo que lleva recargar un arma, mientras que las Amarillas representan la energía que debe suministrarse a un arma. A continuación, el Terrano tiene la opción de actualizar las Curvas de Energía de cada nave aumentándolas o reduciéndolas. El *Napoleon* decide pasar de Velocidad 3 a Velocidad 4. Esto reduce su Energía Disponible a 2, pero no modifica su Radio de Giro. Escribe “2 4 2” en la ficha del *Napoleon*. El *Guderian* tiene dos grupos de fásers que tienen que cargar casillas Amarillas para disparar. Para estar seguro, decide bajar la Velocidad 4 a Velocidad 3 para conseguir más energía. La nueva Curva de Energía del *Guderian* es “3 3 2”.



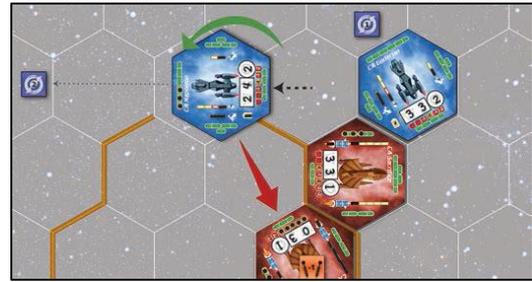
A continuación, llega la Fase de Energía de los Talon. El *Sacrifice* tacha 1 casilla Roja de cada grupo de armas disruptoras. El *Service* ya tiene la casilla Roja de su grupo de disruptores izquierdo tachada, así que se pueden tachar ahora 2 casillas Amarillas de esa barra de carga (una para cada arma del grupo). Cuando todas las casillas Rojas de un grupo de armas están tachadas, puedes tachar casillas Amarillas igual al número de **armas** de ese grupo. Esto termina de cargar el grupo de armas izquierdo. El *Service* tacha entonces la casilla Roja del grupo de disruptores derecho.



Puesto que el jugador Talon era el Segundo Jugador, puede ver cómo el jugador Terrano modificó la velocidad de sus naves durante la Fase de Energía y responde en consecuencia. El *Sacrifice* decide reducir su Velocidad de 4 a 3: necesita más energía para recargar esos disruptores. Su nueva Curva de Energía es “3 3 1”. El *Service* tiene problemas. Ha sufrido daños severos en el casco y en la casilla de casco de más a la izquierda hay un “-2” escrito; este número va a modificar su Energía durante la siguiente ronda. Además de eso, tiene un marcador de -1 de Energía por el Impacto Crítico. Esto quiere decir que se restará **un total de 3** a su energía. El *Service* podría mantener su Velocidad actual de 2 y seguiría recibiendo 1 de Energía durante la siguiente Ronda. Sin embargo, puesto que el *Service* tiene un arma preparada, no necesita energía para eso. En su lugar, pondrá cierta distancia entre él y el enemigo. Para hacerlo aumentará su Velocidad de 2 a 3. Por desgracia, esto quiere decir que su Energía para la siguiente ronda será de 0, pero entre su Velocidad y el Dispositivo de Poscombustión que le queda, espera disparar y salir del alcance del enemigo.

A	4	5	6	B	3	5	6	C	2	4	5	6	D	4	5	6	E	6	F	1	2	3
Second Player				Initiative Player	Second Player			Initiative Player	Second Player	Initiative Player	Second Player		Initiative Player	Second Player			Initiative Player	Second Player	Initiative Player	Second Player		

El marcador de Ronda avanza a la siguiente Ronda y el Terrano comienzan el Impulso A como Jugador con la Iniciativa. El *Guderian* no recibe Energía Disponible en el Impulso A, pero usa su batería para acabar de cargar su grupo de fásers izquierdo. El *Napoleon* gira.



Entonces el *Napoleon* dispara su grupo de fásers izquierdo. El grupo puede impactar al *Service* usando su Arco de Disparo izquierdo. Esto impactará al *Service* en su Arco de Disparo posterior. El *Napoleon* saca un 1, infligiendo **1 de daño**. Esto tacha la 2ª casilla de daño crítico del *Service*, y ahora tira en la Tabla de Daños Críticos. Sale un 9, Grupo de Armas Destruído. EL *Service* tiene dos grupos de armas: los grupos de disruptores izquierdo y derecho. Para seleccionar al azar un Grupo de Armas que quedará destruido, el Talon tira 1 dado por cada grupo: el izquierdo saca un 4, el derecho un 5. El de mayor valor (derecho) es destruido y tachado en la ficha: ya no puede disparar.



A continuación, el *Guderian* dispara el fásers que acaba de cargar contra el Arco de Escudos izquierdo del *Sacrifice*. El *Guderian* también saca un 1, causando sólo **1 de daño**, pero esto abate definitivamente el Arco de Escudos izquierdo del *Sacrifice*.

Aquí acaba el ejemplo extendido de partida.

EJEMPLO DE PARTIDA AVANZADA



Es la Ronda 7, Impulso A, turno del jugador Talon. Los Talon tienen un BC dañado, un DD sin armas cargadas y un BB con un Cañón de Fusión cargado. También ha reforzado su escudo izquierdo durante la Ronda anterior, en el Impulso F. El jugador Talon tiene “pájaros en el aire”: los Misiles números 1 y 2 han sido lanzados. Su objetivo es el escuadrón *Diamondback* por el lado izquierdo (por eso se ha escrito “1 2” en la ficha del *Diamondback*). La nave que disparó los Misiles 1 y 2 ha sido destruida recientemente, pero sus Misiles todavía pueden alcanzar y eliminar a su objetivo. El jugador Terrano tiene tres escuadrones de Cazas: el *Diamondback* a la izquierda, el *Black Sheep* volando como grupo de mando protegiendo al CV *Wasp*, y el escuadrón *Flying Tiger* a la derecha.

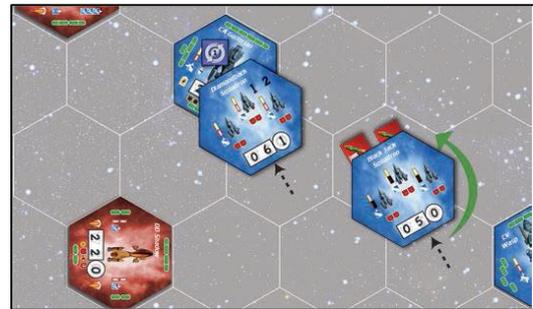


Ninguna de las naves Talon recibe ED en este Impulso. Los Misiles avanzan hacia su objetivo. El BC Talon *Honor* está bastante dañado, así que dispara sus tres Misiles al BB Terrano. Podría haber dividido los objetivos de sus Misiles entre las otras naves que tiene dentro de su alcance de disparo (el

CA y los FTR). El *Honor* quiere disparar los Misiles y después largarse.

Los Misiles se colocan en el hexágono frente al *Honor* mirando al lado de hexágono en dirección a su objetivo. Se anota “3 4 5” en el BB Terrano.

Como Turno Terrano en el Impulso A, el CV transmite ED al escuadrón *Flying Tiger*, que está a 5 hexágonos de distancia. Esa escuadra está a punto de pasar por detrás de (o atravesando) cierto terreno que bloqueará la transmisión de ED. Se usa la ED para cargar una **casilla amarilla** de una de las barras de carga. El BB, el *Defiant*, usa ED para cargar una Casilla Amarilla del Cañón de Ondas.



El escuadrón *Flying Tiger* en la parte superior derecha (no se muestra) avanza. El *Black Sheep* gira y mueve sobre los Misiles. Esperan cazar al BC Talon que quiere retirarse. Los Misiles no detonan, puesto que su objetivo es el *Diamondback*. ¡Oh, oh! Al Terrano se le pasó por alto algo gordo. La escuadra *Diamondback* tenía un marcador de Radio de Giro frente a ella, puesto que estaba moviéndose a Velocidad 6. Esto les sitúa en una trayectoria de colisión con el CA *Guderian*, que ya ha sufrido daños. El *Wasp* podría haber usado sus ED para recoger el marcador de Radio de Giro del *Diamondback* o señalarlo para que hiciera un deslizamiento lateral, pero no lo hizo.

Cuando chocan naves amigas (incluyendo una colisión entre dos escuadrones de FTR separados), sus motores CMRL causan interferencias, infligiendo **3 de daño** a cada nave en la colisión. Todas las naves del escuadrón de FTR sufren **3 de daño** y son destruidas. Esto elimina al escuadrón. Los FTR no causan daño por explosión, así que

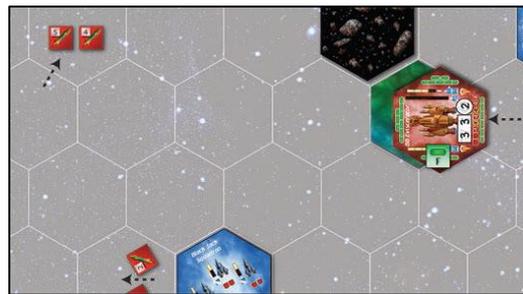
ni el CA ni los hexágonos adyacentes reciben daño adicional. Sin embargo, no importa, porque el arco de escudos derecho del *Guderian* ha sido abatido: los **3 de daño** van directamente al casco de la nave, lo que es suficiente para destruirla.



El CA explota, causando daño por explosión a los Misiles adyacentes que lanzó el BC. Sólo se inflige daño por explosión a **un Misil** cuando varios Misiles comparten un hexágono (igualmente, el daño por explosión sólo se aplica a **un FTR** dentro de un escuadrón). El Misil número 3 sufre 3 de daño. Cuando un Misil sufre 3 o más de daño de una fuente (la explosión en este caso) es destruido. Los Misiles, como los FTRs, no causan daño por explosión por sí mismos. Moraleja de la historia: ¡no dejes que los escuadrones de FTR colisionen!

Es ahora el Impulso B, el Turno del jugador Talon. Sólo el BB recibe ED y carga un grupo de disruptores. El *Eviscerator* ve que el BB Terrano tiene sus armas casi preparadas de nuevo, incluyendo el devastador Cañón de Ondas. Entre él y el *Defiant* hay un Asteroide y una Nebulosa. Ambos son traicioneros. El asteroide infligirá uno de daño en el arco de escudos correspondiente cuando se entre en él, y una Nebulosa deshabilita todos los escudos. También afectan al disparo. El *Eviscerator* decide acercarse y entrar a la Nebulosa. Piensa que eso le puede dar la oportunidad de usar el Cañón de Fusión y además la Nebulosa y el Asteroide proporcionan cierta cobertura contra los disparos a larga distancia del *Defiant*.

Entrar a la Nebulosa hace que los escudos del *Eviscerator* queden **abatidos**. No están dañados y no se tachan, pero cualquier daño que reciba se adjudicará directamente al casco. Esto es muy parecido al Daño Crítico



Escudos Abatidos. El Refuerzo de Escudos que tenía queda destruido. Los Misiles 4 y 5 se acercan un hexágono más al *Defiant*. Los Misiles 1 y 2 en la parte inferior han perdido su objetivo. Deben mover hacia delante mecánicamente de momento. No pueden girar ni detonar hasta que se seleccione un nuevo objetivo.

El *Eviscerator* podría disparar ahora el Cañón de Fusión: el *Defiant* está justo dentro de su alcance. Sin embargo, sufriría una penalización de -2, puesto que el disparo atravesaría tanto la Nebulosa como el Asteroide y ADEMÁS, el arma está concebida para impactar a varias naves y es mejor a corta distancia.

El CV *Wasp* envía algo de ED al escuadrón *Black Sheep* para que cargue una Casilla Amarilla. El BB Terrano termina de cargar el Cañón de Ondas.

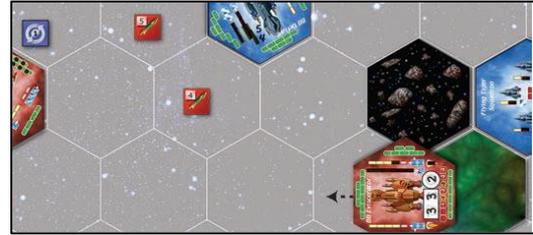


Los *Flying Tigers* en la parte superior derecha continúan avanzando. Los *Black Sheep* deciden volver a girar. Cuando pasan sobre los Misiles, no ocurre nada. El Terrano decide no disparar ningún arma.

Es ahora el Impulso C de los Talon, y tanto el BC como el DD obtendrán ED. El BC refuerza su escudo posterior para retirarse. El DD tiene una increíble oportunidad: ¡usa su ED para redirigir uno de los Misiles sin



rumbo contra el escuadrón FTR que comparte hexágono con ellos! Esto provoca una detonación inmediata. El Talon selecciona uno de los FTR para que sufra **2 de daño** del Misil, destruyendo ese FTR. Los Misiles siempre son peligrosos. (Cualquier nave con un lanzamisiles puede redirigir un misil. No es necesario que sea un Misil “sin rumbo” que haya perdido su objetivo. Aún más, el misil no tiene que estar en el arco de disparo de la nave que lo redirige: sólo el nuevo objetivo tiene que estar en el arco de disparo.)



de la Nebulosa. El *Defiant* ya no está dentro del alcance del Cañón de Fusión, pero al menos los escudos del *Eviscerator* funcionan de nuevo.

Es ahora el turno Terrano. El *Defiant* usa ED para preparar un Deslizamiento Lateral. El CV no puede usar ED para el escuadrón *Flying Tiger* debido a la interferencia del terreno (si trazaras una línea del centro del hexágono del CV al centro del hexágono del *Flying Tiger*, atravesaría la Nebulosa, por lo que la transmisión de ED se ve afectada por el terreno). El CV transmite en su lugar ED al escuadrón *Black Sheep*, cargando otra de las Casillas Amarillas de uno de los dos FTRs que quedan.



El DD avanza, el BC gira hacia arriba y mueve. El otro Misil “perdido” de la parte inferior debe continuar avanzando sin rumbo. El Talon decide separar sus dos Misiles dirigidos al *Defiant*. Hace avanzar a uno y girar al otro. Los dos movimientos son legales, puesto que ambos están un hexágono más cerca del objetivo enemigo.

La capitana del *Eviscerator* se pone nerviosa. Decide disparar uno de los Dispositivos de Poscombustión para SALIR



El *Defiant* efectúa el deslizamiento lateral, lo que hace que el Misil de ese hexágono detone. Esto inflige inmediatamente **2 de daño** al escudo derecho del *Defiant*. Los *Flying Tiger* entran en el campo de Asteroides. Normalmente, las naves sufren **1 de daño** por entrar al hexágono de Asteroides, pero los FTRs (y Misiles) nunca sufren daño por los Asteroides.

El *Defiant* tiene ahora un interesante disparo. Decide disparar el Cañón de Ondas contra el *Eviscerator*. Saca un 5, que impacta. Cuando el Cañón de Ondas impacta, el efecto de desplazamiento, y cualquier colisión resultante, se resuelve ANTES de que se aplique el daño.



Para ver a dónde es desplazada una nave, usa una regla o borde recto entre el centro del hexágono de la nave que dispara y que atraviese el centro del de la nave objetivo (de manera parecido a como se determina si un disparo se verá afectado por el terreno). En este caso, la regla sigue un borde de hexágono “detrás” de la nave objetivo. Esto quiere decir que el jugador Terrano puede elegir entre el hexágono vacío de la izquierda o el hexágono de la Nebulosa de la derecha para el desplazamiento. El Terrano elige el hexágono de la Nebulosa. Se mueve al *Eviscerator* a ese hexágono, manteniendo el encaramiento. Al entrar en la Nebulosa, los escudos del *Eviscerator* quedan de nuevo ABATIDOS... ENTONCES se aplica el **10 de daño** del Cañón de Ondas. El daño se aplica directamente al casco del *Eviscerator*, ¡destruyéndolo en totalmente!

El *Eviscerator* explota, infligiendo daño igual a su Valor de Explosión (4) al escuadrón de *Flying Tiger* adyacente. Se aplica ahora el daño por explosión a **un FTR del escuadrón** afectado por la explosión. El jugador Terrano selecciona un FTR que no tiene completamente cargado el faser.

Es ahora el Impulso D de los Talon. No reciben ED y sólo los Misiles moverán.



Al Misil 5 le gustaría impactar en el escudo posterior del *Defiant*, pero... ¡no puede! Los Misiles tienen un radio de giro de cero, pero

sólo pueden cambiar una vez de encaramiento cada vez que giran, como cualquier otra nave. Puesto que el *Defiant* efectuó un deslizamiento lateral en el Impulso anterior, moviendo con ello detrás del Misil, el Misil 5 debe girar ahora a la derecha y después mover.

Avancemos hasta la Fase de Energía. El BC Talon quiere saltar a MRL y retirarse de la batalla. Esto impedirá que los Terranos consigan una Victoria Decisiva o una Gran Victoria.



Para saltar a MRL, una nave debe estar viajando a Velocidad 1 y haber sido “calentada”. Puesto que es la Ronda 7 y el BC Talon tienen 7 casillas de casco en total, ha sido “calentado”. Viaja a Velocidad 2 ahora mismo, pero puede reducir su Curva de Energía a “3-1-0” para tener Velocidad 1 (con los modificadores a la energía por daños) durante la Fase de Energía. Tan pronto como acaba la Fase de Energía, la ficha se retira del tablero, puesto que ha abandonado el espacio real.

Aquí acaba el ejemplo avanzado de partida. Comprueba el ejemplo de disparo del Cañón de Fusión en el reglamento para los detalles referentes al uso de esa arma.

PREGUNTAS FRECUENTES

1. P: Si una nave con una batería cargada es impactada en un escudo que no está abatido, ¿puede el propietario usar la batería para reforzar el escudo y reducir el daño sufrido?
R: No, la ED sólo se puede gastar en el segundo paso de un turno de jugador amigo.

2. P: Si un grupo de armas tiene más de un arma, ¿puedo disparar sólo parte del grupo y guardar el resto para más tarde?

R: No puedes guardarlo para más tarde: el acto de disparar el grupo de armas vacía la barra de energía, y no puede dispararse ningún arma a menos que la barra de energía esté llena

3. P: Si un grupo de armas tiene más de un arma, ¿las resuelvo todas al mismo tiempo? ¿Tienen que disparar todas al mismo objetivo?

R: No a ambas preguntas: cada arma del grupo se resuelve secuencialmente cuando se dispara el grupo de armas, lo que quiere decir que puedes ver los resultados de un arma antes de decidir el objetivo de la siguiente. No tienes que anunciar los objetivos de las armas de un grupo antes de resolver el disparo.

4a. P: Mi nave tiene programado mover en este Impulso, y tiene uno de ED disponible. La nave no tiene marcador de giro, pero planeo girar cuando mueva. ¿Puedo usar la ED para reducir el giro inminente?

R: No, la ED sucede antes del movimiento.

4b P: Lo mismo que antes, pero mi nave tienen una batería cargada disponible. ¿Puedo agotar la batería para reducir el giro en el mismo impulso en el que lo efectúo?

R: No, las baterías se agotan para proporcionar uno de ED durante el segundo paso del turno de jugador amigo.

5. P: ¿En qué orden debo mover mis naves?

R: Cualquier nave que tenga programado mover en este impulso puede mover en el orden en el que el jugador desee. Mueve una nave y resuelve totalmente cualquier efecto de su movimiento (impactos de misiles, colisiones, efectos del terreno), entonces mueve la siguiente nave.

6. P: Si dos naves amigas están en el mismo hexágono, pero no mueven en este impulso, ¿se infligen daño por colisión la una a la otra?

R: No, el daño por colisión sólo ocurre cuando una nave entra al hexágono que ocupan una o más naves amigas.

7. P: ¿Cuál es el coste en ED para mover un hexágono extra? ¿Puede usarse la ED para anular el movimiento durante un impulso?

R: No puedes usar ED para mover un hexágono extra ni para cancelar un movimiento programado. La única manera en la que la ED puede influir en el movimiento es reduciendo el número de hexágonos que tu nave debe de mover hacia delante antes de volver a girar, y

posibilitando maniobras de deslizamiento lateral.

8. P: Mi nave no tiene marcador de Radio de Giro colocado y he colocado un marcador de deslizamiento lateral en ella. Cuando mueve, ¿puedo girar (rotar 60 grados en mi hexágono actual) y entonces efectuar el deslizamiento lateral?

R: No, ejecutar un giro consiste en rotar la nave 60 grados y entonces moverla hacia delante un hexágono. El acto de mover hacia delante elimina el marcador de deslizamiento lateral.

9. P: Si mi nave tiene una ficha de deslizamiento lateral, ¿estoy obligado a efectuar el deslizamiento?

R: No, puedes avanzar o girar (si tu nave no tiene marcador de Radio de Giro en el tablero). En cualquier caso, esto eliminará la ficha de deslizamiento lateral.

10. P: Cuando disparo un cañón de fusión, ¿puedo decidir restringir el área a la que afecta?

R: No, afectará a todos los hexágonos en el arco de disparo y dentro de 3 hexágonos de la nave que dispara (el alcance del arma).

11. P: Cuando disparo un Cañón de Ondas, ¿puedo escoger no mover a la nave objetivo?

R: No, el movimiento de la nave objetivo es parte obligatoria de la resolución del Cañón de Ondas y tiene lugar antes de que se inflija el daño.

12. P: Mi nave tiene una Batería cargada (o un Dispositivo de Poscombustión sin usar) y está programado que reciba ED (o mueva) en este Turno. ¿Puede usar ambos?

R: Nunca puedes recibir más de 1 ED (ya sea ED programada o de una Batería cargada) ni mover más de un hexágono en un Turno. No se pueden usar Baterías durante un Turno en el que esa nave ya reciba ED. No se pueden usar Dispositivos de Poscombustión durante un Turno en el que esa nave ya tenga programado mover.

13a. P: Mi nave tiene un modificador de “-1” en la casilla de casco visible de más a la izquierda. ¿Aplico este modificador a mi Energía (primer número de la Curva de Energía) ahora?

R: No, los modificadores a la energía debidos a daño en el casco o a daños críticos no se aplican al número de tu Energía hasta la Fase de Energía. Si, en ese momento, una nave no puede reducir la velocidad lo suficiente y tiene un valor de Energía negativo, se hace pedazos y queda destruida. Este efecto sólo puede ocurrir durante la Fase de Energía.

13b. P: ¿Qué ocurre si en lugar de eso tengo una ficha de daño crítico +1 en mi nave? ¿Cambio el Radio de Giro de mi Curva de Poder ya?

R: Sí, al contrario que las modificaciones al valor de tu Energía, tu Radio de Giro cambia inmediatamente cuando recibes este daño crítico. Cualquier marcador de Radio de Giro para esta nave NO mueve. Deja la ficha de daño crítico Giro+1 en tu nave para recordar que cualquier nueva Curva de Energía que selecciones durante la Fase de Energía tendrá ahora los valores de Radio de Giro modificados.

14. Q: Tengo que destruir un arma al azar debido a daños críticos, ¿cómo selecciono el arma?

R: Tira un dado para cada grupo de armas que tengas y que no esté destruido. El resultado más alto es el grupo de armas que queda destruido. Vuelve a tirar en los empates. Si, en lugar de eso, tienes que decidir qué arco de escudos sufre daño, tira un dado por cada uno de los arcos de escudo y aplica el daño al resultado más alto.

P&A REGLAS AVANZADAS:

15. P: Una nave explota junto a un escuadrón de FTR, ¿sufren daño por explosión todos los FTRs del escuadrón?

R: No, el daño por explosión sólo se aplica a un FTR de cada escuadrón que sufriría daño por explosión. Si varios Misiles en el mismo hexágono sufrirían daño por explosión, el daño sólo se aplica a un Misil de cada hexágono que reciba daño por explosión.

16. P: Varios escuadrones de FTRs pueden ocupar el mismo hexágono, ¿verdad?

R: No, aunque los FTRs dentro de un escuadrón (una ficha) tienen sus motores afinados de manera que no se dañan

entre ellos, los escuadrones de FTRs siguen pudiendo colisionar y dañarse unos a otros.

17. P: Cuando un CV o Base Transmite ED a un escuadrón de FTR, ¿puedo tachar todas las casillas amarillas de sus armas?

R: No, sólo se puede tachar una casilla amarilla. Sin embargo, si un CV o Base transmite ED para Posibilitar un Deslizamiento lateral o para Potenciar un Giro, afecta a todo el escuadrón FTR.

18a. P: Es el comienzo de la Fase de Energía de la Ronda 6 y tengo un CA Terrano al que me gustaría retirar. Su Curva de Energía es “3-3-2”.

R: No. Aunque los motores MRL de los CAs Terranos se han “calentado” en la Ronda 6, puesto el número de Rondas iguala al de casillas de casco totales, la nave debe estar moviendo a Velocidad 1 al final de la Fase de Energía para saltar a MRL. Si estuviera moviendo a Velocidad 2 al comienzo de la Fase de Energía, podría bajar a Velocidad 1 y entonces saltar a MRL y ser retirada del tablero.

18b. P: Si la nave que quiero retirar ha sufrido daño en el casco, ¿quiere eso decir que la puedo retirar en una Ronda anterior?

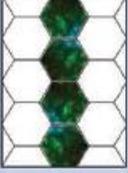
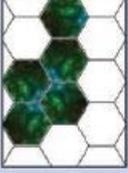
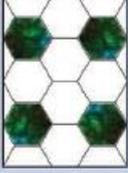
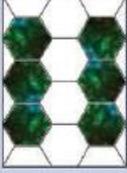
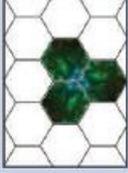
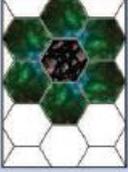
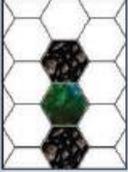
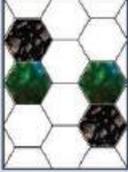
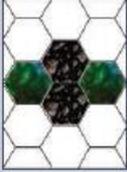
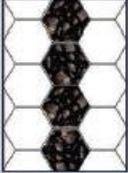
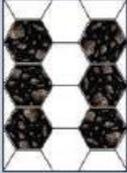
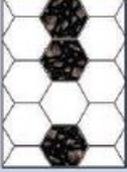
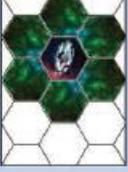
R: No. Tu casco total determina la Ronda en la que tu motor MRL está “calentado”. El daño no afecta a esto.

19. P: ¿Pueden los Misiles efectuar una curva cerrada y mover a cualquier hexágono adyacente cada vez que mueven?

R: No. Los Misiles tienen encaramiento, como cualquier otra nave, y sólo pueden girar un lado de hexágono cada vez que mueven. Sin embargo, tienen un radio de giro de cero.

LABORATORIO DE ASTROMÉTRICA

Tabla de Terreno Aleatorio

Space Empires / Talon –Tabla de Naves

Tipo	Nombre	Coste Terrano	Coste Talon	Bomb. Planet	Tamaño de Casco	Notas	
SC	Explorador	6		3	1	• Sólo Terrano	
FF	Fragata		7	3	1	• Sólo Terrano – Usa fichas de SC para representarla	
DD	Destructor	8	7	4	1	<ul style="list-style-type: none"> • Puede detectar naves ocultas (Incursores) con Tecnología de Escaneo • Puede ocultarse con Tecnología de Ocultamiento. Cuesta 2 PC extra añadir Ocultación a un DD. • El Ocultamiento no funciona en Nebulosas 	
CL	Crucero L.	13	13	4	2	• Usa fichas de Dragaminas o de Naves Únicas para representarlo	
CA	Crucero P.	17	17	4	2	• Puede ser equipado con Tecnología de Exploración	
BC	Crucero B.	20	21	5	2		
BB	Acorazado	29	27	5	3		
DN	Dreadnaught		33	6	3		
CV	Portanaves	10		3	1	• Puede transportar hasta 4 escuadrones de cazas. Precisa Tamaño de Nave 7.	
F	Caza	7		5	1	• Al contrario que en <i>Space Empires</i> , puede llevar Ataque y Defensa 3. Precisa Tamaño de Nave 7.	
Base	Base	28	28		3 (0 Mant.)	<ul style="list-style-type: none"> • Se debe de tener Tecnología Tamaño de Nave 2 o más para construirla. • No puede mover. • Sólo puede haber una Base en un sistema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Las Bases no pagan mantenimiento. • No se construye en SYs: una colonia que produzca puede construir una Base. • Las Bases se mejoran gratis automáticamente.
CO	Nave Colonia	8	8	0	1 (0 Mant.)	<ul style="list-style-type: none"> • Puede colonizar planetas. • Siempre tiene una tecnología de movimiento de 1. • No puede retirarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es destruida instantáneamente durante el movimiento si hay naves de combate enemigas presentes y no hay naves de combate amigas.
Colony	Colonia	*	*	0	0	<ul style="list-style-type: none"> • Defiende con fuerza 0 y no puede disparar. • Sólo se permite 1 ronda de disparo en una colonia. 	
Decoy	Señuelo	1	1	0	0	<ul style="list-style-type: none"> • Eliminado automáticamente en combate. • Se compran durante la fase económica en colonia amiga. 	
MS	Red MS	3	3	0	1 (0 Mant.)	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre tiene tecnología de movimiento 1. • Puede proporcionar bonificador PC por comercio y bonificador al movimiento a las naves. • No puede retirarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es destruida instantáneamente durante el movimiento si hay naves de combate enemigas presentes y no hay naves de combate amigas.
Miner	Nave Minera	5	5	0	1 (0 Mant.)	<ul style="list-style-type: none"> • Puede recoger minerales y Restos Espaciales. • Siempre tiene tecnología de movimiento 1. • No puede retirarse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es destruida al instante durante el movimiento si hay naves de combate enemigas presentes y no hay naves de combate amigas.

SY	Astillero	6	6	0	1 (0 Mant.)	<ul style="list-style-type: none"> Sólo puede construirse uno en una colonia por fase económica y sólo si esa colonia tiene ingresos. 	<ul style="list-style-type: none"> Es destruida instantáneamente durante el movimiento si hay naves de combate enemigas presentes y no hay naves de combate amigas.
		Coste	Ataque	Defensa	Casco		
Tran	Transporte	5	5	0	1	<ul style="list-style-type: none"> Puede llevar hasta 6 unidades terrestres 	<ul style="list-style-type: none"> Los Transportes no pueden explorar.
Mil	Milicia	*	E5	0	1	<ul style="list-style-type: none"> Las tropas terrestres sólo pueden estar en un planeta o en un transporte. La Milicia no se puede comprar, sino que se obtiene temporalmente si una colonia es atacada por tropas. Un transporte que sobrevive hasta el final de la segunda ronda de combate puede desembarcar tropas. Las unidades de tierra no pagan mantenimiento. Las colonias obtienen una defensa de 1 si hay 1-3 unidades presentes y una Defensa de 2 si hay 4 o más presentes. *Los Blindados Grav tienen una capacidad especial y pueden apoyar a otras unidades además de su ataque. 	
Inf	Infantería	2	D5	1	1		
Mar	Marines Espaciales	3	C6/D5 ataq./def	1	2		
HI	Inf. Pesada	3	D4/C6	2	2		
Grav	Blindados Grav.	4	C6*	2	2		

- Asteroides: todos los niveles de tecnología de ataque se consideran cero.
- Nebulosas: todos los niveles de tecnología de defensa se consideran cero. El Ocultamiento no funciona en las Nebulosas.
- Tecnología Restos Espaciales: 1-2: Tamaño de Nave; 3-4: Ataque; 5-6: Defensa; 7: Tácticas; 8-2: Movimiento; 10: Astillero

GMT Games da permiso para fotocopiar esta página

Space Empires / Talon –Tabla de Investigación

Tecnología	Coste	Beneficio
Tamaño de Nave 1	Inicial	Puede construir SC, FF, CO, SY, Mineras, Señuelos, Redes MS
Tamaño de Nave 2	20 PCs	Puede construir DD, Bases
Tamaño de Nave 3	20 PCs	Puede construir CL
Tamaño de Nave 4	20 PCs	Puede construir CA
Tamaño de Nave 5	20 PCs	Puede construir BC
Tamaño de Nave 6	25 PCs	Puede construir BB
Tamaño de Nave 7	30 PCs	Puede construir DN, CV, Cazas
Ataque 0	Inicial	Resta 1 del daño causado por Misiles. Resta 1 de la tirada de todas las armas
Ataque 1	20 PCs	Resta 0 del daño causado por Misiles. Resta 0 de la tirada de todas las armas
Ataque 2	30 PCs	Suma 1 al daño causado por Misiles. Suma 1 a la tirada de todas las armas
Ataque 3	30 PCs	Suma 1 al daño causado por Misiles. Suma 1 a la tirada de todas las armas
Defensa 0	Inicial	Suma 1 al daño causado por Misiles. Suma 1 a la tirada de todas las armas
Defensa 1	20 PCs	Resta 0 del daño causado por Misiles. Resta 0 de la tirada de todas las armas
Defensa 2	30 PCs	Resta 1 del daño causado por Misiles. Resta 1 a la tirada de todas las armas

Defensa 3	30 PCs	Resta 1 del daño causado por Misiles. Resta 1 a la tirada de todas las armas
Táctica 0	Inicial	El bando con el mayor valor de Táctica puede cambiar la Iniciativa al comienzo del Impulso una vez por batalla . Si el valor de Táctica es el mismo, el defensor obtiene ese beneficio . ¡Este valor no está limitado por el límite tecnológico (tamaño de casco) de una nave!
Táctica 1	15 PCs	
Táctica 2	15 PCs	
Táctica 3	20 PCs	
Movimiento 1	Inicial	Puede mover 1 hexágono por turno
Movimiento 2	20 PCs	Puede mover 1 hexágono en cada uno de los dos primeros turnos, y dos en el tercer turno.
Movimiento 3	25 PCs	Puede mover 1 hexágono en el primer turno, y dos hexágonos en el segundo y en el tercer turno
Movimiento 4	25 PCs	Puede mover 2 hexágonos por turno
Movimiento 5	25 PCs	Puede mover 1 hexágonos en cada uno de los dos primeros turnos, y tres hexágonos en el tercer turno.
Movimiento 6	20 PCs	Puede mover 2 hexágonos en el primer turno, y tres hexágonos en el segundo y en el tercer turno
Movimiento 7	20 PCs	Puede mover 3 hexágonos por turno
Terraformado 0	Inicial	Puede colonizar planetas no desiertos
Terraformado 1	20 PCs	Puede colonizar cualquier planeta no ocupado
Exploración 0	Inicial	Exploración normal
Exploración 1	15 PCs	Puede equiparse a los CAs con tecnología especial de exploración que les permite darle la vuelta a un Marcador de Sistema adyacente antes de que muevan
SY 1	Inicial	Puede construir 1 punto de casco por SY
SY 2	20 PCs	Puede construir 1.5 puntos de casco por SY (redondeando hacia abajo)
SY 3	30 PCs	Puede construir 2 puntos de casco por SY
Ocultamiento 1	30 PCs	Puede añadir Ocultamiento a Destruccioneros por el coste de PCs
Escaneo 1	20 PCs	Los Destruccioneros pueden detectar a Destruccioneros Ocultos
Combate Terrestre 1	Inicial	Puede construir Transportes e Infantería
Combate Terrestre 2	10 PCs	Puede construir Marines Espaciales e Infantería Pesada
Combate Terrestre 3	15 PCs	Puede construir Blindados Grav. Los Transportes están equipados con naves de desembarco
Crucero de Batalla Rápido	10 PCs	Los Cruceros de Batalla pueden mover 1 hexágono extra en el turno 1.

GMT Games da permiso para fotocopiar esta página



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com