

STAR WARS®

El Imperio

Guía



Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...



Son tiempos oscuros para la Rebelión. Aunque la Estrella de la Muerte ha sido destruida, las fuerzas Imperiales han extendido su reinado de terror por todos los mundos desanimados del Imperio Galáctico.

El Imperio tiene muchas armas en su arsenal, y todas ellas están apuntadas hacia los Rebeldes y sus aliados: la tiranía, la opresión, una flota de vastas proporciones, ejércitos muy superiores en número y el miedo. El miedo mantiene dentro de los dictados Imperiales a los gobiernos de los sistemas individuales, reemplazando al Senado Imperial y la Estrella de la Muerte en su función de motor principal del Nuevo Orden.

La presuntuosa Alianza Rebelde se ha atrevido a ganar una importante batalla contra el Imperio en Yavin, pero realmente la guerra acaba de empezar. Aunque son superados en hombres y armamento, la Rebelión se propaga por miles y miles de mundos, encendiéndolo un fuego de esperanza. Pero el Emperador ha ordenado que este fuego sea extinguido, poniendo en funcionamiento la enorme maquinaria de guerra que ha construido.

Ésta es la galaxia de...



Desarrollo y Edición: **Bill Slavicsek**

Autores que han contribuido: **Jim Bamba, Grant Boucher, Deborah Christian, Steve Gilbert, Bill Slavicsek, Michael Stern, William Wenz**

Gráficos: **Stephen Crane, Cathleen Hunter, Sharon Wyckoff**

Fotografía de la portada: **Lucasfilm, Ltd.**

Ilustraciones interiores: **Stephen Crane, David Deitrick, A. C. Farley,**

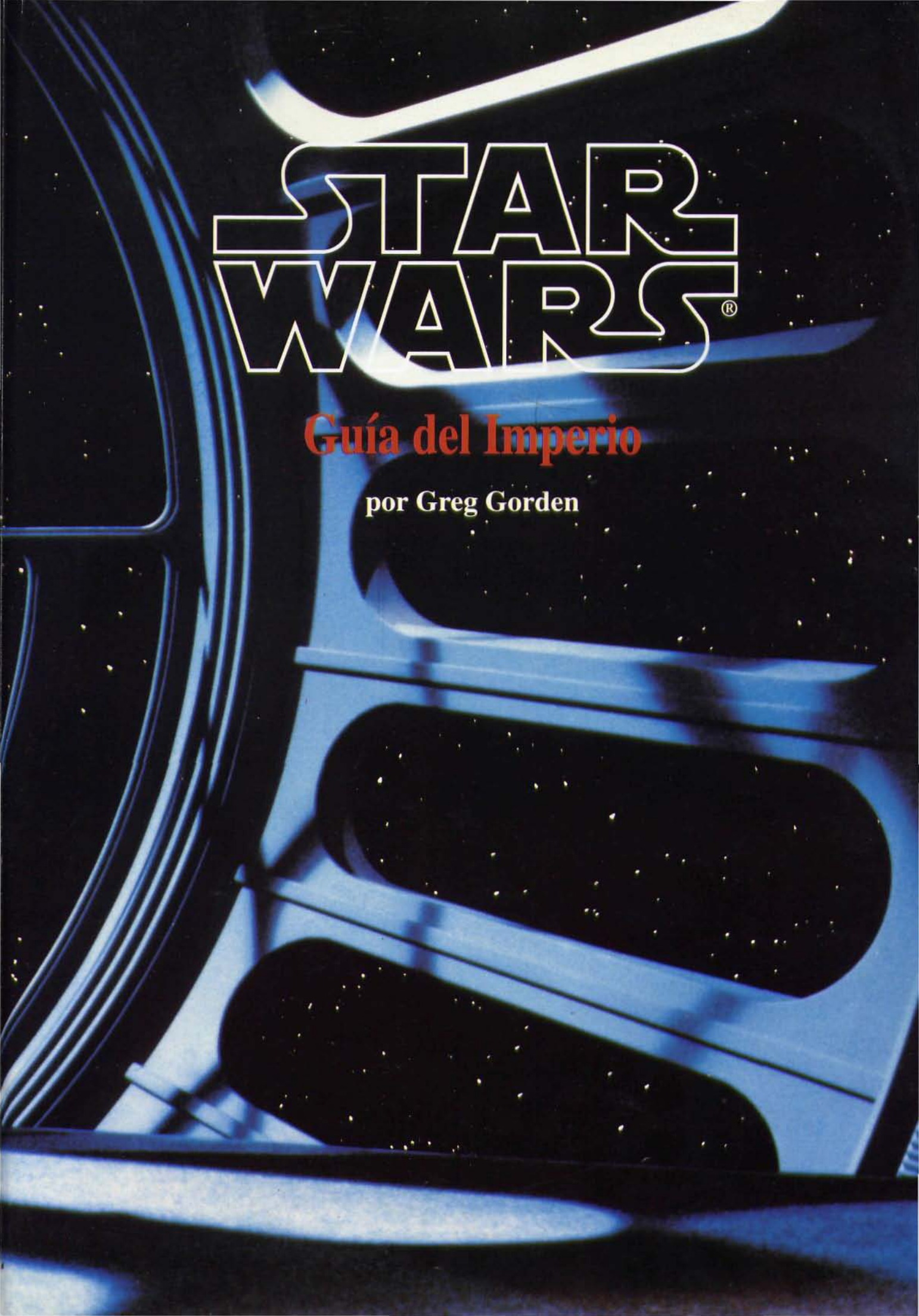
Lucasfilm, Ltd., Karl Martin

Agradecimiento especial a: **Anita Gross, Louise Riley**

Publicado por:
JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona
Primera edición: Abril 1994

Traducción: **Óscar Buenaafuente** • Producción: **Montserrat Vilà Planas** • I.S.B.N.: 84-7831-086-X
Impreso en España - Printed in Spain

©, ™ & © 1994 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Todos los derechos reservados. Marcas utilizadas por JOC Internacional, S.A. con la autorización de LFL.

The background of the entire cover is a blue-tinted image of a spaceship's interior, specifically a large, curved window or viewport. Through this window, a starry space scene is visible. The title 'STAR WARS' is prominently displayed in the upper center in a large, white, outlined font. Below it, the subtitle 'Guía del Imperio' is written in a smaller, red, serif font. At the bottom, the author's name 'por Greg Gorden' is printed in a small, white, sans-serif font.

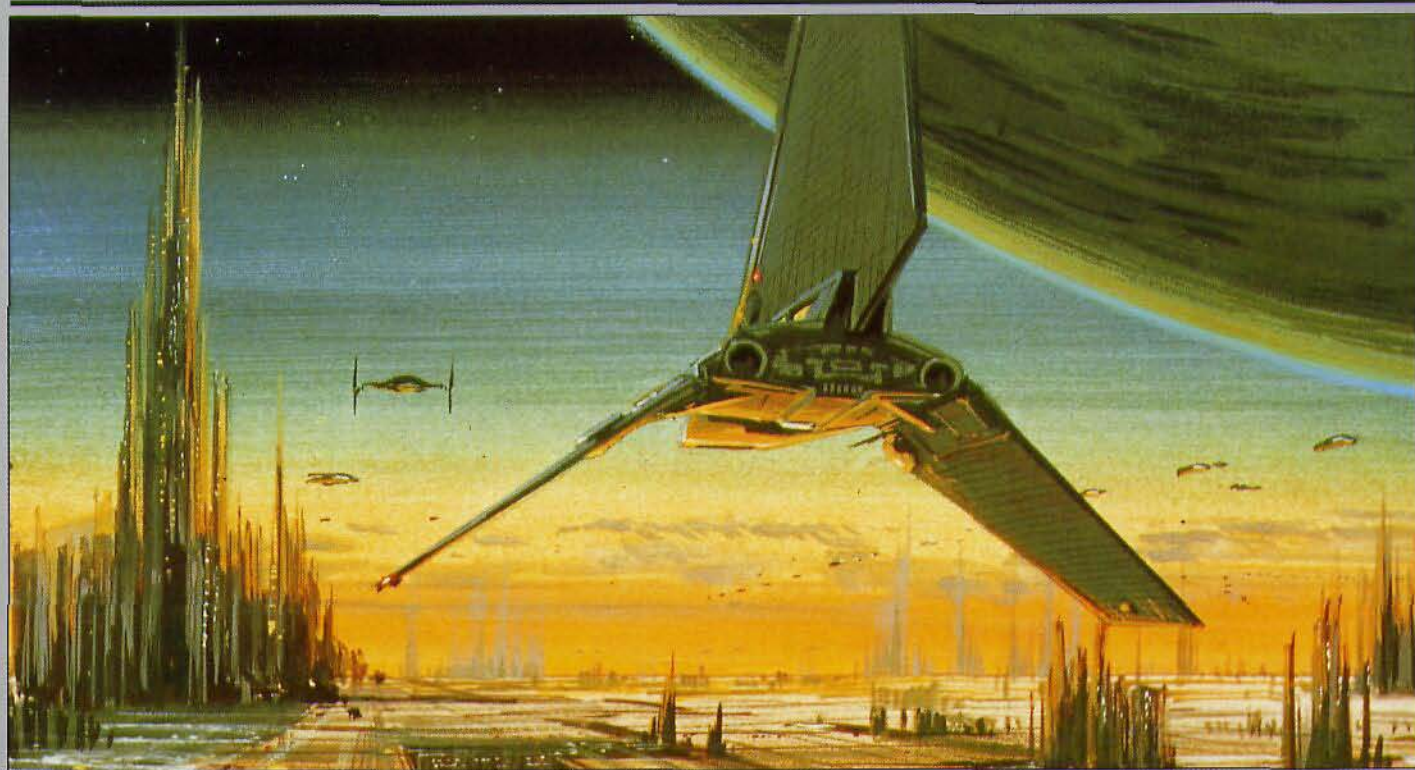
STAR WARS®

Guía del Imperio

por Greg Gorden

T A B L A D E C O N T E N I D O

Introducción	5
Prólogo	6
Capítulo uno: Notas previas sobre el poder imperial	7
Capítulo dos: COMPNOR	16
Capítulo tres: Servicio de Inteligencia Imperial	24
Capítulo cuatro: Las Fuerzas Armadas	41
Capítulo cinco: Naves de combate	49
Capítulo seis: Armamento especial.....	66
Capítulo siete: Vehículos terrestres	69
Capítulo ocho: Organización de un grupo de sector	81
Capítulo nueve: Artillería de combate	112
Capítulo diez: Armamento de soporte de infantería	119
Capítulo once: Fuerzas militares especiales	129
Capítulo doce: Reclutamiento, entrenamiento y adoctrinamiento.....	138



I ntroducción

El Imperio

El Imperio Galáctico está formado por miles y miles de mundos atrapados en la garra de hierro de la tiranía. Utilizando tropas muy superiores en número y enormes flotas, el Imperio ha instituido un reinado de terror sobre los planetas desanimados y esclavizados. Ningún mundo, ningún sistema y ninguna raza fue inmune a las terribles maquinaciones del Nuevo Orden.

Pero la galaxia no siempre fue un lugar tan oscuro y temible. Una vez hubo un gobierno bueno y puro llamado la Vieja República, protegido por la brillante luz de los Caballeros Jedi. Sin embargo, en el seno de esta utopía, aparecieron una serie de individuos sin escrúpulos, ansiosos de riquezas y poder. Lentamente, con astucia, destruyeron la República desde dentro, creando el malvado y corrupto Imperio.

Un senador ambicioso llamado Palpatine, representante del Nuevo Orden, se autoproclamó Emperador y consolidó su poder destruyendo a los Caballeros Jedi y disolviendo el Senado Imperial.

Pero algunos mundos se resistieron. Al principio esta rebelión estaba desorganizada y mal equipada, pero en cuanto más y más planetas se unieron para enfrentarse a la tiranía la nueva Alianza se convirtió en una fuerza a tener en cuenta.

En respuesta a esto, el Emperador ordenó una construcción de armamento sin precedentes en la historia de la galaxia. Se diseñó un arma terrible, un arma con el poder suficiente para destruir planetas enteros —la estación de combate Estrella de la Muerte. La Estrella de la Muerte se convirtió en los cimientos de la doctrina de gobierno del Nuevo Orden.

Con el Senado disuelto, el Emperador dio a los gobernadores regionales el control directo y libertad para administrar sus territorios. Desde ese momento, el Imperio se regiría por el miedo. El miedo mantendría dentro de los dictados del Imperio a los gobiernos locales. El miedo a la Flota Imperial —y el miedo a la Estrella de la Muerte.

Recientemente, la Alianza Rebelde consiguió una importante victoria en Yavin al destruir la Estrella de la Muerte. Enfadado por esta acción, el Emperador ha ordenado que el poder del Imperio aplaste a la odiada Alianza y su sueño de una Nueva República. Ahora la guerra ha empezado realmente...

La Guía del Imperio

Tal vez nada unifique tanto la galaxia de *La Guerra de las Galaxias* como la noción del malvado Imperio Galáctico. Gobernado por el misterioso Emperador Palpatine y construido sobre las ruinas de la mítica Vieja República, el Imperio es el villano de la historia. Incluso cuando la Alianza no se está enfrentando directamente contra el poder del Imperio, la sobreabundante presencia de Darth Vader y las tropas de asalto imperiales no están nunca alejadas de la mente.

La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol está ambientado en los tiempos turbulentos que empiezan con la destrucción de la Estrella de la Muerte y terminan con el establecimiento de la base rebelde en Hoth; esto es, entre el final de *La Guerra de las Galaxias IV: Una nueva esperanza* y el comienzo de *La Guerra de las Galaxias V: El Imperio contraataca*. Es un periodo que empieza con grandes expectativas y esperanza por parte de la Alianza debido a la impresionante victoria en la Batalla de Yavin. Pero el Imperio tiene que acabar rápidamente con esta esperanza o el Nuevo Orden estará perdido.

¿Qué cambios ha sufrido el pensamiento imperial después de la destrucción de la Estrella de la Muerte? ¿Cuáles son las políticas y tácticas que deben sufrir drásticas revisiones para llenar el hueco dejado por la estación de combate? *La Guía del Imperio* da una mirada al poder del Imperio después de la primera película de *La Guerra de las Galaxias* y presenta nuevos aspectos del enfrentamiento galáctico tanto para jugadores de rol como para amantes de las películas de la serie.

Así que ven con nosotros hacia el interior del oscuro abismo de la burocracia imperial. Síguenos mientras examinamos rumores concernientes a lo más alto de la estructura de poder imperial, mientras exploramos los mecanismos internos de COMPNOR y la Inteligencia Imperial. Prepárate para observar el poder de la maquinaria militar del Imperio, desde las vastas flotas hasta el orden de batalla de todo un sector.

La Guía del Imperio está llena de descripciones, explicaciones, historias, fotografías, ilustraciones y diagramas. Es una extensa mirada a muchas de las cosas que contribuyen a la firmeza del poder del Imperio Galáctico, la mayor fuerza armada jamás detallada en la ficción.

Realmente son tiempos oscuros para la Alianza Rebelde.

Prólogo

El poder del Imperio

Para: Mon Mothma, Comandante Suprema de la Alianza; otros oficiales de la Alianza.

De: Mayor Arhul Hextrophon, Secretario Ejecutivo y Maestro Historiador, Alto Mando de la Alianza.

Asunto: La siguiente información sobre el Imperio.

La recogida de información que mandasteis hacer a mi equipo y a mí concerniente a los acontecimientos que rodearon a la Batalla de Yavin ha destapado algunas informaciones sorprendentes. He recopilado todos los comunicados interceptados, lecturas técnicas, holo-chips y paquetes de datos en un solo informe.

Las fuentes de este material son comunicados de alto nivel, informes de diversas agencias imperiales, diarios de a bordo personales, grabaciones de actuaciones de alto secreto y otros materiales de similares características.

Aunque la información revela muchas cosas sobre las tácticas y el funcionamiento interno de nuestro enemigo, debo advertirle sobre hacer demasiado caso a este informe en el momento actual. Ninguna de estas informaciones ha sido confirmada o documentada fuera de lo que aquí se presenta. Por difícil que parezca, podría tratarse de un complicado engaño para pasar información falsa a la Alianza.

Os pido que tanto vos como el resto del Alto Mando de la Alianza vean este informe desde la perspectiva que se merece. A menos que sea corroborado, no puede considerarse más que como rumores al más alto nivel, en el mejor de los casos. En el peor de los casos, se han dado a la Alianza medias verdades y mentiras con algún propósito desconocido, aunque no creo que sea éste el caso.

No importa, ya que incluso en las mentiras puede encontrarse algo de verdad. Y una vez que hayáis estudiado este informe, creo que aunque solamente hayáis leído entre líneas descubriréis lo suficiente para haceros una idea de la naturaleza del Imperio y sus métodos.

Considerad este informe como un compañero al trabajo que en estos momentos estamos realizando, la *Historia oficial de la Rebelión, volumen uno*. Hasta ahora hemos entrevistado y nos hemos documentado sobre los héroes de la Batalla de Yavin, incluidos el Comandante Luke Skywalker y la Princesa Leia Organa. Pero a diferencia de éste otro trabajo, el que ahora nos concierne, no está —por razones obvias— tan bien documentado. El Imperio no se muestra muy cooperativo a la hora de revelar ciertas informaciones. Sea como sea, he incluido toda la información que hemos descubierto para completar el trabajo y poder hacer un estudio más adelante.

Cuando leáis la información que acompaña esta misiva, veréis el Imperio en todo su esplendor, sus victorias y sus fallos. Veréis su grandeza y su poder. Veréis como sus profundas y oscuras sombras se extienden con rapidez por toda la Galaxia. Y éste es el motivo por el que, en un análisis final, os he enviado este informe. Si las cifras actuales y la división de las fuerzas son falsas, el espíritu que hay detrás es bien cierto. Este informe muestra la maldad que ha surgido del podrido cadáver de la Vieja República, y esto, como ya hemos visto, no puede exagerarse.

Vuestro humilde servidor,

Mayor Arhul Hextrophon.

C

apítulo uno

Notas previas sobre el poder imperial

Hay una oscuridad en la galaxia: el Imperio Galáctico.

Donde una vez la paz reinaba sobre los innumerables planetas de la Vieja República, reina ahora el miedo y el terror. Los planetas, que contaban con eficientes defensas frente a los ataques exteriores, no estaban preparados para hacerse cargo de amenazas internas. Y, de este modo, toda la galaxia fue esclavizada.

La idea de un imperio ya hacía tiempo que estaba extendida por toda la galaxia antes de que Palpatine accediera al trono y creara su Nuevo Orden. Cientos y cientos de miles de mundos tenían un pasado imperial, eran gobernados por un único poder central.

Veamos por ejemplo el sistema Atrisi. El planeta principal todavía recuerda con orgullo la Dinastía Kite Phard. Estos gobernantes unificaron todo el planeta, eliminando a los opositores y estableciendo una edad de oro.

Este relato es un ejemplo típico de las historias y leyendas que se cuentan por toda la galaxia, que contienen elementos comunes a la memoria intergaláctica. Pocos recuerdan los aspectos negativos de un gobierno imperial, prefiriendo recordar el poder y la gloria que aportan un sistema de leyes y una lengua comunes.

Ninguno de esos imperios legendarios sigue en pie. Pero sus memorias permanecieron dormidas en las mentes de billones de seres que anhelaban una galaxia más simple, que buscaban la seguridad y el orden, que querían pertenecer al imperio más poderoso de todos. Estas semillas de ideas estaban esperando tiempos más fértiles para que un líder ambicioso las cultivara una vez más.

La decadencia de la Vieja República

La galaxia fue una vez una gran República de estrellas. Los miles y miles de planetas miembros estaban gobernados con justicia y eficacia por el Senado, y los Caballeros Jedi cuidaban de ellos y los protegían. Inevitablemente, al incrementarse el número de mundos, la República se vio lastrada por una burocracia demasiado grande. Había crecido demasiado, era demasiado vieja y la corrupción había plantado sus semillas.

Unos pocos senadores avariciosos y sin escrúpulos

los iniciaron la destructiva reacción en cadena del malestar. Vieron los primeros problemas de lentitud como grietas en el sistema de gobierno que podían explotar para sus ganancias personales. Estos seres descubrieron que sus colegas estaban demasiado ocupados en el funcionamiento diario de la República para darse cuenta de sus actividades.

La corrupción empezó siendo demasiado insignificante para ser notada. Pero en cuanto aumentaron las oportunidades, también aumentó el número de senadores seducidos por el reclamo del poder y las riquezas ilegítimas. Estos senadores descubrieron una fácil alianza con los intereses de algunas de las grandes corporaciones que constantemente trataban de encontrar maneras más fáciles de conseguir beneficios. Unos pocos burócratas arrogantes y egoístas se dejaron seducir, y rápidamente el virus se extendió por las estrellas.

Cada momento de inestabilidad, cada incertidumbre en las acciones del gobierno, cada fallo en la política y el proceder de los senadores se convertían en medios para conseguir mayores oportunidades. Los senadores se enfrentaron unos con otros, los valores se erosionaron, se perdió la confianza y el miedo atenazó a la República. Lo que una vez se pensó que sería inmortal vio de repente la cercanía de su propia destrucción, y la Vieja República tuvo miedo.

La corrupción y el miedo se extendieron como una enfermedad mutante, llegando rápidamente a proporciones epidémicas sin ninguna causa visible. Los problemas de la Vieja República se multiplicaban y nadie sabía qué era lo que estaba pasando —o por qué.

Finalmente el Senado no pudo seguir negándose a ver el hecho de que la Vieja República estaba siendo devorada desde el interior por aquellos a los que se había confiado su cuidado. Durante ese tiempo, los negocios legítimos de la República fueron dejados de lado. Pequeños asuntos que anteriormente eran de rutina se convirtieron en dificultades insalvables. El gobierno se convirtió en algo remoto e inalcanzable, la mayor parte del tiempo en una carga para las decenas de miles de razas gobernantes. La República se estaba desintegrando y parecía que nadie podía mantenerla unida.

El ascenso del Senador Palpatine

Palpatine, un modesto senador, empezó su camino hacia el poder durante este periodo de injusticia social y corrupción. Palpatine era discreto y, a pesar de ser considerado una promesa por su carrera, era inefectivo en el Senado. Sus métodos minuciosos y afanosos parecían contrarios a los cambios mercuriales de poder y de agendas del colapsado Senado.

Palpatine no se aprovechó de las oportunidades de conseguir un puesto en los consejos importantes y en los comités poderosos. Se le consideraba un buen observador, pero era contrario a compartir sus observaciones a no ser que sus colegas le presionaran. El senador ascendió poco a poco, entorpecido por una aparente falta de ambición. Su único logro destacable era una remarcable ausencia de enemigos, atribuida tanto a su debilidad en el Senado como a su personalidad poco imponente.

Pero todo era un engaño, ya que Palpatine era más de lo que aparentaba ser. Mucho más.

La desintegración del Senado prosiguió, arrasando toda la República. En los mundos que la constituían, el enfado de la población era un problema diario y el crimen florecía. Algunos mundos amenazaron con secesionarse. Otros juraban su lealtad y hacían lo que querían. Los senadores fieles eran conscientes del peligro para la República y todo lo que ésta significaba. Los corruptos veían la necesidad de una cierta estabilidad, aunque sólo fuera para preservar la mayor parte posible de la República para seguir explotándola. Había un espacio vacío y tenía que llenarse.

El Senador Palpatine intuyó que había llegado el momento. Gracias al fraude, las promesas inteligentes y las maniobras políticas astutas, Palpatine hizo que le eligieran jefe del Consejo Senatorial -Presidente de la República.

Lo que animó a los senadores leales fue que Palpatine no tomó partido por los corruptos durante su mandato, mientras que estos últimos pensaron en la aparente docilidad de Palpatine. Ambos grupos pensaron que Palpatine serviría a sus propósitos. Ambos grupos no podían estar más equivocados.

El Nuevo Orden

El nuevo Presidente superó todas las expectativas. En medio del caos, el que fuera un senador sin importancia hizo que las ruedas del gobierno se pusiesen a funcionar después de tantos retrasos. Demostró ser un líder eficiente, restaurando muchas de las funciones que se habían detenido durante los años de decadencia. Su poder suplantó al del Senado -sólo en esas funciones. Pero en cuanto el Senado centró la mayor parte de su atención a sus enfrentamientos internos, se delegaron en Palpatine más y más funciones de gobierno.

Los senadores de las diferentes facciones se encontraron con que habían establecido deudas políticas con Palpatine. El Presidente era el único integrante de la República que parecía capaz de conseguir que

se hicieran las cosas. El poder de Palpatine creció. Y un número cada vez mayor de mundos aceptaron al Presidente como la voz de la República.

Fue en este clima de confianza en el que Palpatine declaró su Nuevo Orden y se autoproclamó Emperador. Evocando con maestría imágenes de la gloria de antiguos imperios, así como prometiendo guiar la República hacia alturas nunca vistas en la historia de la galaxia, Palpatine alcanzó el poder absoluto sin ninguna oposición real. Cuando los senadores se dieron cuenta de lo que había pasado, estaban demasiado débiles a causa de sus luchas internas para poder montar una oposición efectiva. Los que mostraron su descontento públicamente fueron silenciados. A los que eran considerados peligrosos se les volvía inofensivos con los medios que fueran necesarios. La oscuridad y la tiranía se extendió lentamente pero sin interrupciones, desplegándose por más y más mundos antes de que nadie se diera cuenta del peligro.

El Imperio había nacido.

Palpatine prometió erradicar la corrupción y la injusticia social del anterior gobierno galáctico. En vez de esto, dio a la gente un programa cuyo objetivo principal era subyugar el mayor número de gobiernos planetarios de la galaxia posible para el beneficio personal y la gloria del Emperador. Renegó de sus promesas e instauró un reinado de terror y de aun mayor injusticia social.

La Vieja República se había consumido, y de su podrido cadáver surgió el Nuevo Orden.

La estructura del Imperio

El Imperio sigue creciendo. La política de expansión establecida por la Vieja República nunca se rescindió, y la exploración -y ahora la conquista- continúan. Los Cuerpos de Exploración Imperiales, científicos y exploradores, encargados de explorar la galaxia, han visto sus fondos reducidos a lo largo de los años. Sin embargo, estos CEI faltos de personal catalogan para el Imperio un nuevo sistema cada 207 minutos.

La mayor parte de los mundos recién descubiertos están a salvo de la colonización Imperial. El Imperio no ve ninguna utilidad en una frontera en constante expansión. Los asentamientos fronterizos ofrecen una mayor libertad a los ciudadanos del Imperio y dilatan las Fuerzas Imperiales cada vez más. Esto no actúa en beneficio de los intereses del Imperio.

Sin embargo, en ocasiones un equipo de la CEI se encuentra en el proceso de catalogación con un planeta habitado. Los mundos habitados significan impuestos y otros valiosos recursos para el Imperio. Inicialmente, se ofrece a estos mundos la posibilidad de formar parte del Nuevo Orden, siempre que accedan a ser regidos por el Emperador. Si un mundo se niega o reniega de su juramento de alianza, el Imperio empieza entonces su conquista militar.

Con frecuencia la amenaza que representa la

P or sus propias manos

Mirad las estrellas. Han estado ahí siempre, colgando como diamantes en el oscuro terciopelo del espacio.

Las estrellas estaban ahí cuando la Vieja República se elevó hacia la gloria. Esperaron, volviendo sus brillantes luces hacia su interior cuando la República fue demasiado lejos y cayó por su propio peso santurrón. Ellas se alegraron cuando el Senado prácticamente rogó a Palpatine que aceptara tomar el control del Consejo. Entonces las estrellas observaron con admiración cómo el Presidente utilizó subterfugios, sobornos y terror para autoproclamarse Emperador.

Y yo también observé.

Mi nombre no importa, y todo lo que soy empujece ante la brillante oscuridad que es el Emperador. Pero yo siempre he estado a su lado, un sirviente, un feliz esclavo. Para mí es suficiente estar cerca de su poder, sentir como me rodea.

Esto es todo lo que pido. Esto es todo lo que se me concede. Las estrellas. Miro a través de la ventana y observo su gloria. Son todas *suyas*. Aun más glorioso, son *suyas* por sus propias manos.

El Emperador.

Tiene un cierto aire, este título mayestático.

¿Emperador! La débil República se ha derrumbado, pero el Imperio arde con un fuego que jamás será apagado. Nada puede destruir la gloria del Emperador ni su glorioso reino.

El Emperador me ha enseñado lo que otros se niegan a creer: las fuerzas oscuras son las más fuertes. Él siempre lo ha sabido, incluso en los días en los que tan sólo era un senador menor. Y ha compartido este conocimiento conmigo.

¿Habéis visto a oficiales ambiciosos traicionar a sus superiores por favores insustanciales? ¿Habéis oído los secretos de gobiernos locales y cómo atravesar sus defensas de los labios de funcionarios faltos de principios? ¿Habéis conocido a sádicos gánsters, políticos sedientos de poder, terratenientes avaros? Entonces vosotros también sabéis la verdad —todos ansiamos la oscuridad.

El Emperador tan sólo ha reconocido esta realidad. Y con el reconocimiento viene la utilización para su propio engrandecimiento. Porque él es el negro centro del Imperio.

Él *es* el Emperador. Él *es* la Galaxia.

Y yo, como tantos otros, soy feliz de servir en la sombra de su oscuro fuego.

inmensa maquinaria de guerra del Imperio es suficiente para inspirar lealtad en los mundos más independientes.

Ciudadanía y leyes

Todos los habitantes inteligentes del Imperio —excepto los droides— son considerados ciudadanos. Los ciudadanos tienen una serie de derechos bajo la ley imperial, esto es, el derecho a seguir completamente y sin protestar los preceptos del Nuevo Orden. Otros derechos incluyen ciertas libertades que no interfieren de ninguna manera con las doctrinas y objetivos del Imperio.

El lugar de la galaxia en el que se encuentra determina la cantidad de prohibiciones y restricciones que gobiernan la vida diaria de un ciudadano. Las zonas menos restrictivas acostumbran a ser las del Núcleo de la Galaxia y los Anillos Exteriores. Las zonas que están en medio se encuentran bajo mayor escrutinio y, por consecuencia, se enfrentan a la peor parte de la autoridad imperial.

Todos los ciudadanos están sujetos a las leyes del Imperio, y deben pagar algún tipo de tributo al Nuevo Orden. Las leyes varían de sistema en sistema, pero las más uniformes son los Códigos de Renta Imperiales. Según estas leyes, recae sobre el ciudadano la carga de probar que ha cumplido todas sus obligaciones fiscales con el Imperio. La incapacidad de pre-

sentar pruebas suficientes se considera una admisión de culpa, cuyas penas van desde la confiscación de bienes hasta la cada vez más común de trabajos forzados.

Gobiernos planetarios

El Imperio no ha alterado completamente los gobiernos de los cientos de miles de mundos. Esta tarea sería poco práctica. El Emperador ha delegado en sus consejeros la tarea de modificar las porciones de gobierno planetario, ya sea en los procedimientos de gobierno o en los miembros del cuerpo gobernante, para que se adecuen a la voluntad del Imperio. Menos de uno de cada 80 planetas ha tenido que ser modificado.

La opción preferida es dejar que un planeta se gobierne a sí mismo como lo ha hecho durante años, pero manteniendo una presencia imperial visible para que los gobernantes sepan quienes son los auténticos amos. El Imperio también anima a que los planetas que lo constituyen reformen sus propios gobiernos para acercarlos al método imperial. De este modo, los mundos individuales eliminan leyes y libertades, reemplazándolas por doctrinas y estatutos más en la línea de las normas imperiales.

Los gobernadores

Los gobernadores de los planetas son agentes impe-

riales que representan la autoridad del Imperio en un solo mundo. Normalmente esta representación se extiende a todo un sistema, dando al gobernador jurisdicción sobre todos los planetas que orbitan alrededor de una única estrella. El gobernador tiene el mando de todas las tropas imperiales estacionadas en sus planetas.

Este mando se extiende sólo nominalmente a los brazos políticos y de información del ejército, que operan como si las órdenes del gobernador fuesen sugerencias bien intencionadas. Se supone que la Marina Imperial debe consultar al gobernador siempre que esté de maniobras o vaya a enfrentarse a alguien en su sistema, y tomar en consideración los consejos que éste puede aportar. Normalmente, cuando trata con los gobernadores planetarios, la Marina ignora esta y otras formas de protocolo, a menos que el gobernador esté apoyado por un Moff. La Marina considera que los gobernadores están demasiado preocupados por el bienestar de sus planetas para ser de alguna utilidad en una crisis.

Los gobernadores son designados por los consejeros del Emperador, aunque algunos son tan sólo aprobaciones holográficas de candidatos elegidos por el Emperador. En contadas ocasiones son nativos del planeta o sistema que gobiernan. Las designaciones precipitadas sin tener en cuenta el sentimiento local pueden generar resentimiento. Así que, en vez de ello, se designa para gobernar un mundo a un extranjero, dejando totalmente de lado el sentimiento local.

Se espera de los gobernadores que dejen que los gobiernos planetarios se ocupen de sus asuntos a menos que el curso de la acción local ponga al planeta en conflicto con los objetivos del Imperio. En estos casos, el gobernador debe tomar parte y reconducir la política del planeta a cauces más acordes con el Imperio.

Para un gobernador existen dos formas diferentes de política imperial. Están los objetivos políticos generalmente establecidos, distribuidos por el Servicio Diplomático, y después están las órdenes directas dadas por un Moff. En caso de conflicto, deben seguirse las órdenes del Moff, ya que presumiblemente el Moff tiene un mayor conocimiento de la política imperial específica que se emplea en la actualidad en un sector particular.

Sectores

Un sector es una división política y económica que se originó en los primeros días de la Vieja República. Si bien originariamente se trataba de un cúmulo de sistemas solares con aproximadamente 50 planetas habitados, durante los últimos días de la República la definición de sector se volvió confusa y el sector medio aumentó su tamaño. En la actualidad unos sectores de tamaño inimaginable contienen grandes cantidades de planetas habitados sin tener en cuenta los factores de delimitación.

Bajo el Nuevo Orden, el Imperio Galáctico pro-

sigue su crecimiento y su expansión, y se forman nuevos sectores a cada momento.

Los Moffs

Un Moff es el ser encargado de todo un sector. Los gobernadores planetarios de un sector están bajo el control de un Moff, y el Moff responde ante un consejero con el envío de informes duplicados directamente al Emperador. Un Moff tiene el mando sobre el Grupo Militar del Sector, y es el responsable de la seguridad de todo el sector.

Aunque sean responsables de cientos de sistemas, los Moffs tienen un especial interés en un puñado de planetas. Para el resto se apoyan primero en los comunicados de sus gobernadores subordinados, y después en los informes de las unidades de inteligencia del Grupo del Sector.

No es extraño que un Moff sea también el gobernador de un mundo particularmente protegido de su sector.

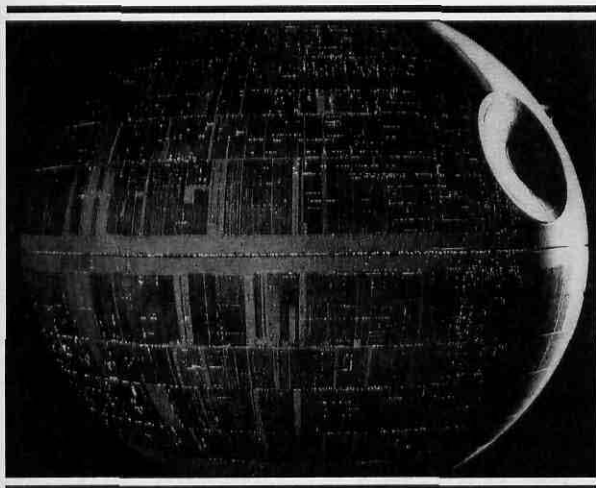
Grandes Moffs

En cada sector del Imperio hay una serie de planetas que causan más problemas de los debidos al Emperador. Controlar estos mundos es difícil, y los Moffs han descubierto que estos problemas son infecciosos, propagándose de sistema en sistema. La situación se hace más complicada por el hecho de que la infección de la libertad no tiene ningún respeto por las fronteras entre sectores; coordinar los esfuerzos entre sectores es a menudo una tarea imposible de llevar a cabo con el tiempo suficiente para evitar la expansión del malestar. Los Moffs tienen recursos para acabar con las crisis de una docena de planetas o más, pero si el problema no puede restringirse a estos mundos puede debilitarse la fuerza del Imperio en todo un sector.

Siguiendo el consejo de Tarkin, uno de sus Moffs, el Emperador formó sectores de prioridad. Un sector de prioridad es un sector formado por sistemas en cuyos planetas se han detectado recientemente signos de desasosiego, o sistemas que están en contacto constante con sistemas en los que el desasosiego es crónico. Un sector de prioridad cruza a menudo las fronteras de los sectores normales, conteniendo mundos de una docena de sectores o más. Al ser que está al mando de un sector de prioridad se le da el título de Gran Moff.

La teoría que hay detrás de los sectores de prioridad, codificados en la Doctrina de Tarkin, es que los Grandes Moffs deben ser capaces de reaccionar rápidamente a los problemas cuando aún son pequeños, eliminándolos antes de que puedan crecer y propagarse. Es por esto que a los Grandes Moffs se les da completa libertad para actuar como crean conveniente, sin avisar previamente de sus acciones a los Moffs o a los gobernadores planetarios.

El número de los Grandes Moffs está creciendo, y los recursos dados a cada uno de ellos también se ha



incrementado. El Emperador designa personalmente a cada Gran Moff, y éstos sólo rinden cuentas ante él. Cada Gran Moff manda sobre un mínimo de dos Grupos de Sector, o el equivalente en otras fuerzas militares. A algunos se les da mayor fuerza militar si su sector de prioridad es de vital importancia para el Imperio.

Los sectores de prioridad son los primeros en recibir equipos experimentales, y sus bajas son las primeras que se reemplazan. En ocasiones, se encomiendan a los sectores de prioridad misiones especiales en las que el Emperador tiene un interés personal. El Proyecto Estrella de la Muerte es un ejemplo de un sector de prioridad en el que el Imperio volcó recursos suficientes para haber formado un escuadrón de Grupos de Sector.

Los Moffs y los gobernadores planetarios han protestado tímidamente el trato de preferencia mostrado a los Grandes Moffs, arguyendo que en ocasiones los Grandes Moffs no están nada familiarizados con los sistemas bajo su jurisdicción y emprenden acciones que sólo funcionan a corto plazo. Los gobernadores y los Moffs se quejan de que después ellos se quedan con los problemas y reciben menos recursos de los debidos para tratar de solucionarlos. Los Moffs señalan la situación de Yavin como el ejemplo principal de un fallo de los Grandes Moffs. Sin embargo, el Emperador hace oídos sordos a todo este asunto.

Siervos del Emperador

Consejeros

El Emperador es consciente de que él sólo no puede gobernar toda la Galaxia. Necesita consejeros. Sabiendo que un Imperio nacido de la traición no puede ser gobernado por la confianza, se ha rodeado de consejeros que le deben todos sus logros políticos a él. Se ha asegurado que cada consejero tenga más enemigos que aliados entre los demás consejeros. El miedo y la codicia sirven para atar a cada consejero al Emperador, Palpatine encuentra este arreglo más satisfactorio que la simple lealtad, una emoción de la que él

sólo dependerá en lo concerniente a subordinados inferiores.

Aunque hay cientos de consejeros, el Emperador raramente viaja o consulta a más de una docena a la vez. A los otros los envía a cumplir misiones de recoger información o difundir desinformación a través de los canales apropiados. Estas misiones tienen un doble propósito; proveen al Emperador de información muy útil. También mantienen a los consejeros separados unos de otros, una condición que asegura su continua dependencia hacia el Emperador.

Los consejeros llevan a cabo muchas funciones administrativas para el Emperador. Acostumbran a reunirse con los gobernadores planetarios, así como con muchos Moffs, y revisan la maquinaria política del Imperio. Para asegurarse de que ningún consejero se construye un enclave de poder político demasiado grande, el Emperador ha diseñado para los consejeros un sistema de administraciones antagónicas.

Cada consejero supervisa los sistemas de administración que son la fortaleza de uno de sus rivales. Se dificulta la posibilidad de pactos entre consejeros al asegurar que los rivales poderosos no tengan la supervisión del sistema del contrario. Los consejeros con menor base política tienen una mayor capacidad de supervisión que los consejeros más fuertes. Este sistema de contrapesos garantiza casi totalmente el control por parte del Emperador del poder político del Imperio, pero la administración de la mirada de mundos no es tan eficaz como durante los mejores tiempos de la Vieja República. Esta falta de eficiencia no preocupa al Emperador.

Los consejeros deben ir vestidos con trajes derivados de la historia de sus sistemas de nacimiento, diseñados según los grandes imperios de su pasado. Al contrario que Palpatine, muchos consejeros llevan vestidos lujosos como emblemas de su posición. Palpatine fomenta sutilmente este tipo de rivalidad, dando a sus consejeros una sensación de individualidad y de poder que hace más evidente sus diferencias con los demás consejeros.

Estas ostentaciones desaparecen ante la presencia del Emperador.

Guardia Real Imperial

La Guardia Real Imperial es un destacamento especial de soldados de asalto imperiales escogidos que sirven de guardias personales al Emperador. Cada uno de ellos es observado con atención para alcanzar la estatura seleccionada, la fuerza, la inteligencia y la lealtad requeridas, y su equipo y entrenamiento es de primera calidad.

No existen cifras fiables sobre el número exacto de los Guardias Reales que sirven al Emperador, pero las especulaciones se mueven desde menos de 50 hasta decenas de miles. Sea como sea, la Guardia Real se ha convertido en una formidable subunidad militar bajo el control directo del Emperador.

Nunca se ha enviado a toda la Guardia Real en

misiones de combate. Un pequeño número ha entrado en combate siguiendo una rotación, para mantener el tono de combate. En estas misiones, los miembros de la guardia acostumbran a dejar de lado su uniforme de ceremonia y llevan la armadura de los demás soldados de asalto de la operación. En estos casos, los miembros de la guardia forman parte de la misma unidad. Nunca se dispersan por las unidades navales convencionales.

Son abundantes los rumores sobre esta fiera fuerza de combate. Dice la leyenda que ningún miembro de



la Guardia Real ha muerto en combate. Se cuentan muchas historias sobre su invencible capacidad de lucha –siempre al servicio del Emperador.

Los atuendos que visten los Guardias Reales se componen de amplias túnicas rojas, armadura de batalla roja y cascos rojos. Aunque sea ceremonial, la armadura roja no molesta a los guardias en sus movimientos ni en la lucha. Esta armadura es la derivación de dos diseños similares, los uniformes de la Guardia de la Muerte del sistema Mandalore y los Guardias del Sol del sistema Thyrsus. Que se parezca al uniforme de unidades con reputaciones tan feroces no es casualidad, y el color rojo de las armaduras de la Guardia Real Imperial inspira temor en los hombres más duros.

GUARDIA REAL IMPERIAL

DESTREZA: 5D

Bláster: 7D
Parar sin armas: 6D
Esquivar: 7D
Armas pesadas: 6D
Parar con armas: 5D
Atacar con armas: 6D

CONOCIMIENTOS: 2D+1

Bajos fondos: 3D+1
Supervivencia: 6D

MECÁNICA: 2D+2

PERCEPCIÓN: 2D+2

Negociar: 3D+2
Mando: 5D+2
Timar: 3D+2
Escondarse/Furt.: 6D+2
Buscar: 6D+2

FORTALEZA: 3D

Atacar sin armas: 6D
Escalar/Saltar: 6D
Levantar: 5D
Vigor: 6D

TÉCNICA: 2D+1

Demolición: 5D+1
Medicina: 3D
Seguridad: 4D+1

La armadura de la Guardia Real incrementa el código de Fortaleza en 1D, a efectos de daño únicamente. No reduce el código o las habilidades de Destreza.

Dentro de la Guardia Real hay especialistas que son mejores en determinadas habilidades, particularmente *armas pesadas*, *demolición*, *seguridad*, y la combinación de *escondarse/furt.* con *buscar*. Estos especialistas acostumbran a tener tres dados más en estas habilidades, pero pierden el mismo número de dados de sus habilidades de *bláster*, *esquivar*, *atacar con armas*, *parar con armas*, *atacar sin armas* y *parar sin armas*.

El Emperador

El Emperador es un hombre pequeño, vestido con ropas que recuerdan (intencionadamente) a las llevadas por inofensivos ascetas en gran número de mundos. Camina con la ayuda de un retorcido bastón de andar. Parece viejo, frágil, completamente incapaz de gobernar el más despiadado Imperio en la historia de la Galaxia. Este aspecto es otro de los muchos engaños maestros del Emperador.

El genio y la fortaleza del Emperador con la Fuerza le dan una visión única sobre las razas gobernadas. Sabe que la Vieja República es más un símbolo que una realidad para la mayoría, del mismo modo que sabe que los Caballeros Jedi eran la encarnación intachable de este símbolo. Al haber trabajado en el Senado, cultivó con gran cuidado la destrucción de los Jedi. Cuando acabó con ellos, toda intención de restaurar la República desapareció. La ambición real del Emperador fue finalmente revelada –ser el único amo de miles y miles de mundos.

Bajo su mando el Imperio sigue aumentando su poder, a pesar del momentáneo paso atrás sufrido en la Batalla de Yavin.

EL EMPERADOR

DESTREZA: 2D+1

Esquivar: 7D

CONOCIMIENTOS: 4D+1

Razas alienígenas: 10D

Burocracia: 12D

Culturas: 9D

Lenguajes: 8D

Sistemas planetarios: 7D

MECÁNICA: 2D

PERCEPCIÓN: 4D+1

Negociar: 10D

Mando: 11D

Timar: 8D

Buscar: 7D

FORTALEZA: 3D

Vigor: 6

TÉCNICA: 2D

HABILIDADES DE LA FUERZA:

Controlar: 13D

Sentir: 15D

Alterar: 14D

El alcance del Imperio

El Imperio ha cambiado la manera en que los sistemas interactúan unos con otros. Ha tomado un mayor grado de control sobre la información del que tomó la Vieja República, e interviene en la política de los planetas con una arrogancia desconocida por las razas gobernadas. Estos cambios han creado el resentimiento en algunos mundos, pero el resentimiento no es causa suficiente para apoyar de manera significativa a la Rebelión.

Control sobre la información

Durante la Vieja República había una libre circulación de la información, un intercambio cultural y de ideas que promovía un rápido crecimiento de la República en casi todas sus facetas. Este flujo de información también contribuyó a acelerar su declive, ya que los mundos constituyentes estaban constantemente informados del estado de los conflictos en el Senado.

El clima de incertidumbre se autopromovía. El Emperador y sus consejeros decidieron eliminar esta posibilidad y acabar con los beneficios que el sistema había aportado en los primeros años de la República.

En los tiempos de la Vieja República, había una HoloRed que retransmitía la información a todos los mundos constituyentes. La HoloRed era muy costosa de mantener, pero aportó a la República un sofisti-

cado y flexible medio de comunicación. Estaba formada por cientos de miles de transreceptores conectados a una gran matriz de hilos-S de Hiperespacio (popularmente conocidos por Simu-túneles) coordinados, así como las computadoras para diferenciar y decodificar toda la información. La HoloRed era el único método posible para transmitir hologramas en tiempo real de un mundo a otro.

Su mantenimiento era horrorosamente caro, ya que cada segundo de transmisión por todos los canales costaba varios miles de créditos por transreceptor. Lo utilizaba casi exclusivamente el gobierno y las casas comerciales más importantes de la Vieja República. Pero unía a los planetas constituyentes, dando al ciudadano de a pie la sensación de que le pertenecía.

Las compañías comerciales menores y los individuos nunca utilizaron la HoloRed directamente; ellos se valían de los millones de comerciantes que cruzaban las rutas comerciales de la Vieja República.

Poco después de acceder al trono, Palpatine desmanteló la HoloRed, consiguiendo dos objetivos. Primero, dificultó a todos los enemigos que no estuviesen en el Senado la coordinación de cualquier tipo de resistencia a sus designios. Cualquier sistema individual, sin que importara sus riquezas o su influencia, podía ser fácilmente aplastado por el Imperio. Segundo, los mundos constituyentes se utilizaban para absorber los gastos de la HoloRed, aunque la gran mayoría recibieron pocos beneficios del sistema durante los últimos días del colapso de la República. Esto dio al Emperador un enorme flujo de créditos con los que poder iniciar con rapidez la creación de las Fuerzas Imperiales, armando y preparando a más tropas en los primeros seis meses de su reinado que los que la República movilizó nunca.

El gobernador Tarkin apremió al Emperador a reinstaurar la tecnología de la HoloRed a menor escala, para ser utilizada solamente por la Flota Imperial, y sólo a nivel de Grupos de Sector. Esta propuesta se hizo dentro de una transmisión al Emperador en la que se detallaba un plan para gobernar el Imperio con gran economía de fuerzas. El Emperador aprobó el plan, nombrando Gran Moff a Tarkin por sus esfuerzos. El plan fue conocido, de forma no oficial, como la Doctrina de Tarkin.

C

omunicado Imperial 001044.92v

(Este es el comunicado secreto que inició la política adoptada por el Imperio y que más tarde se conocería por la Doctrina de Tarkin. Aunque la versión oficial del Imperio se presenta a sí mismo como un defensor de la ley y el orden, en la realidad la doctrina del miedo empezó su reinado. Aunque el motor de esta doctrina –la Estrella de la Muerte– ha sido destruido, su política es todavía efectiva y está siendo modificada ante la aparente victoria de la Rebelión.)

Para: Su Majestad Imperial, Emperador Palpatine.

De: Gobernador Tarkin, Sector Seswenna; Eriadu.

Asunto: Incrementar la seguridad del Imperio.

Su Majestad:

Ha llegado recientemente a mi conocimiento que lo que empezó siendo un ligero murmullo de descontento en planetas sin importancia se ha convertido en una disidencia en mundos más civilizados. Su Majestad me perdonará si estoy repitiendo rumores infundados, pero he oído que en algunos sectores hay incluso desafíos armados.

Unido a la creciente resistencia de jóvenes senadores de sangre caliente a vuestros planes, esto me ha llevado a pensar sobre las medidas de seguridad. Yo mismo me he visto frustrado durante la persecución de bandas de piratas en mi sector en cuanto se han dirigido hacia sectores en los que mis fuerzas no pueden entrar sin provocar un conflicto con otro Moff y el consejero que lo respalda. Si la desperdigada resistencia armada llega a organizarse, aprenderán sin duda del ejemplo de otros criminales. Dejar que cualquier rebelde pueda escaparse es una locura.

También me he dado cuenta que incluso el buen ritmo con el que Su Majestad está reforzando las flotas no será suficiente para asegurar la seguridad del Imperio si un importante número de planetas empiezan a desafiar vuestra voluntad. Estamos a muchos años de conseguir una fuerza lo suficientemente grande para asegurar todos los sistemas a la vez.

Es por esto que desearía que considerara mis recomendaciones sobre los puntos siguientes:

- Para dar una respuesta rápida y sistemáticamente a la rebelión en cuanto aparece, en vez de esperar a que se extienda, yo propongo la formación de Suprasectores –sectores que consistan en sistemas en los que la rebelión acaba de nacer, o sistemas que mantengan contactos constantes con sistemas en los que los disturbios sean crónicos. Estos Suprasectores se formarían sin tener en cuenta las fronteras de los sectores comunes. Las fuerzas de un Suprasector serían capaces de responder a las amenazas rápidamente, mientras todavía son pequeñas. Acabar con una docena de amenazas pequeñas es más fácil que desarraigar un centro bien establecido de enfrentamiento. Como los Suprasectores se crean solamente en los planetas problemáticos, deberán tener fuerzas superiores a las de un sector ordinario. Creo que tres Grupos de Sector serán lo correcto.
- Dar el mando de un Suprasector a un solo individuo que responda directamente ante vos. Esto evitaría cualquier retraso provocado por los oportunismos políticos de vuestros consejeros.
- Aprovechar los transreceptores existentes de la HoloRed, modificarlos y ponerlos en la nave capitana de cada Grupo de Sector bajo el mando de un Suprasector. Situar los mismos aparatos en la nave de mando de Su Majestad y en la Ciudad Imperial. Esto permitirá a vuestras fuerzas poder responder a las amenazas minutos después de que se hayan producido los hechos, en vez de horas o días después. Las fuerzas imperiales tendrán una capacidad de coordinación muy superior al de un enemigo cuyos medios de comunicación más rápidos son las citas en un sistema común.
- Gobernar por el miedo a la fuerza más que por la propia fuerza. Si utilizamos nuestras fuerzas con inteligencia, conseguiremos amansar a miles de mundos que de otro modo intentarían rebelarse de alguna forma. Podemos hacer esto gracias a una mayor coordinación y a la manipulación de la información. Por ejemplo, los grupos de Suprasector podrían coordinarse para hacer una serie de ataques devastadores sobre conocidos focos de resistencia, asegurándose

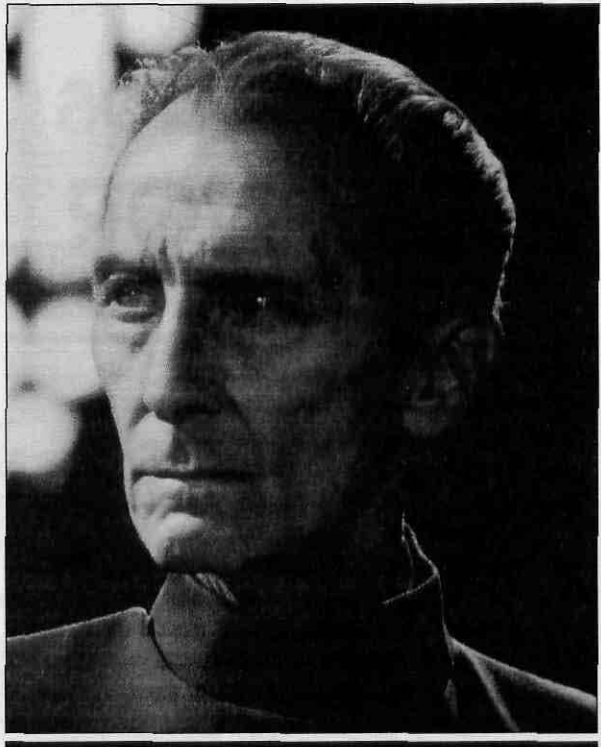
de destruir cualquier nave con capacidad hiperespacial. La operación llevaría varios días para saltar a todos los planetas sospechosos del área de operaciones.

Después de la operación, podemos informar a los medios de comunicación de que un solo Grupo de Suprasector llevó a cabo con éxito una operación de un solo día (sin especificar el día), eliminando la resistencia en todos los mundos incluidos en la operación. Dar a los ciudadanos la impresión de una fuerza infinitamente superior, ante la cual la resistencia es inútil, reduciría con toda seguridad la oportunidad de que los ciudadanos acunaran esta resistencia.

- Su Majestad, siempre ha sido mi impresión que el ciudadano común no sabe nada de números ni tiene cabeza para los cálculos. Mantengo que una de las principales razones de la efectividad de la Estrella de la Muerte es su tamaño. Cuando los ciudadanos miran la Estrella de la Muerte y después miran la nave con la que tendrían que atacarla, incluso la mejor de sus mentes prefiere rechazar esta opción antes que acercarse al problema tácticamente.

Creo que todavía puede explotarse este efecto en un mayor grado. El ciudadano corriente trata con símbolos, no con análisis racionales. Si le presentamos un arma tan poderosa, tan inmensa que desafía toda posibilidad de ser atacada, un arma invulnerable e invencible en el combate, ese debería ser el símbolo del Imperio. Tan sólo necesitaríamos un puñado de estas armas, tal vez una sola para subyugar a miles y miles de mundos cada uno de los cuales con millones y millones de seres.

Este arma debe tener la fuerza suficiente para acabar con todo un sistema, y el miedo que inspiraría sería suficiente para que gobernara la galaxia sin discusión. ¿Para qué necesitáis al consejo senatorial cuando podéis dar el control directo de los territorios a los gobernadores regionales? Acabad con los últimos despojos de la Vieja República y dejad que el miedo mantenga dentro de vuestras directrices los sistemas locales —el miedo al arma definitiva.



Capítulo dos COMPNOR



(Un informe del Servicio de Inteligencia Imperial para un Gran Moff desconocido, preparado poco después de la Batalla de Yavin.)

COMPNOR, la Comisión para la Preservación del Nuevo Orden, se formó en Ciudad Imperial meses después de que Palpatine accediera al poder. En sus inicios, la COMPNOR era poco más que un punto de encuentro para jóvenes idealistas que veían en el Nuevo Orden una liberación del caos de los últimos días de la Vieja República.

Uno de los consejeros del Emperador, Crueya Vandron, vio el valor potencial como herramienta política de este movimiento populista. Se aportaron abiertos estímulos y una discreta financiación, dando la apariencia de que la COMPNOR era una organización espontánea que gozaba de un gran crecimiento.

Crueya Vandron dotó a la COMPNOR de los medios para su crecimiento, pero fue el Emperador quien tomó parte en dar forma a la organización. Sus métodos eran lentos; no derrotaba a sus oponentes en el seno de la COMPNOR mediante la violencia o las

amenazas, sino con una presión desde la sombra lenta pero constante que acabó con la oposición. Los que se oponían a los cambios en la COMPNOR nunca supieron que el Emperador había sido el instigador de estos cambios. La mayoría no podría explicar las diferencias entre la organización resultante y la que ellos habían concebido.

El Comité de Selección, la parte de la COMPNOR que supervisaría al resto de la organización, designó a los miembros clave del grupo, con la aprobación expresa del Emperador. Después de esto los cambios se intensificaron. El peculiar genio del Emperador quedó nuevamente demostrado —había conseguido que sus enemigos siguieran sin saberlo el curso de acción que él deseaba.

Ahora la COMPNOR ya no es un club social sin importancia. Se ha convertido en una poderosa herramienta para el Nuevo Orden. La COMPNOR trata activamente de inculcar la ética del Nuevo Orden en las vidas de todos los ciudadanos de la Galaxia. Además está reclutando a un gran número de jóvenes para asegurarse de que las futuras generaciones consideren a la Vieja República como una reliquia del pasado, y encomienden totalmente sus vidas al Nuevo Orden.

El Comité de Selección

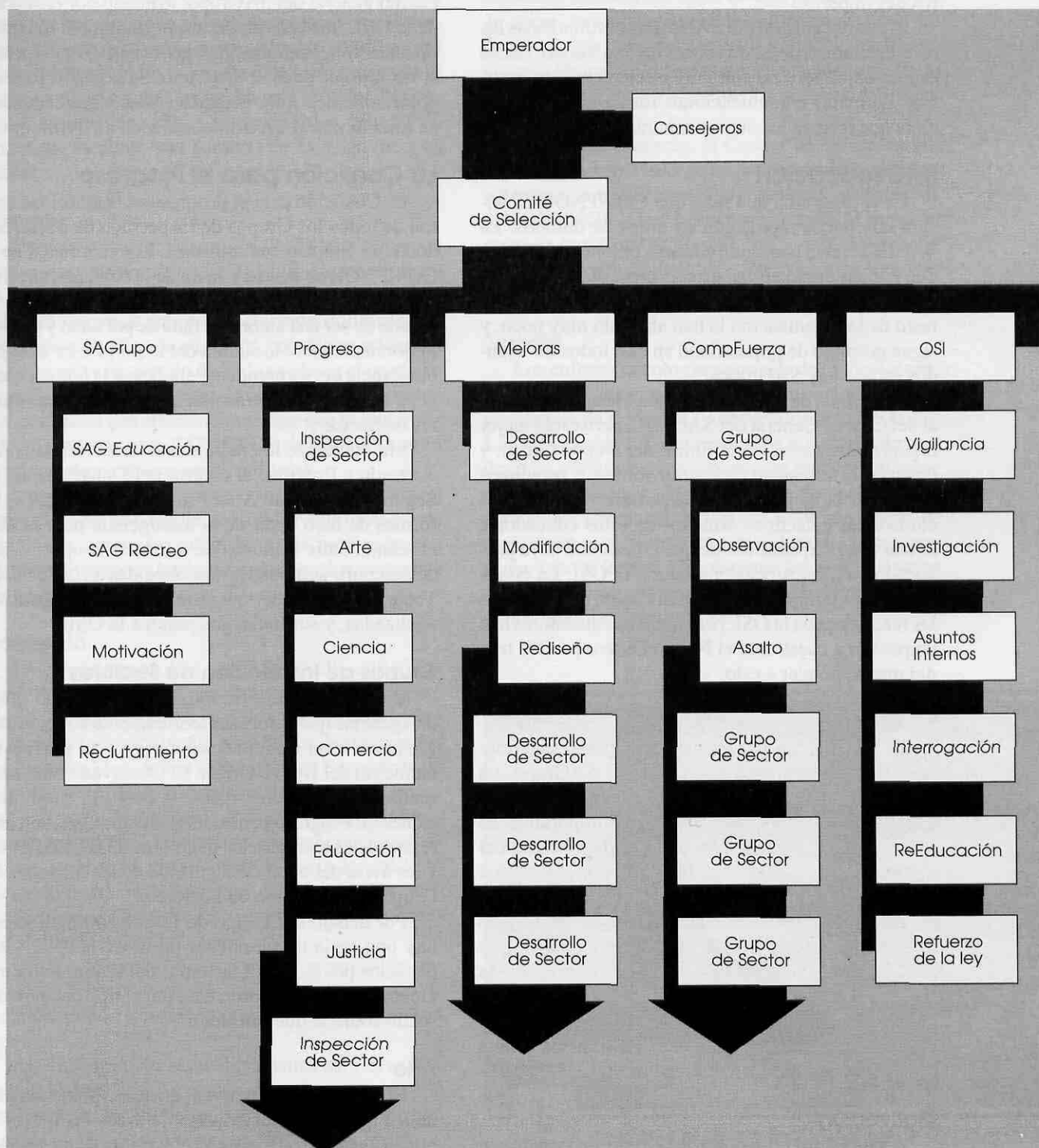
El Comité de Selección es el cuerpo gobernante de la COMPNOR. Tiene un número de miembros variable, y los estatutos de la COMPNOR observan formas electorales y honorarias de ser elegido miembro, pero en la actualidad no se siguen estas normas. En su punto máximo, el Comité de Selección estaba compuesto por 25.000 miembros, pero después la sombra del Emperador cayó sobre él, y el número de miembros disminuyó rápidamente.

Nadie sabe con exactitud el número de miembros actual. En los sectores más bajos de la COMPNOR se cree que siguen siendo más de 15.000. En los sectores más altos se piensa que no son más de 150. El Comité de Selección se niega a esclarecer esta confusión.

SAGrupo

SAGrupo es la contracción utilizada para denominar al Grupo Sub-Adulto, la subdivisión más numerosa de la COMPNOR. Recientemente, el SAGrupo ha superado los dos trillones de miembros, y sigue creciendo. El cuartel general del SAGrupo es lo más

C OMPNOR



parecido a la COMPNOR original, un grupo entusiasta que cree firmemente que el Nuevo Orden es el mejor régimen para la Galaxia.

Las otras subdivisiones de la COMPNOR reclutan con frecuencia a sus miembros del SAGrupo, pero la mayor parte de las demás comunicaciones con las otras subdivisiones son meticulosamente filtradas por la división de Asuntos Internos de la Oficina de Seguridad Imperial (OSI). El SAGrupo es intencionadamente mantenido al margen de los aspectos más oscuros del Imperio.

El cuartel general del SAGrupo coordina todas las comunicaciones de las divisiones bajo su mando. Hacen este trabajo, pero no son muy eficientes. Esta tradición de malas comunicaciones forma parte del folclore que reciben los nuevos miembros del SAGrupo.

SAGEducación

Es el programa que hizo que COMPNOR alcanzara una buena reputación en miles de mundos. La SAGEducación consiguió educar a billones de jóvenes que habían caído en las grietas en el sistema de los últimos días de la Vieja República. Los cambios en el resto de la organización la han afectado muy poco, y sigue gozando de popularidad en casi todos los mundos en que hay SAGrupos.

El personal de la SAGEducación trabaja tanto como el del Cuartel General del SAGrupo, pero están mejor organizados. Creen en el futuro del Nuevo Orden, y creen en la necesidad de instruir sobre sus principios para tener la mejor educación posible y ser mejores ciudadanos galácticos. Muchos de estos educadores se han visto sorprendidos de que esta actitud haya provocado conflictos ocasionales con la OSI. La continuada popularidad de la SAGEducación ha moderado las reacciones de la OSI, pero algunos educadores han empezado a cuestionar el Nuevo Orden. La OSI tendrá que responder a esto.

SAGRecreo

El SAGRecreo fue creado para aportar actividades saludables para los miembros del SAGrupo. La wegesfera, un deporte de competición que ha calado en miles de sistemas, es su triunfo más importante. El resto de sugerencias que hace el Cuartel General del SAGrupo acostumbra a ser ignorado por el personal del SAGRecreo.

Algunas subdivisiones del SAGRec se han llenado de futuros miembros de la CompFuerza. Estos SAGRecs se ocupan de hacer fuertes entrenamientos físicos y juegos de guerra, como introducción al entrenamiento militar. Se afirma que algunos de ellos hacen ejercicios con blásters, ignorando casualmente la falta de seguros que impiden el fuego mortal.

Motivación

Algunos miembros del SAGrupo no consiguen alcanzar los ideales del Nuevo Orden. Si persiste este comportamiento se les manda aquí para aprender a

ser útiles ciudadanos seguidores del Nuevo Orden. El grado de éxito declarado de la sección de Motivación a la hora de reformar a miembros del SAGrupo recalitrantes alcanza la exageración. Se asegura que su reputación de asegurarse de que los alborotadores no sean dejados en libertad antes de abrazar el Nuevo Orden no es exagerada.

Reclutamiento

Este grupo está un poco alejado del control del cuartel general del SAGrupo, ayudado por el soporte de la OSI. Sus actividades están siempre al máximo, ofreciendo en ocasiones grandes incentivos a los padres si sus hijos se unen al SAGrupo. Su objetivo para los próximos cinco Años Estándar es hacer que el número de miembros del SAGrupo ascienda a 10 trillones.

La Coalición para el Progreso

La Coalición para el Progreso es la autoridad central de todos los Grupos de Inspección de Sectores y donde se limpian sus informes. Los miembros de la COMPNOR de dentro y fuera de la coalición se refieren a ella simplemente como "Progreso". Progreso ha pasado de ser una autoridad falta de personal y de poca importancia sobre la cultura del Imperio a ser una gran burocracia de sorprendente eficacia a la hora de recoger y analizar la información que dan los Observadores de Sector.

Sin embargo, los recientes acontecimientos han acercado a Progreso al control del Departamento de Seguridad Imperial. Ahora se encarga de recoger informes de bajo nivel de la inteligencia para la OSI, buscando entre millones de informes la oportunidad de descubrir actividades desconocidas de la Rebelión. Todas las actividades que le resultan sospechosas son analizadas, y sus hallazgos pasan a la OSI.

Grupos de Inspección de Sectores

Un Grupo de Inspección de Sectores es el grupo de agencias que informan teóricamente sobre el progreso cultural de un sector dirigido al perfeccionamiento del Nuevo Orden. El Observador de Sector realiza sondeos sobre datos, la mayoría como divisiones. Si Progreso considera que estos datos son interesantes, los entrega a los miembros de la COMPNOR y les avisa del nivel de seguridad de los informes del Grupo de Inspección de Sectores.

Por debajo del Grupo de Inspección de Sectores hay una serie de miembros de la COMPNOR dispersados por todos los sistemas del sector. Estos elementos se agrupan libremente por el tipo de actividad social sobre la que informan.

Arte

El de Arte es el grupo más criticado por la mayoría de los habitantes del Imperio de todos los que componen Progreso. El grupo de Arte informa sobre la validez de las formas de arte de su sector, tratando de aplicar los mismos parámetros austeros del Nuevo

Orden a todas las formas de arte de la Galaxia; las esculturas de arena de Tatooine, las transnovelas de Cadomai, las obras de participación de Besn, las dinámicas holoesculturas de Ediorung —todas juzgadas por el mismo criterio inflexible.

Para las miles de sofisticadas razas que han desarrollado sus culturas durante milenios, el grupo de Arte tiene el mismo derecho a juzgar sus obras de arte que un nativo inculto. La mayoría aceptaría con mayor agrado la visión del nativo.

Cuando Arte tiene que hacer alguna crítica dura sobre un trabajo, pone al lado de la obra criticada un holopanel que proyecta continuamente su crítica. El intenso color rojo de la longitud de onda que se da al texto en estos paneles ha hecho que se llame “escarlata” a todas las críticas desfavorables. “Pintar un escarlata” es ahora una garantía de éxito en muchos mundos.

Ciencia

Originariamente, los grupos de Ciencia tenían su propio grupo dentro de la COMPNOR. Un movimiento político los situó bajo el ala de Progreso. Ciencia hace más que informar sobre la corrección política de la búsqueda científica de su sector, coordinan esfuerzos de búsqueda y desarrollo dirigidos a elevar el progreso científico del Nuevo Orden. Muchos de sus miembros son científicos con conciencias firmes que se han resistido a la presión de la COMPNOR de que concentren sus proyectos a aplicaciones militares.

Aunque la OSI mantiene una estrecha vigilancia sobre el grupo de Ciencia, la COMPNOR toma pocas represalias contra los científicos que prosiguen con sus investigaciones básicas en sus propios campos a expensas de los programas de armamento.

Comercio

En sus primeros días, la COMPNOR utilizó las agencias de Comercio para trabajar conjuntamente con las grandes casas comerciales en el diseño de programas para el crecimiento económico de los mundos del Imperio. Uno de sus éxitos son los Programas de Desarrollo del Sistema de Sectores Corporativo, conocidos como D-Progs. Los D-Progs daban ayudas efectivas a los mundos fronterizos que habían sido olvidados durante el colapso de la Vieja República, haciéndolos económicamente autosuficientes. A cambio, el Sector Corporativo aseguraba el aprovechamiento de nuevos mercados.

Otros programas tuvieron menor repercusión, incluido el muy comentado desastre del Servicio de Administración e Industrialización Nativa (SAIN) en Gamorr.

Ahora Comercio es un organismo para el espionaje industrial de las grandes casas comerciales y la vigilancia de los intereses comerciales menores que pueden llegar a simpatizar con la Rebelión.

Comercio quiere asegurarse de que el Imperio no pierda más tecnología valiosa en beneficio de los

Rebeldes. Para ello, Comercio aporta adelantos tecnológicos producidos por el grupo de Ciencia a las corporaciones que han servido bien al Imperio en el pasado.

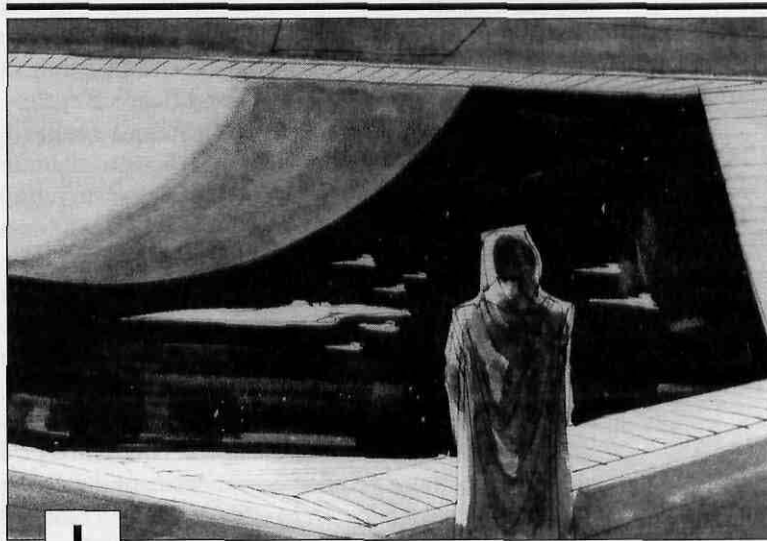
Educación

Las agencias de Educación recibieron la orden de homogeneizar el nivel de educación de todo el Imperio, poniendo énfasis en los valores del Nuevo Orden. A diferencia de SAGEducación, las agencias de Educación no enseñan. En lugar de esto generan informes de cómo cada planeta debe transformar sus sistemas de educación para ceñirse a los dictados del Nuevo Orden. Ahora las agencias de Educación son objeto de mofa en la mayor parte de los sectores del Imperio.

Como consecuencia, el Comité de Selección utiliza las agencias de Educación para colocar a los incompetentes que tienen alguna utilidad política dentro de la COMPNOR. Con la excepción del SAGrupo, el resto de la COMPNOR sabe que es así. Ser reasignado a una agencia de Educación se conoce como ser “enviado a los limpiapolvos de ideas”.

Justicia

Los enfrentamientos senatoriales de la Vieja República dejaron un legado legal lleno de complicaciones, problemas de prioridad, y desigualdades ante la ley. Las agencias de Justicia recibieron el encargo de producir un código legal uniforme que pudiera aplicarse a todo el Imperio. A diferencia de las agencias de Educación, los miembros de Justicia se dieron cuenta de que tenían que materializar sus ideas así como presentar teorías legales a los sistemas locales. El sistema legal mejoró ampliamente gracias al ferviente trabajo de los miembros de Justicia.



L

os miembros de la COMPNOR se encuentran por toda la Galaxia, proclamando las virtudes del Nuevo Orden.

Recientemente, Crueya Vandron ha tratado de añadir al código la idea de Infalibilidad Imperial. Casi todos los miembros de Justicia se han resistido a sus esfuerzos. Como resultado de esto, la OSI ha estado molestando a diversos miembros, en ocasiones acusando a los menos prominentes para intimidar a los más poderosos políticamente. Progreso ha ido asignando a Justicia nuevos miembros que ven las cosas del modo que quiere el Emperador.

La Coalición para Mejoras

Aunque originariamente formaba parte de las agencias de Comercio, Mejoras se convirtió en un grupo individual cuando el Comité de Selección empezó a reorganizar la COMPNOR según los designios del Emperador. La OSI envía a Mejoras copias de los informes de Progreso. Progreso informa a la OSI de los casos en los que los sistemas se desvían de los ideales del Nuevo Orden, y la Oficina de Seguridad Imperial asigna a Mejoras los casos en que es necesaria una actuación a largo plazo, especialmente cuando es preferible que estas actuaciones no se asocien con el Imperio.

Desarrollo de Sectores

La cantidad de recursos a que tienen acceso las agencias de Desarrollo de Sectores varía mucho de un sector a otro. Aunque el Emperador aprueba personalmente sus métodos, otro tipo de proyectos a corto plazo de mayor prioridad reciben más fondos. La mayoría de agencias de Desarrollo de Sectores se han adaptado a este hecho empezando estrategias de bajo coste para volcar todos sus recursos en las que resulten más prometedoras.

Desarrollo de Sectores está formado por dos departamentos, el Departamento de Modificación y el Departamento de Rediseño.

Modificación

Para el público en general, Modificación es una asociación de técnicos y especialistas en sistemas que ayudan a los sistemas locales a modificar sus tecnologías a los estándares imperiales. Aunque realizan parte de estas labores, su auténtico propósito secreto es la lenta modificación de las instituciones y las condiciones sociales para asegurar la lealtad al Nuevo Orden de los sistemas.

Modificación promociona en secreto las carreras de los seres cuya política se acerca más a la del Imperio que las de sus rivales. Crean pequeñas perturbaciones que actúan entre sí para formar problemas sociales de gran complejidad, y después ayudan a resolver estos problemas a los agentes que han escogido. Sus métodos requieren grandes cantidades de tiempo y de paciencia.

La Rebelión es, en palabras de los miembros de Modificación, una "causante específica de respuesta negativa". Para Modificación la Rebelión está demasiado centrada en las regiones dentro del Imperio para

tener un efecto duradero en todo su conjunto, ayudado especialmente por el hecho que la Rebelión emplea la mayor parte de su tiempo en reaccionar a las actividades del Ejército Imperial. Ellos se contentan con esperar a que la Rebelión se apague por sí misma.

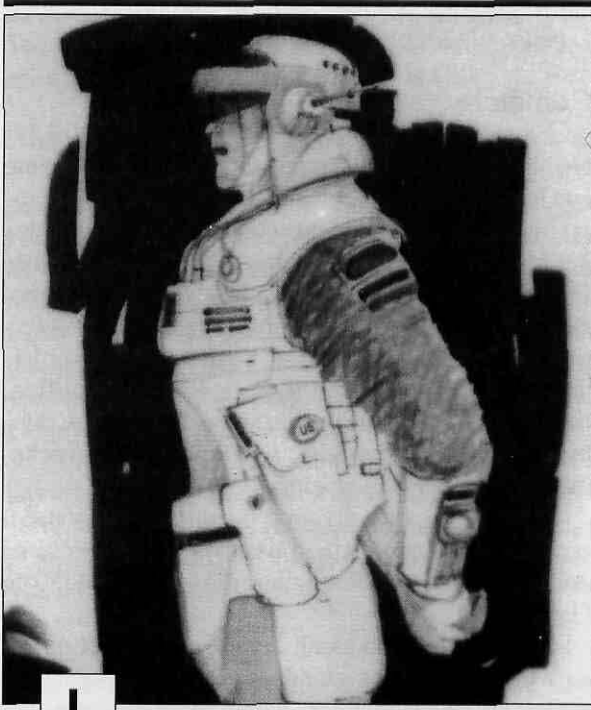
Rediseño

Hay ocasiones en los que Mejoras decide que un sistema local es virtualmente insalvable en su forma actual —cualquier tipo de pequeñas modificaciones serían insuficientes para hacer que volviera a regirse por mandatos más acordes con el Nuevo Orden. Si se considera que el planeta en cuestión tiene un valor marginal, el problema pasa a manos de las Fuerzas Armadas Imperiales. Pero si el planeta tiene más valor, el trabajo del Ejército se verá ayudado por Rediseño.

Rediseño describe sus tareas con la oscura definición de "cambios de estado", "vectores de choque" y "bifurcaciones múltiples". Estos términos neutrales sirven de tapadera a algunas de las acciones más malvadas llevadas a cabo a favor del Imperio. Normalmente, las agencias de Rediseño no tienen recursos suficientes para hacerse cargo de un planeta de un sector a la vez, una pequeña suerte para los ciudadanos del Imperio.

CompFuerza

CompFuerza es el brazo armado de la COMPNOR. Fueron creados para dar al Emperador otro gran ejército en el que pudiera confiar totalmente, que no fue-



Los soldados de CompFuerza reciben tratamiento de prioridad en los envíos de material, recursos y atención médica.

ran las tropas de asalto. Son un grupo de voluntarios del SAGrupo cuidadosamente seleccionados. Los voluntarios de Asalto reciben un entrenamiento riguroso, y después son puestos nominalmente bajo el mando de un Grupo de Sector. El personal de Observación se escoge entre un grupo de seres distinto al personal de Asalto.

El personal del Ejército y la Marina no siente ningún aprecio hacia la CompFuerza. Los soldados y el personal de a bordo normales creen que los miembros de la CompFuerza tienen prioridad a la hora de recibir nuevo material o en los envíos de recursos valiosos, como la atención médica. Esto es cierto en los sectores en los que la COMPNOR tiene una influencia especialmente fuerte. La mayor parte de este desagrado viene provocado por la feroz adherencia a los principios del Nuevo Orden de los miembros de la CompFuerza. Aunque el miembro del personal naval o el soldado medio cree en los principios del Nuevo Orden, ellos piensan que hay cosas mejores que hacer en su tiempo libre que autoexaminar sus vidas con todo detalle para ver cómo pueden servir mejor al Nuevo Orden. Los miembros de la CompFuerza son tratados con frialdad por todos los miembros de las Fuerzas Armadas.

Observación

Las unidades de Observación son despreciadas por todos los miembros del ejército regular. Se trata de miembros del SAGrupo seleccionados por su lealtad política. En teoría, después son enviados a observar el Ejército Imperial en acción para que puedan aprender el funcionamiento de la maquinaria militar imperial. En la práctica, son espías que se aseguran de que los oficiales y los soldados de las Fuerzas Armadas actúen con el debido respeto al Nuevo Orden.

Todos los miembros del Ejército saben que son espías (con la posible excepción de los grupos de asalto de la CompFuerza, que son bastante ciegos a los defectos del Nuevo Orden), y tanto los oficiales como los soldados detestan tener que fingir que no es así. Actuar de forma insultante con respecto a un oficial de Observación es una buena manera de malograr una carrera prometedora, y los de Observación lo saben.

Cuando acaban su período en Observación, la mayoría de los voluntarios renuncian a unirse a las Fuerzas Armadas y optan por la OSI o los demás grupos de la COMPNOR.

Asalto

No hay ninguna subdivisión de servicio que tenga mayor número de bajas durante la instrucción que el brazo de Asalto de la CompFuerza. El SAGrupo tiene tal número de voluntarios que el brazo de Asalto puede permitirse el lujo de entrenar por desgaste —si consigues pasar el período de instrucción estás preparado para combatir. Casi una cuarta parte del 88 por ciento que no consiguen pasar la instrucción son muertes en combate. No exageran mucho los miembros de Asalto

al afirmar que “por cada uno que consigue pasar, mueren dos”.

La feroz instrucción y el adoctrinamiento a que son sometidos hace que exista una gran unidad y cohesión entre sus miembros, e instiga una voluntad de luchar sin que importen las bajas. El “entrenamiento por desgaste” tiene un serio defecto ya que selecciona a los que han tenido suerte junto a los que tienen habilidades naturales para el combate, y procesa tantos voluntarios a través de la instrucción que hace un trabajo mediocre en la enseñanza de habilidades de combates vitales para sus soldados.

En la lucha real, esta falta de instrucción se demuestra en un número de bajas superior al necesario y a la incapacidad de enfrentarse con éxito a tropas bien adiestradas. Esta deficiencia no se considera importante por las siguientes razones: la cantidad de voluntarios no es muy grande, pero si es muy superior a los de la Rebelión, y adiestrar a un voluntario de Asalto es más barato que adiestrar a un soldado equivalente en el ejército regular.

Además, el brazo de Asalto es una reciente adición a las Fuerzas Armadas Imperiales. Algunas unidades duran lo suficiente para adiestrarse por sí mismos y pasar sus habilidades a los voluntarios que reemplazan a las bajas. Estas unidades veteranas están adquiriendo una temible y merecida reputación.

Oficina de Seguridad Imperial

La OSI fue creado para aumentar el conocimiento del Imperio sobre acontecimientos políticos, y para ejercer una intencionada rivalidad con la Inteligencia Imperial. Aunque sus miembros no tienen la calidad de los de la Inteligencia Imperial, la OSI ya es la mayor de estas organizaciones y todo su personal tiene una total fidelidad hacia el Nuevo Orden. La competición también ha servido para revitalizar a ambas organizaciones al tratar cada uno de asegurarse de que su inteligencia sea tan buena o mejor que la del rival.

La Oficina Central de la OSI es un inmenso complejo en Ciudad Imperial encargado de las comunicaciones y las tareas de coordinación de todo la OSI. La Comisión de Operaciones, a través de la Oficina Central, transmite las asignaciones directamente al Oficial de Sector de la subdivisión en cuestión: Vigilancia, Investigaciones, Asuntos Internos, Interrogación, Re-Educación y Refuerzo de la Ley. Todas las acciones coordinadas entre las distintas subdivisiones de un mismo sector, o entre los recursos de la OSI de diferentes sectores, son dictadas por la Comisión y dirigidas por la Oficina Central. La coordinación independiente entre los recursos de los sectores está fuertemente vetada.

La OSI tiene una función policial mayor a la del Ubictorato en Inteligencia. La OSI tiene mayor presencia pública. Sus operativos, especialmente los de Vigilancia, se identifican con frecuencia como miem-

bro de la OSI, ya que su valor intimidatorio es preferible al mantenimiento del incógnito.

Vigilancia

Vigilancia es la subdivisión más grande de la OSI, con cerca del 35 por ciento de su personal. La calidad de sus reclutas es muy variada. El espectro incluye candidatos prometedores, ambiciosos, pero mal adiestrados recién salidos del SAGrupo, Observadores de la CompFuerza con mejor instrucción, oficiales veteranos de los Grupos de Inspección de Sectores de Progreso o de Desarrollo de Sectores de Mejoras y contactos locales con intención de acabar con el poder de otros locales.

El propósito principal de Vigilancia es destapar las personas o actividades que *puedan* ayudar a la Rebelión u obstruir los planes del Imperio de cualquier otra forma. Si sus sospechas son lo suficientemente fuertes, presentan el caso a Investigaciones para que éstos tomen acciones mayores.

El segundo propósito de Vigilancia es provocar el miedo al Imperio en los ciudadanos para evitar que ayuden a la Rebelión.

Los reclutas más “verdes” y los veteranos menos hábiles son utilizados para este propósito.

Investigaciones

Investigaciones saca a sus talentos de los agentes que han demostrado su valía en Vigilancia, y también de los operativos de Modificación que buscan aportar su experiencia en nuevas direcciones. Su profesionalidad y experiencia es muy superior a la de Vigilancia.

Los agentes de Investigaciones tienen vías de comunicación directas con las fuerzas militares de su zona. Estos vínculos son aprobados previamente por el Comité de Selección y el Moff o Gran Moff correspondiente. De este modo, si las cosas se ponen feas, los individuos o grupos de Investigaciones pueden ponerse en contacto con un alto grado de poder armado. Esto se tomó como una medida para acortar el tiempo de respuesta ante las amenazas rebeldes demasiado importantes para ser manejadas por un equipo de agentes, por muy competentes que sean.

Una medida del éxito de estas tácticas es que muchas bases rebeldes se han desplazado de los mundos muy desarrollados, en los que los agentes de la OSI podían actuar con total discreción, hacia los mundos menos desarrollados en los que los miembros de la OSI no pueden tener identidades secretas convincentes.

Investigaciones ha desarrollado un respeto lleno de odio hacia la Alianza Rebelde y sus agentes. Han tomado cuerpo rápidamente un creciente número de historias sobre la lucha entre cazador y presa, y lo rápidamente que puede cambiarse esta distinción. Unas pocas, como las del prolongado enfrentamiento entre Mar Barez y el espía rebelde Tíree, y la serie de gam-

bitos de Huorne y Parl contra el rebelde Mon Cal Ackbar, se han convertido en leyendas.

Asuntos Internos

Asuntos Internos vigila al resto de la COMPNOR. Sus agentes dedican especial atención a los grupos de Ciencia, Comercio y Justicia dentro de Progreso, y a Refuerzo de la Ley en la OSI. No está muy claro si Asuntos Internos tiene la autoridad de inspeccionar al Comité de Selección; lo que sí está claro es que Asuntos Internos no considera que el Comité de Selección esté por encima de toda sospecha. Las reglas y los procedimientos de la COMPNOR han sido siempre muy ambiguos sobre la inspección interna de sus miembros. Asuntos Internos se aprovecha de todas las zonas poco claras para expandir su poder.

Los agentes de Asuntos Internos están aislados del resto de la COMPNOR. Han desarrollado su propia jerga, su propia interpretación del Nuevo Orden, y recientemente han reorganizado la agencia para permitir a los agentes solitarios actuar según su propia iniciativa. Las demás subdivisiones de la COMPNOR se han quejado de la inusual autonomía de Asuntos Internos. Este modo de operación debe estar apoyado por Crueya Vandron o el Emperador, tal vez los dos, porque no se ha hecho nada para impedirlo.

Asuntos Internos llama a sus agentes “keyns”, por un renombrado carnívoro rastreador del sistema Gontzol, mientras que los miembros del personal de investigación encargados de computar toda la información aportada por los keyns son llamados “bichos de basura”, lo que ellos consideran como un cumplido.

Asuntos Internos tiene una increíble colección de términos para diferenciar las formas de llevar a cabo una investigación. Hacer una “auditoría” es llevar a cabo una investigación en la que el objetivo y todos los que le rodean saben que se está haciendo. Una “sutileza” es la manera de investigar a una persona pidiéndole su ayuda para desenmascarar a otros traidores con la esperanza de que, en su afán por señalar a los demás, deje escapar pistas incriminatorias. “Desperdigamiento” es la técnica de atrapar a alguien contra el que no tienes ninguna evidencia, y después observar a sus asociados para ver si se comportan de manera sospechosa.

“Romper la corteza” es incordiar a un sospechoso con la esperanza de que haga algo criminal. “Cultivar” es permitir que un sospechoso del que se tienen evidencias de alguna falta menor proceda sin ser molestado para que los agentes puedan atrapar al sospechoso y a sus socios en un crimen mayor, mientras que “regar” es preparar encubiertamente los acontecimientos para que un sospechoso “cultivado” tenga una mayor oportunidad de cometer un crimen más grave.

Hacer “Jabba” es llevar a un sospechoso hacia una situación de derrota segura en la que tenga que cometer un crimen, al menos técnicamente. Después, Asuntos Internos promete olvidar el crimen si el sospe-

choso les hace algunos favores. Hacer estos favores lleva invariablemente al sospechoso a cometer algún otro crimen, que será perdonado si el sospechoso hace otros favores. Hay más de cien términos para la finalización de las operaciones que lleva a cabo Asuntos Internos.

Interrogación

Las personas atrapadas por Investigaciones de las que se sospecha que saben más cosas de las que han estado dispuestas a divulgar son enviados a Interrogación. La información descubierta se envía de nuevo a Investigaciones. Nadie quiere saber qué pasa realmente en Interrogación.

Re-Educación

Cuando Asuntos Internos condena a un miembro de la COMPNOR por algún crimen, éste es enviado a Re-Educación. Muchos de ellos llegan a regresar a COMPNOR, pero son siempre enviados a puestos inferiores. Los compañeros de trabajo afirman que es extraño trabajar con los que han vuelto. Reaccionan hacia los otros trabajadores de forma extraña, su conversación parece desarticulada, sus emociones son

inadecuadas a las situaciones. Oficialmente se les llama "Graduados en Re-Educación" o "Re-educados". La mayoría de los miembros de la COMPNOR dice que los graduados han sido "Re-cerebrados".

Refuerzo de la Ley

Refuerzo de la Ley aporta al DSI músculo especializado, en ocasiones para Asuntos Internos, pero la mayoría de las veces ceden su experiencia a Investigaciones. Es la única división de la COMPNOR que contrata individuos de fuera de la COMPNOR. Esto no sólo incrementa el talento disponible, sino que además, Refuerzo de la Ley lleva a cabo en ocasiones las acciones que el Comité de Selección preferiría que no fueran realizadas por miembros de la COMPNOR.

El hecho de contratar a gente de fuera hace que Asuntos Internos tenga un especial interés en Refuerzo de la Ley. Ellos consideran que el uso de personal no adocinado es un gran riesgo, especialmente dada la naturaleza de sus misiones. Refuerzo de la Ley trata de proteger a sus operativos de las interferencias de Asuntos Internos. El resultado ha sido una tensión en el seno de la OSI ya que nadie ha podido evitar totalmente el conflicto.

Capítulo tres

Servicio de Inteligencia Imperial

(Un informe de la Oficina de Seguridad Imperial para la Oficina Central de la OSI, preparado poco después de la Batalla de Yavin.)

El Servicio de Inteligencia Imperial es una de las pocas organizaciones que no han sufrido prácticamente ningún cambio desde los días de la Vieja República. El Senado y otras agencias de la Vieja República tenían a cuatro organizaciones encargadas de recoger y analizar información: la Organización de Seguridad de la República, el Departamento de Servicio de Inteligencia del Senado, el Consorcio Interestelar para la Tecnología y la eufemísticamente llamada Subdivisión de Adquisiciones Especiales de la Biblioteca de la República.

En cuanto la Vieja República empezó a pudrirse por dentro, los directores de estas cuatro agencias descubrieron que eran constantemente utilizados por senadores sin escrúpulos, que habían sobornado a funcionarios menores de las agencias para hacer pasar información falsa a través de sus canales, con la intención de influir sobre una serie de informes importantes que tenían que ser presentados al Senado. La avaricia de los senadores jugaba en su contra; en ocasiones eran demasiado tacaños para sobornar a miembros de las cuatro agencias, y se fiaban de la desconfianza innata entre agencias de espionaje para que éstas no compararan sus scandocs.

Durante los últimos días de los enfrentamientos en el Senado, algunos directores se reunieron. Estas negociaciones no tenían precedente en cuanto a su franqueza y su voluntad de dejar a un lado el poder personal con la intención de mantener una organización de espionaje efectiva para el gobierno. Pero, ¿qué gobierno? Los directores vieron que la República era insalvable. En su opinión, la podredumbre se había extendido demasiado, y había demasiado mundos constituyentes para instalar un nuevo gobierno efectivo basado en la representación electoral. Se necesitaba un gobierno central fuerte, exactamente el tipo de

gobierno que prometía Palpatine y su Nuevo Orden.

Después acordaron extraoficialmente unir sus cuatro organizaciones poco a poco. Para evitar que la información estuviese “contaminada”, se compartiría y compararía entre las distintas subdivisiones de las organizaciones. Para regir sobre este proceso y sobre la nueva organización, se creó el Ubictorado, el cuerpo de gobierno de todas las partes de la organización.

Una vez que Palpatine llegó al poder y se formó el Imperio, el Ubictorado pudo operar con la bendición del Emperador, y se dejó de lado la pretensión de que se trataba de cuatro organizaciones diferentes. Había nacido el Servicio de Inteligencia Imperial.

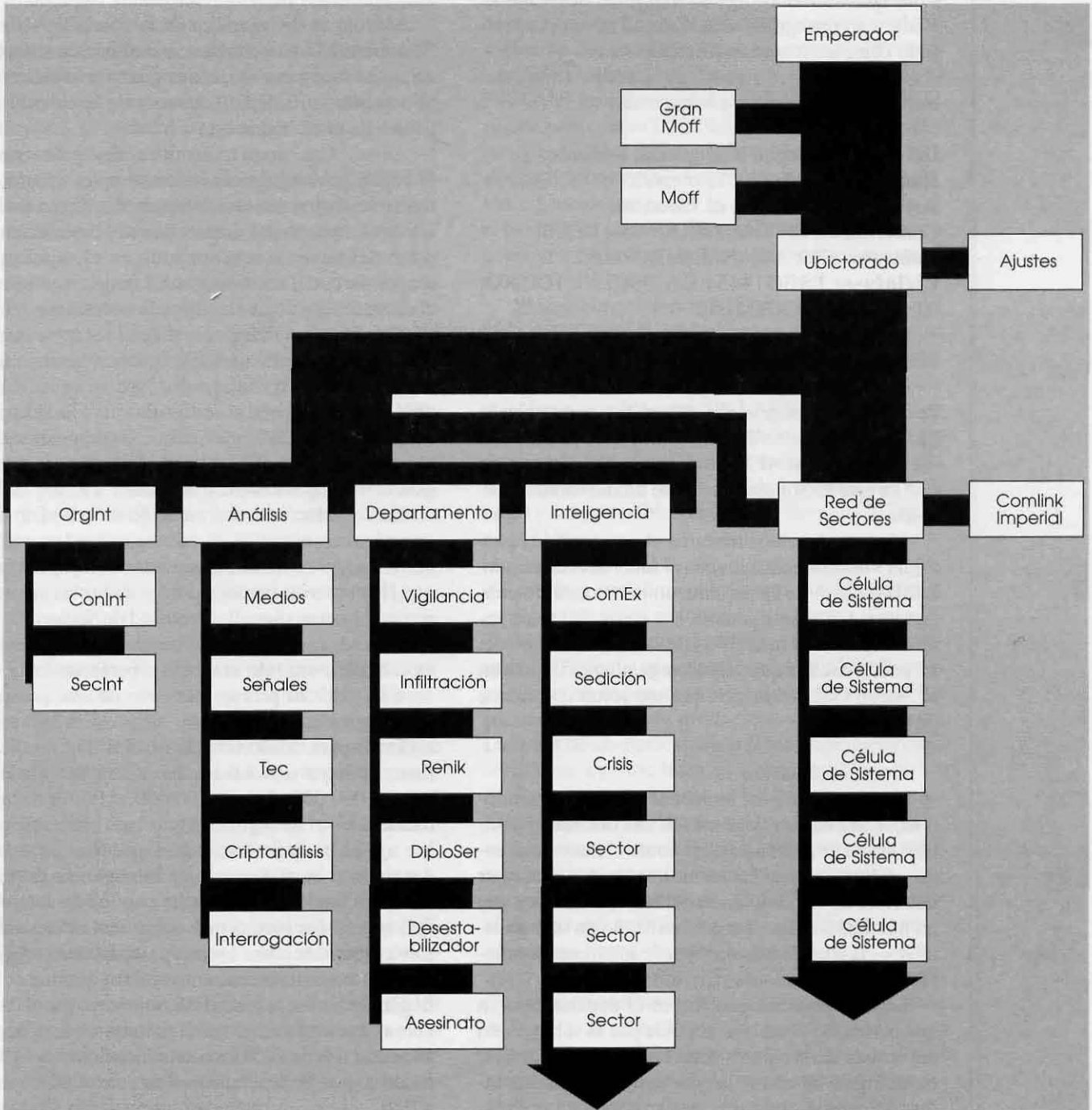
Hay indicios de que la eficiencia, la profesionalidad y la rapidez con la que se reorganizó el Servicio de Inteligencia Imperial asustó a algunos de los consejeros del Emperador, muchos de los cuales habían utilizado las versiones republicanas a su antojo. En el Servicio de Inteligencia Imperial se cree que el éxito de la transición y la expansión de capacidades fueron las razones por las que los consejeros —a través de Crueya Vandron— crearon COMPNOR y la OSI.

El Ubictorado considera que COMPNOR (y, en especial, la OSI) es como máximo una pérdida de recursos valiosos. Su aspecto más negativo es que arma y autoriza a defender al Imperio a amateurs con talento pero sin experiencia, y que toda la base de sus estrategias y tácticas son unos pocos hologramas de aforismos políticos del Nuevo Orden. Cautelosamente, el Servicio de Inteligencia Imperial ha presentado a los Moffs y Gran Moffs, a los que informa, y también al Emperador, pruebas de que COMPNOR ha incitado tanta rebelión como la que ha sido capaz de aplacar. Los Gran Moffs son los únicos que han recibido positivamente esta información, e incluso éstos lo han hecho de manera débil. Es por esto que el Servicio de Inteligencia Imperial está dispuesto a hacer todo el trabajo por sí mismo, aunque esto signifique tener que limpiar “la basura que deja la COMPNOR”.

S

ervicio de Inteligencia Imperial

!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!



C

ómo leer un scandot del Servicio de Inteligencia Imperial

El Servicio de Inteligencia Imperial es conocido por la seguridad de sus scandocs, así como por la estructura de los mismos, lo que sorprende a muchos de sus nuevos reclutas. Para probar la seguridad de sus comunicados, el Servicio de Inteligencia Imperial acostumbra a enviar ejemplos de sus comunicados a la Marina o a la COMPNOR, retándoles a que descifren el código de seguridad del scandoc. Nadie ha conseguido nunca descifrar un comunicado completamente codificado.

Una vez decodificado, un scandoc completamente asegurado tiene este aspecto:

De: Puoquor Elegin, Inteligencia: Sedición.

Hacia: Murtan Andes, Tatooine/3.

Sujeto: Redistribución de Esfuerzos.

Confirmado: ENVÍO; TRAN59/64; RECB.

Contexto: 6E6; AMAN; INMD; ROPC.

Ciclofase: PSEG144513567390290; ICONO; 00.12IMUT; 00.30TMUT.

Murtan:

Ahora que los Rebeldes han abandonado su base de Tatooine, creemos que deberíais dismantelar la operación Tatooine/3 y llevaros a todo el personal esencial al sector Al'Nasrl. Hay grandes indicios de que en este sector está naciendo un movimiento rebelde.

Murtan, debemos retiraros el permiso para proseguir vuestros contactos con el señor del submundo, Jabba el Hutt. El Departamento ha mantenido contactos con él anteriormente, y a pesar de su antipatía hacia ciertos miembros de la Alianza Rebelde, no puede decirse que Jabba tenga ningún interés en el Nuevo Orden a menos que sea como una fuente de beneficios.

Como explicación ...

De: El nombre del emisor es siempre un seudónimo. Cada emisor tiene más de una docena de nombres en clave personales, así como cientos de nombres falsos que pueden ser utilizados por cualquier miembro de la subdivisión del emisor. Una vez que un nombre en clave ha sido utilizado en una transmisión, la Red de Sectores puede mantener el nombre y las destinaciones para uso futuro.

La siguiente designación es el departamento a que pertenece el emisor, seguida por la subdivisión del emisor dentro de su departamento. Si el emisor es miembro de una célula de sistema, la única información que se da es la designación de la célula.

Hacia: Si el receptor no es miembro de una célula de sistema, su nombre es también un seudónimo.

El nombre del receptor en las células de sistema también acostumbra a tratarse de un seudónimo, pero el Servicio de Inteligencia Imperial elige estos nombres con un cuidado especial. A un número determinado de agentes de las células de sistema se les asigna su propio nombre. Los demás reciben el nombre de algún pobre ciudadano sin ninguna conexión con el Servicio de Inteligencia Imperial.

Murtan es un miembro de la célula de sistema "Tatooine/13". Si se hubiese tratado de un miembro de algún departamento, la designación hubiese sido el nombre de su departamento y de la subdivisión dentro de él en la que está.

Sujeto: Cuando se transmite a células de sistema el sujeto es normalmente texto simple. Cuando se transmite a otras subdivisiones, se sustituyen las frases en clave por texto simple. En estos casos la mayor parte del mensaje está incluido en el sujeto, y la mayor parte del texto no tendrá ningún sentido sin el contexto del sujeto codificado necesario.

Confirmado: Este punto dice al receptor que ha enviado y recibido mensajes qué códigos han sido reconocidos y comparados sin ningún error. "ENVÍO" indica que el código de envío ha sido confirmado, y "RECB" significa que el código de recepción también. Si no se confirma alguno de estos códigos, el mensaje se anula o se altera. "TRAN" indica cuántos conductos de información de la Red de Sectores han transmitido el mensaje con los códigos correctos y el contenido totalmente intacto y sin errores. Hay diversas razones por las que estas cifras no acostumbran a coincidir (ver "Red de Sectores"). En este scandoc, 59 de los 64 conductos de información han transmitido el mensaje perfectamente.

Contexto: El primer elemento de este punto es la autenticidad del mensaje. "6E6" es la anotación estándar para 6.000.000; la posibilidad de que el mensaje haya sido falsificado o trucado son de 1 entre 6.000.000; 1 entre 100.000, o E5, es normalmente el nivel de seguridad más bajo aceptable para los agentes operativos. Los niveles de confidencialidad en el Servicio de Inteligencia Imperial se corresponden directamente con los de autenticidad necesarios para actuar sobre una información. Las comunicaciones entre un departamento y sus subdivisiones tienen una autenticidad mínima de E8, llegándose a veces hasta E18, mientras que el de las comunicaciones entre subdivisiones o entre departamentos son de E25. Las comunicaciones del Ubicorator no pueden tener un nivel de autenticidad menor a E50.

El elemento siguiente es el código de acción, "AOPC" dice al agente que la acción descrita en el

texto es opcional, y que el emisor espera que el receptor utilice su sentido común para decidir sobre si la lleva o no a cabo. "AACJ" dice que las acciones se aconsejan, lo que es un eufemismo por parte del Servicio de Inteligencia Imperial; el emisor cree que la acción debe ser opcional pero hay una fuerte presión política para que se lleve a cabo. Además de los riesgos inherentes de la misión, el agente deberá tener en cuenta estos otros factores. "AMAN" significa que las acciones descritas son un mandato. En caso de contradicciones, tienen preferencia los mandatos más recientes. "AEXC" es una acción excluyente. El agente debe ejecutar esta acción excluyendo todo lo demás.

El siguiente elemento es la seguridad. "PERS" indica que la información está restringida al receptor. No puede informar a nadie del mensaje. "INMD" significa que la información está restringida a los compañeros inmediatos del agente y a los subordinados necesarios. Esto puede significar cosas diferentes según los agentes, según se estructure a su alrededor el Servicio de Inteligencia Imperial. "USIS" significa que el mensaje puede mostrarse a cualquiera de sus superiores dentro del Servicio de Inteligencia Imperial; "DSIS" significa que puede informar a sus subordinados; "ASIS" dice al agente que puede ponerse en contacto con cualquier nivel del Servicio de Inteligencia Imperial que necesite la información. Los niveles "SIS" están generalmente reservados para las comunicaciones a nivel de departamentos o subdivisiones, ya que los agentes operativos no tienen ningún uso para estas clasificaciones.

El elemento de respuesta permite al agente saber si debe dar a conocer que ha recibido el mensaje. "ROPC" indica que la respuesta es opcional, mientras que "RMAN" significa que el agente debe demostrar lo antes posibles que ha recibido el mensaje.

Ciclofase: Los mensajes que envía el Servicio de Inteligencia Imperial son dinámicos, lo que significa que el software que permite modificar el scandoc está incluido en el propio scandoc. El scandoc está constantemente autoregenerándose, recodificándose a sí mismo siguiendo una secuencia determinada. Esta codificación cambia el orden de las palabras, el orden de las frases, la estructura de los párrafos, así como las cifras individuales para palabras o caracteres. Esta técnica hace prácticamente imposible la tarea de descifrar el código de un scandoc de Servicio de Inteligencia.

El elemento "PSEG" es una contracción de segmento de producto. Cuando el Servicio de Inteli-

gencia Imperial codifica un mensaje utiliza la "comparación de productos entre números primos" en las que la secuencia de codificación está relacionada al producto de dos números primos enormes (de 200 a 5.000 dígitos), uno asignado al emisor y otro al receptor. Los números reales están guardados en la Red de Sectores y son desconocidos tanto para el emisor como para el receptor. Al receptor se le da una lista de PSEG, dígitos que provienen de algún segmento del producto entre los números primos. Los PSEG tienen entre cinco y 25 dígitos. Si el PSEG del agente es igual al PSEG del mensaje, el agente sabe que su LSO (listado de seguridad y operaciones) está al día con la Red de Sectores. Si hay alguna discrepancia, el agente sabe que está desfasado. Cuando mayor es la discrepancia, mayor es el desfase de su LSO. El agente deberá ponerse en contacto con la Red de Sectores para ser puesto al día.

El siguiente elemento es el paquete del mensaje. "ICONO" significa el paquete de mensaje más pequeño con el que trabaja un scandoc, es un simple icono gráfico o un carácter de texto. Las demás elecciones posibles son "PALABRA", "LÍNEA" y "SCAN". El tamaño del paquete de un mensaje viene dada tanto por el tamaño del cuerpo principal del mensaje como por su sensibilidad; un mensaje muy largo y muy sensible vendrá casi siempre en forma de SCAN.

Un scandoc del Servicio de Inteligencia Imperial está regenerándose constantemente. Inicialmente esta reproducción es totalmente correcta. Después de un tiempo el mensaje mutará, cambiando uno de cada 1.000 de sus paquetes de mensaje. Cuando estos paquetes mutados se reproducen, algunos de los paquetes de mensaje producidos volverán a mutar. Después de un cierto tiempo el mensaje queda convertido en algo totalmente incomprensible.

Como las mutaciones se producen básicamente al azar y no hay constancia de los scans intermedios, no hay ninguna posibilidad de reconstruir el mensaje original de sus descendientes mutados. Los números que hay antes de "TMUT" dicen al agente el tiempo que queda para que empiecen las mutaciones, en forma de días, horas y minutos. El número que hay antes de "TMUT" le dice el tiempo aproximado que hay entre una y otra mutación, dado en horas y minutos. Por cada minuto de TMUT, un agente tiene una hora de tiempo real antes de que el mensaje se degrade significativamente; si ya ha pasado un día por cada dos minutos de TMUT, el agente puede olvidarse de sacar alguna información aprovechable del mensaje.

Ubictorado

En muchos mundos, "Ubictorado" ha pasado a ser el nombre de todo el Servicio de Inteligencia Imperial. Este nombre surgió a la luz en diversos scandocs de la COMPNOR que fueron transmitidos por error a través de los medios de comunicación del sistema Qeimat. Los mismos scandocs indicaban que sus autores no eran conscientes del auténtico papel del Ubictorado, y el Servicio de Inteligencia Imperial no encontró ninguna razón para sacarlos de este error. De los medios de comunicación el nombre quedó en las mentes de la gente, ya que el Ubictorado sonaba más misterioso, omnipresente y amenazador que "Servicio de Inteligencia Imperial".

El Ubictorado supervisa todas las actividades del Servicio de Inteligencia Imperial a los más altos niveles. Los detalles y las consideraciones tácticas se deciden desde el departamento o subdivisión apropiados, el Ubictorado nunca se inmiscuye en esto. El Ubictorado formula estrategias para los distintos departamentos del Servicio de Inteligencia Imperial o, como viene siendo habitual últimamente, les presenta una serie de objetivos y consideraciones estratégicas muy amplias y les dice que planifiquen una estrategia efectiva. Con la excepción de Ajustes, los miembros del Ubictorado no tienen ningún contacto con el personal de niveles de sector y de sistema. Nunca harían tratos con agentes operativos individuales.

Los miembros del Ubictorado son anónimos. Sus subordinados no les conocen; es posible que los miembros del Ubictorado conozcan la identidad de un tercio de sus colegas, y tengan contacto personal con un puñado de ellos. Cuando se comunican con el resto del Servicio de Inteligencia Imperial, los miembros del Ubictorado identifican el origen de la comunicación como "Ubictorado", nunca como un individuo. Esta práctica ha sido imitada por otras organizaciones, en especial por el Comité de Selección de la COMPNOR.

Creado por un compromiso, el Ubictorado se ha convertido en una organización de sorprendente efectividad. No para nunca de mejorar.

Departamento de Organización Interna

Llamado OrgInt por los miembros del Servicio de Inteligencia Imperial, el cometido de este departamento es proteger la Seguridad Imperial de las amenazas exteriores e interiores. Ya que OrgInt debe tratar con el resto del Servicio de Inteligencia Imperial, sus agentes han cultivado unas maneras muy educadas y un fuerte sentido de la etiqueta política, y lo han combinado con una completa falta de escrúpulos cuando las cosas están difíciles.

El OrgInt está encargado de la seguridad del Servicio de Inteligencia Imperial, pero raramente abusa de su autoridad o hace cazas de brujas políticas. Como resultado de esto, OrgInt goza de buena reputación entre los miembros de otros departamentos.

SecInt

La Subdivisión de Seguridad Interna (SegInt) es responsable de la seguridad física del personal, el material y los locales del Servicio de Inteligencia Imperial. En sus orígenes era considerada una subdivisión para los poco ambiciosos (especialmente por los miembros de la ConInt), pero SegInt ha mejorado su personal y sus procedimientos para responder a los ataques cada vez más atrevidos de la Rebelión. Sus habilidades han mejorado más rápidamente que su imagen: todavía circulan por los pasillos de los departamentos y subdivisiones gran cantidad de chistes sobre la SegInt.

Los oficiales de la SegInt son los únicos miembros del personal del Servicio de Inteligencia Imperial que llevan armas abiertamente en el interior de las dependencias de espionaje. Tienen un gran número de agentes en ropa civil que operan fuera de sus dependencias, tratando de encontrar y parar posibles problemas antes de que se realicen.



El personal de SegInt se encarga de la seguridad del Servicio de Inteligencia Imperial.

ConInt

La Subdivisión de Contraespionaje Interno (ConInt) busca a los agentes enemigos o círculos de espías que pueden haber sido implantados en el Servicio de Inteligencia Imperial por la Rebelión u otras fuerzas opuestas al Nuevo Orden. A través de la Red de Sectores tienen una extraordinaria capacidad de acceso a todos los datos que consideren necesarios, en muchos casos obteniendo la información más rápidamente que un

miembro del Ubictorado. ConInt tiene tratos con todos los niveles del Servicio de Inteligencia Imperial, pero recientemente han empezado a dedicar una mayor proporción de sus recursos al personal del nivel de departamentos.

ConInt casi parece un Servicio de Inteligencia Imperial en miniatura, con sus propias secciones de Análisis, Operaciones y Servicio de Inteligencia. Las barreras entre estas secciones acostumbran a diluirse y la OrgInt es famosa por la falta de rigidez de sus estructuras y el contexto informal en el que operan sus agentes. Hay grandes medidas de seguridad para evitar que desde fuera se tenga acceso a la información de dentro de la OrgInt, pero no hay nada que evite que los agentes de la OrgInt puedan acceder a esta información. Esta falta de secretos, y a veces de privacidad, es el medio utilizado por la OrgInt para controlarse a sí misma: cada decisión, cada acción o cada dato generado por un miembro de la OrgInt puede ser examinado por cualquier otro miembro que así lo quiera. Esto hace prácticamente imposible que un espía enemigo pueda operar desde dentro de la ConInt.

Departamento de Análisis

Este departamento manipula cantidades enormes de datos de decenas de millones de fuentes. Además de buscar actividades enemigas, busca patrones en la sociedad que puedan ser de utilidad a los agentes de Inteligencia. Análisis también se hace cargo, examina y copia tecnologías útiles, llegando incluso a desarrollar unas pocas por sí mismo.

Medios

La subdivisión de Medios de comunicación filtra scandocs públicos, noticias, hologramas, comlinks, todo tipo de medios de comunicación del Imperio, buscando patrones o significados escondidos que puedan revelar alguna pista sobre los planes y las operaciones del enemigo. Medios, con la importante ayuda de la Red de Sectores y la Comlink Imperial, puede hacer un examen por encima de los medios de comunicación de todo el Imperio simultáneamente. Aunque normalmente concentran sus esfuerzos en una porción menor, acostumbran a lanzar sus redes con la amplitud suficiente para juzgar con profesionalidad si un nuevo medio de comunicación debe ser observado de manera más seguida.

Señales

Señales tienen un dicho: "Medios examina los mensajes de los medios de comunicación de toda la Galaxia. Nosotros nos encargamos de todo lo demás para que puedan dedicarse a las cosas fáciles." Es probable que esto sea una exageración, pero el trabajo realizado por Señales es realmente enorme. Mientras que Medios examina los mensajes, Señales examina el canal a través del que se transmite la información.

Señales saca muestras y analiza los códigos portadores de ondas y los protocolos de los Comlink, los

niveles de los scandocs y las imágenes holográficas para ver si se está entremetiendo alguna información entre las percibidas normalmente por los ciudadanos. Examina el ruido de la línea para ver si contiene algún tipo de patrón en lugar de los errores al azar. También examina las transmisiones para ver si la información recibida es igual a la emitida y, si no es así, ver en qué se diferencian.

Los agentes de Medios se refieren sarcásticamente a sus colegas de Señales como "un grupo de seres que busca entre la basura para descubrir qué se han estado diciendo los miembros de una familia a la hora del desayuno". En ocasiones, Señales va demasiado lejos en su actuación, aplicando sofisticadas técnicas matemáticas para extraer significados inexistentes de datos caóticos. Sin embargo, fueron ellos los que descubrieron que Leia Organa tenía los planos de la Estrella de la Muerte al analizar las transmisiones NEBE (Nivel Extremadamente Bajo de Energía) al descubierto de su nave.

Criptanálisis

Cuando Medios o Señales descubren indicios de comunicación codificada, la pasan a la Cripta. Los que trabajan en Criptanálisis se llaman a sí mismos "lignyots". La explicación del por qué de esta denominación, y si la palabra tiene algún significado fuera de Criptanálisis, es desconocido por el resto de las otras subdivisiones. Eso es lo que se quería.

Los lignyots se han ganado una reputación de extraños. Envían a las otras subdivisiones scandocs en códigos sencillos, que se convierten en hologramas insultantes si no se descifran rápidamente. Tratan de romper



E

El Departamento de Análisis examina fuentes de todo el Imperio en su búsqueda de actividad enemiga.

los códigos de seguridad de las comunicaciones entre subdivisiones y, cuando tienen éxito, escriben mensajes obscenos en los canales de seguridad.

Cambian frecuentemente la entrada de sus oficinas o las trasladan en su totalidad, dejando solamente un scandoc codificado como nueva dirección. Todas las comunicaciones entre la Red de Sectores y la nueva oficina de la subdivisión pasan invariablemente a través de centenares de puntos antes de llegar a su destino, imposibilitando la localización de la comunicación.

Los departamentos se han quejado al Ubictorado sobre el comportamiento poco profesional de Cripta. Los lignyots siempre se defienden diciendo que la naturaleza implacable y frenética de sus responsabilidades les permite estar un poco locos. El Ubictorado decidió que el comportamiento de Cripta era más una oportunidad que un problema. Siempre que algún miembro de Cripta hace algo fuera de lugar, el problema se asigna a otra subdivisión como si se tratase de un ejemplo de actividad enemiga. Los lignyots se han calmado un poco desde que una de sus oficinas cambió de dirección, y al cabo de ocho días Asesinato dio con ella y la eliminó.

Tec

Tecnología tiene dos funciones: descubrir cómo funciona la maquinaria del enemigo y aportar al Servicio de Inteligencia Imperial maquinaria superior a ésta. Tec tiene un presupuesto muy amplio y un personal muy capacitado cuyos momentos de inspiración pueden traducirse en tecnología innovadora. Por desgracia su administración, escogida entre los científicos y técnicos de la subdivisión, en ocasiones se encuentra perdida cuando tiene que decidir la prioridad de los proyectos que quedan fuera del área en la que son expertos.

Como consecuencia, Tec hace un mejor trabajo en analizar la maquinaria enemiga que en producir la suya propia. Con las máquinas delante y órdenes de

descubrir cómo funcionan, Tec hace el trabajo mejor que cualquier otro en la Galaxia. El proceso va mal cuando han de fijar ellos mismos sus propios objetivos y criterios.

De: Dr. Tobias, Análisis: Tec.

Hacia: Hyndis Kogler, Departamento: Infiltración.

Sujeto: Mayor Utilización de los Droides de Protocolo Humano-Ciborgs 3PO.

Confirmado: ENVÍO; TRAN9/9; RECB.

Contexto: 4E16; AOPC; ASIS; ROPC.

Ciclofase: PSEG388893131; ICON; 02.00IMUT;01.00TMUT.

Hyndis:

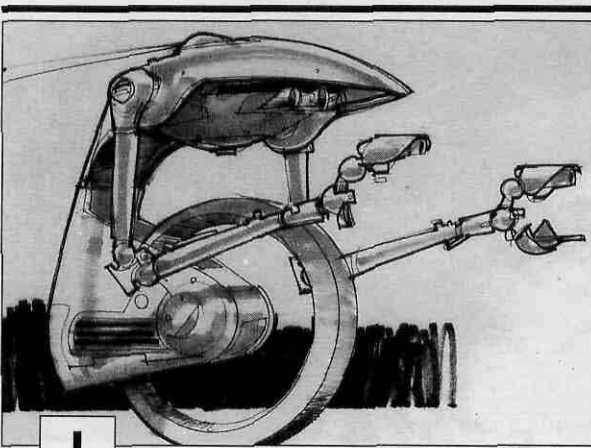
Siento mucho que no hayáis creído conveniente responder a mi petición de una evaluación de nuestro esquema de utilizar a Droides de Protocolo Humano-Ciborgs 3PO para infiltración en territorio enemigo. Con la intención de refrescaros la memoria sobre mi comunicación anterior, paso a resumir sus puntos más importantes:

1. Los Droides 3PO son prácticamente universales. Pueden insertarse en los campamentos enemigos sin que nadie se dé cuenta, y tienen acceso a la mayor parte de las zonas. Los Rebeldes nunca sospecharían que una maquinaria de tan bajo coste fuera parte integral del Servicio de Inteligencia Imperial.

2. El Dr. Lucien me garantiza que el impresionante conjunto de sensores del 3PO sólo necesita unas pequeñas modificaciones para convertirse en un Droide recolector de información de primera clase, con un coste muy inferior al Droide Sonda Vfbora Akrayd.

3. Una unidad 3PO tiene una maquinaria interna, el módulo de Comunicaciones Tran-Lang III, que le permite hablar millones de lenguas. Dado que la Rebelión recluta toda la escoria que encuentra, la posibilidad de reclutar a un agente que pueda hablar infinidad de lenguas es una gran ventaja, ya que unos pocos pueden reemplazar a cientos de agentes. ¡Piense tan sólo en el ahorro para el Nuevo Orden que esto significaría!

4. Si lo desea puedo preparar una impresionante demostración. Estoy seguro de que los resultados le sorprenderán.



Inteligencia utiliza diversos Droides interrogadores para conseguir información.

Interrogación

Normalmente, cuando el Servicio de Inteligencia Imperial captura a Rebeldes u otros agentes enemi-

gos los envía a Interrogación. Interrogación no es tan sanguinaria como su contrapartida en la COMPNOR, y es un poco menos eficaz en hacer hablar a los Rebeldes. Frecuentemente tiene una función mayor, ya que saben que la Rebelión hará que cualquier información sacada a sus prisioneros sea inutilizable. A menos que crean que un Rebelde tiene información de vital importancia, se le interrogará de manera muy suave. Sin embargo, se le harán todo tipo de pruebas psicológicas, cuyo resultado será la neuroprogramación de los prisioneros más susceptibles. Los resultados de estas nuevas técnicas sólo pueden detectarse mediante las sondas médicas más avanzadas, de las que hay muy pocas, todas ellas bajo el control imperial. Aunque sea caro, los Rebeldes reprogramados tienen una gran validez como agentes dobles, y han sido de los mejores agentes de Infiltración.

Como la Rebelión está empezando a ser consciente de esta táctica, Interrogación ha modificado su aproximación para seguir un paso por delante de los Rebeldes. Ahora dejan en libertad a más Rebeldes que antes, incluso algunos que pueden ser de utilidad para la Alianza. Sólo reprograman a unos pocos. Como se sospecha de todos los liberados, la Rebelión debe enfrentarse con el dilema de si los acepta o no. Esta duda ha sido suficiente para bajar considerablemente la moral de algunas bases rebeldes.

La segunda modificación es practicar cirugía facial a un agente reprogramado, hacer que Infiltración lo informe de sus objetivos, y después hacer que se una a la Alianza Rebelde como si se tratase de un nuevo recluta. Aunque este método requiere un tiempo considerable, hasta este momento no ha sido descubierto ningún agente infiltrado mediante este sistema.

Departamento de Operaciones

De todos los departamentos del Servicio de Inteligencia Imperial, éste es el que se conoce como el "Departamento"; ningún miembro del Servicio de Inteligencia Imperial le llama de otra manera más de unos días. El Departamento se hace cargo de las operaciones encubiertas que, o bien están fuera del alcance de la célula de sistema media, o bien requieren mayores recursos de los que éstos disponen. El Departamento puede enviar un grupo de especialistas a un sector, creando de hecho una célula de sistema, o puede enviar unos pocos agentes para reforzar una célula de sistema ya existente en una sola misión.

Vigilancia

Una cosa de la que se sienten orgullosos en Vigilancia es su pequeño tamaño, especialmente en comparación con la gran organización que mantiene la COMPNOR a través de la OSI. El Servicio de Inteligencia Imperial tiene en Vigilancia menos de un agente por cada 70 empleados de la OSI para la misma función, y sin embargo, Vigilancia atiende con éxito ame-

nazas más serias para el Imperio que las que atiende la OSI.

Inteligencia da a Vigilancia megascandocs sobre enemigos potenciales del Nuevo Orden; el genio de Vigilancia es su habilidad para analizar la información y seleccionar sin ningún tipo de error los sospechosos que están implicados en actividades antimperiales. Los agentes de Vigilancia son informados de todo lo que se conoce sobre el sospechoso. En ocasiones, para un caso importante se selecciona más de un agente, y Vigilancia solicita activamente la ayuda de todas las células de sistema disponibles.

Los agentes de Vigilancia están bien adiestrados en una amplia variedad de habilidades, incluidas las de combate. Se espera de ellos que puedan hacerse cargo por sí mismos de las distintas situaciones que se encuentran sobre el terreno: es difícil que tengan tiempo de pedir refuerzos. Si los sospechosos se escapan después de cometer algún crimen grave, los agentes de Vigilancia pueden detenerlos, y si el arresto parece imposible, tratar de pararlos como sea.

Infiltración

"Hay tres maneras de derrotar a un enemigo. La primera, y más evidente, es superarlo en una prueba de fuerza. La mejor manera es hacer que se destruya a sí mismo; pocos enemigos tienen esta bondad. La manera de en medio es destruir a tu enemigo desde dentro. Una aplicación juiciosa de esta manera hará que tus golpes sean más efectivos si después recurre a la vía de la fuerza. Desde la vía de en medio también es posible empujar a tu enemigo hacia el camino de la autodestrucción."

— Uueg Tching de Kitel Phard, 54º Emperador de Atrisia

Al alistarse en Infiltración, se explican a cada agente las leyendas de Uueg Tching. Sus éxitos contra las naciones de los continentes recién descubiertos fueron espectaculares; pero para Infiltración es más importante la manera en que consiguió aplacar más de 30 rebeliones contra su tiránico dominio.

Después del adoctrinamiento, los agentes de Infiltración acostumbran a volver a Inteligencia, asignados como asistentes a unas pocas subdivisiones de sector, y después a Sedición. Los agentes aprenden muchas cosas durante este periodo. Muchos de ellos han de dejarlo como consecuencia de un abuso de las drogas mnemóticas que se les dan para favorecer su aprendizaje. Los que sobreviven con las mentes intactas saben muchas cosas.

En cuanto terminan su periodo de tiempo en Inteligencia, los agentes son objeto de tests para determinar el tipo de misiones para las que están mejor preparados: agentes dobles, topos o "polwocz".

Los agentes dobles son operativos activos, tomando parte en las acciones contra el Imperio que lleva a cabo el enemigo. Su trabajo es dar información lo sufi-

De: Hyndis Kogler. Departamento: Infiltración.
Hacia: Dr. Tobias, Análisis: Tec.
Sujeto: Vuestro plan de Droides.
Confirmado: ENVÍO; TRAN9/9; RECB.
Contexto: 5E13; AOPC; DSIS; ROPC.
Ciclofase: PSEG 7519285763950326; LÍNEA; 00.061MUT; 00.15TMUT.

Dr. Tobias:

He recibido todos vuestros comunicados sobre el uso de Droides 3PO para infiltración. Lo hemos considerado a fondo. Voy a responder a vuestros puntos con detalle para que comprendáis nuestro punto de vista.

1. Es cierto que los Droides 3PO son universales en casi toda la Galaxia, es uno de los 20 modelos de Droides más populares de todos los tiempos, y se siguen produciendo más. Esto significa que si los Rebeldes necesitaban un 3PO podrían haber adquirido el número que quisieran. Sospechamos que su necesidad es mínima. Y respecto a la facilidad de su infiltración, lo más difícil de infiltrarse entre los Rebeldes es encontrar algunos Rebeldes entre los que poder infiltrarse. Nuestros agentes han de estar en un mismo sitio durante meses o años antes de tener la oportunidad de unirse a la Alianza Rebelde. No podemos enviarles 3PO.

Además, es más fácil hacer un escáner a un Droide que a un ser vivo, ya que los Droides son todavía construcciones más simples y más uniformes que cualquier raza del Imperio.

2. He visto las modificaciones del Dr. Lucien. El Receptor de Energía Dedicada está cubierto por una membrana transparente que desde algunos ángulos le da al 3PO la apariencia de que tiene un tercer ojo, lo que sin duda levantaría las sospechas de los examinadores Rebeldes.

3. Estoy seguro que el Ubictorato aprecia vuestros esfuerzos para ahorrar al Nuevo Orden unos pocos créditos sustituyendo agentes por Droides. A mí no me hace ninguna gracia la idea de ser sustituido por un compactador de basura móvil salido de Astromec. Pienso que para Infiltración es mejor tener un personal de seres vivos; todavía somos

más efectivos que los Droides que se han inventado hasta la fecha.

4. Todo esto puede resumirse de nuestra respuesta a vuestro último punto.

Leed esto con atención, Tobias. Estoy muy enfadado por vuestra demostración. En la Colonia de Stensen hay ciénagas Ghothias que demuestran mayor inteligencia de la que habéis demostrado al iniciar este proyecto.

Estaba examinando mi terminal cuando el sistema de seguridad me notificó que un Droide con un chip de identificación inapropiado había entrado en el perímetro de la oficina un segundo antes. Se lo notifiqué al personal de SecInt y después reuní a unos pocos hombres de Infiltración para tratar de detenerlo antes de que llegara a alguna zona importante. Al doblar la esquina vi a un 3PO que se dirigía disimuladamente a una oficina de sector. Fue entonces cuando me di cuenta de la modificación del Dr. Lucien. Su Droide tuvo tiempo de decir "Dios mío, debe haber algún error", antes de que le destruyéramos las piernas de un disparo de bláster. Después de asegurarnos que no llevara ningún arma, lo interrogamos. Yo sólo he hecho el curso estándar de interrogación impartido por su departamento, pero el 3PO escupió todos sus chips antes de que tuviese tiempo de sacar mi bláster.

Una gran idea, tratar de infiltrar un 3PO en Infiltración. Hacer que retransmitiera sus hallazgos directamente a vuestra oficina fue una idea estúpida por dos motivos. Primero, todas las transmisiones sin seguridad que se hagan en nuestra oficina serán -no pueden ser, serán- detectadas. Segundo, para una transmisión directa tenéis que dar al Droide las coordenadas exactas de vuestra oficina. Si no hubiésemos sabido con anterioridad dónde estaba vuestra oficina, ahora ya lo sabríamos.

Así que, Tobias, fue una idea estúpida enviar esos otros ocho 3POs a buscar bases rebeldes en las que infiltrarse. El Departamento ha conseguido recuperar a siete de ellos, pero uno todavía está allí fuera. Si no damos con él antes de que lo hagan los Rebeldes, podéis tener una gran oportunidad de ver muy de cerca cómo funciona la maquinaria rebelde.

cientemente buena al Servicio de Inteligencia Imperial para que el Imperio pueda hacer más daño a la Rebelión del que las acciones de los agentes dobles hacen al Imperio.

Un topo está insertado entre las líneas enemigas, para informar sobre sus actividades cuando tiene oportunidad.

Un polwoz es un tipo de criatura del Sector Spinward. Pone sus huevos bajo tierra, donde pasan décadas sin ser detectados. Después de su incubación, las

larvas inician una alimentación frenética de la que se dice que puede llegar a destruir ciudades enteras. Así, un polwoz es un agente que sólo se utiliza una vez, en el momento justo en el que su uso puede resultar devastador para el enemigo.

Renik

Renik es la subdivisión encargada del contraespionaje, el arte de identificar y dismantelar las operaciones de los espías enemigos. Si se considera que

una operación de espionaje en concreto puede ser de utilidad, Renik pasa toda la información de que dispone sobre ella a Infiltración, que se hace cargo de ella. Si el grupo enemigo es insignificante o demasiado fuerte, Renik se encarga de destruirlo.

La subdivisión ha creado una serie de leyendas sobre la procedencia del nombre Renik. Ahora afirman la existencia de una antigua raza en el Corazón de la Galaxia llamada los Delorf. Los Delorf eran una raza de pastores, nunca podían aspirar a los adelantos tecnológicos. Pero muchos de ellos tenían un sentido innato que les permitía sentir la traición y la enemistad de otros seres, fueran Delorf o no. Después de sentir la enemistad de otros, los Delorf más sensibles se reunían y juntaban sus energías en un ritual llamado "Renik". El Renik eliminaba la hostilidad y la traición del ser al que fuera dirigido, y lo convertía en uno de ellos, si no en cuerpo, sí en mente.

Es mucho más posible que el término Renik derive del último oficial de contraespionaje respetado de la Vieja República, el Almirante Kiner. Como se trata del contraespionaje, el nombre fue tomado al revés.

DiploSer

Los Servicios Diplomáticos es la subdivisión para todo del Departamento. Aporta gran parte del personal para misiones comerciales y diplomáticas que se encuentran en las guarniciones imperiales, así como los expertos en política para los gobernadores planetarios y los Moffs. Mucho de este personal está bien adiestrado y se espera de él que realice solamente las tareas que se le suponen, con la excepción de que informa de todas sus acciones al Servicio de Inteligencia Imperial. Otros son agentes más clandestinos, algunos se envían en misiones específicas contra la Rebelión, pero la mayoría son enviados para establecer y organizar células de sistema dentro de su área de influencia.

Desestabilización

Conocida por "la subdivisión silenciosa", nadie oye demasiadas cosas sobre Desestabilización. Una de las causas de esto es que la Desestab mantiene sus operaciones en secreto. La otra, más importante, es que las operaciones de Desestab ponen nerviosos a la mayoría de los agentes del Servicio de Inteligencia Imperial. Se sabe que las operaciones de Desestab van desde las que se consideran legítimas dentro del espionaje hasta auténticas atrocidades. Si tenemos en cuenta la difusa ética del Servicio de Inteligencia Imperial, esto dice bastante sobre Desestab.

Oficialmente, Desestabilización es la subdivisión especializada en "coger la tela que mantiene unido a un grupo de personas, sociedades o gobiernos y deshacerla". Los agentes de otras subdivisiones han sugerido que los métodos de Desestab son más parecidos a hacer trizas.

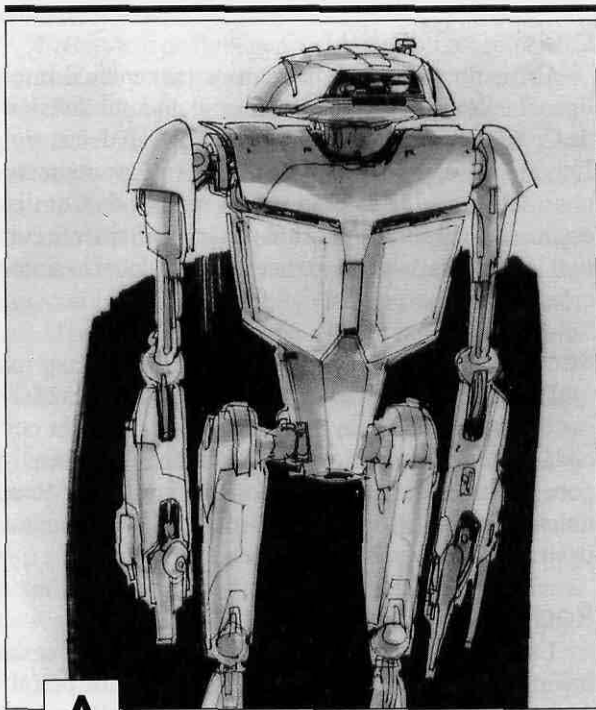
Asesinato

A diferencia de Desestabilización, Asesinato es una subdivisión muy bien vista por los miembros de las otras subdivisiones; el asesinato ha sido desde siempre para las agencias de espionaje un medio legítimo de eliminar miembros claves de la oposición. La prohibición del uso de Droides asesinos ha reforzado la imagen de que el asesinato es una contienda justa entre cazador y presa. Aunque Asesinato se guarda mucho de diluir esta imagen innecesariamente, sus agentes están instruidos para aprovechar cualquier ventaja, utilizar cualquier truco y subterfugio posible; en resumidas cuentas, en decantar la contienda hacia su favor del modo que sea necesario.

Asesinato se ha asegurado siempre de escoger objetivos que hagan probable el éxito de una misión. El hecho de que su media de éxito real sea mayor a la teórica debe atribuirse a la destreza de sus agentes. Esto ha servido para aumentar la admiración que los miembros del Servicio de Inteligencia Imperial sienten hacia Asesinato.

Inteligencia

Cuando Análisis acaba de clasificar, limpiar, decodificar o manipular de alguna otra manera los datos que recibe, los mandan a Inteligencia. Inteligencia tiene expertos escogidos por toda la Galaxia. Tienen expertos reclutados del ejército, expertos en política, en cultura, economía, ciencia y tecnología, en todos los campos posibles. Han sido sacados de las univer-



A

unque técnicamente son ilegales, los Droides asesinos siguen siendo utilizados por Inteligencia en algunas misiones.

sidades, del Sector Corporativo, de los gobiernos planetarios, de movimientos artísticos y religiosos, los medios de comunicación, los bajos fondos: de todos los lugares y las organizaciones posibles, incluso algunos renegados de la Rebelión.

Inteligencia combina los amplios conocimientos de sus agentes con los modelos de computadoras más sofisticados de la Galaxia para predecir las futuras acciones de los enemigos del Nuevo Orden. Estas predicciones se refinan en informes que son transmitidos al Ubictorado, el cual establece las prioridades y planea las estrategias de todo el Servicio de Inteligencia Imperial.

Comunicaciones Externas

El conducto habitual para transmitir información entre los Departamentos y las células de sistema es la Red de Sectores. ComEx es una subdivisión con su propio material de comunicaciones. Aunque es mucho más pequeña que la Red de Sectores, ComEx se utiliza para las comunicaciones de emergencia con las células de sistema, o para comunicaciones de prioridad con las fuerzas armadas del Imperio. ComEx se utiliza en los escasos momentos en los que los laberínticos trabajos de comunicación de la Red de Sectores no son lo suficientemente rápidos.

Sedición

Sedición es la subdivisión de Inteligencia especializada en el conocimiento y la predicción de la oposición organizada al Imperio. Ha crecido mucho en los últimos años, al igual que el resentimiento al dominio del Imperio.

Crisis

Crisis no es una subdivisión permanente de Inteligencia. Se crea cuando es necesario, una subdivisión de Crisis para cada "punto caliente" activo dentro del Imperio. Una subdivisión de Crisis está en contacto constante con el Ubictorado, y los medios de ComEx están a su disposición para contactar directamente con los Gran Moffs, e incluso con el Emperador si la situación es tan desesperada.

Sector

Las subdivisiones de sector son las divisiones básicas de Inteligencia. Hay una subdivisión de sector por cada sector del Imperio, y cada una de ellas se compone de centenares de expertos. Sedición y Crisis sacan todos sus efectivos de las subdivisiones de sector según la situación a la que estén haciendo frente.

Red de Sectores

La Red de Sectores es el corazón del sistema de información del Servicio de Inteligencia Imperial. Aunque ningún departamento está totalmente centralizado, la Red de Sectores es el que está más dispersado. Equipados con las computadoras y el material de comunicaciones más avanzado de la Galaxia, los

conductos de la Red de Sectores se encargan de más del 99'95 por ciento de las comunicaciones del Servicio de Inteligencia Imperial. La Red codifica, etiqueta, transmite, almacena, recibe y decodifica más mensajes en un solo Día Estándar que la mayor parte de las redes de comunicación planetarias transmitirán en los próximos 800 Años Estándar.

La Red de Sectores asigna a cada agente o a cada oficina de subdivisión su número de código y su secuencia, y sus ordenadores computan y envían a los agentes los PSEG que van a necesitar (ver "Cómo leer un Scandoc del Servicio de Inteligencia Imperial"). Hay media docena de PSEG para cada agente operativo, 5.000 para cada agente de una oficina de subdivisión y más de un millón para cada oficial de alto rango de un departamento. La Red de Sectores guarda y pone al día todos los PSEG mediante un complicado cálculo de seguridad. Si el PSEG de la transmisión de un agente está muy anticuado, aunque el mensaje esté correctamente codificado, las computadoras lo transferirán a un oficial de la Red que decidirá si autoriza su envío. Estos oficiales acostumburan a enviar copias de los mensajes sospechosos a ConInt, Renik y al Ubictorado.

Cuando se envía un mensaje a través de la Red, el mensaje es copiado y transmitido por un mínimo de dos conductos en cada punto de la cadena. Las estaciones de la Red de Sectores son sorprendentemente insignificantes, y aunque están bien escondidas, su seguridad no está nada garantizada. Si las fuerzas enemigas destruyen alguno de sus conductos, la transmisión paralela permitirá pasar el mensaje. Los mensajes de prioridad menor se envían por canales menos seguros, y los conductos transmiten sólo dos copias de cada mensaje. Pero antes de ser transmitido a su destino final el mensaje pasa por más de cinco puntos, y el mensaje se transmite por conductos adicionales incluso después de haber sido recibido en su destino final. Esto significa que el mensaje pasa por miles de sitios de los que sólo uno es su destino real. Incluso si es interceptado, los agentes enemigos tienen pocas posibilidades de localizar al emisor inicial o al receptor; la cadena es demasiado larga.

Enviar mensajes por diversos puntos lleva su tiempo, por lo que los mensajes de mayor prioridad se envían por canales más seguros y con menos puntos, pero cada conducto envía tres copias del mensaje para protegerse de la destrucción de los conductos de la Red.

Cuando se transmiten copias de un mensaje, puede haber diversas razones para los errores —fluctuaciones de corriente durante la transmisión, degradación de la señal por la larga distancia, interferencias de otras señales o de la actividad estelar. El mensaje puede ser interrumpido por otro de mayor prioridad. La computadora puede recibir lecturas que indiquen que el área está siendo inspeccionada por sensores enemigos con la intención de localizar transmisiones y detener las transmisiones rápidamente.

Cuando el mensaje llega a su conducto final, la computadora de la Red reúne y compara todas las versiones recibidas del mensaje y las sintetiza en la versión que tiene más posibilidades de ser la más parecida al original. Después genera el código de autenticidad para el mensaje: cuanto más seguro sea el canal y existan menos diferencias entre las distintas copias, más alto será el código de autenticidad.

Naves-Droide de la Red

La Red de Sectores tiene acceso a porciones de la HoloRed, pero la mayor parte de su información es transportada de sistema en sistema por las Naves-Droide. Se trata de pequeñas naves espaciales rapidísimas dirigidas estrictamente por Droides conectados a CN y computadoras. La nave tiene una computadora de navegación, un Droide 12-CG de carga y transrepción (basado en el modelo ED4 de la Cibot Galáctica), un Droide R2-M3 "capitán de la nave" (basado en el Droide Astromecánico R2) y una computadora de análisis y codificación equipada con un módulo de Comunicaciones TranLang III. Estas naves no tienen espacio ni comodidades para seres vivos, ni sistemas de soporte de vida.

En esencia la NDR es una fuente de combustible y un motor, con aparatos de soporte electrónicos y Droides empotrados. Está construido estrictamente para enviar y recibir transmisiones de los conductos de la Red en un sistema y luego saltar al sistema siguiente de su ruta. La combinación de la velocidad del NDR, sus habilidades programadas y los cálculos de ruta eficientes garantizan que la duración de sus saltos no sea nunca superior a un Día Estándar, excepto en situaciones de emergencia.

La NDR tiene la habilidad de evitar ser detectada por los sensores de largo alcance. Normalmente tienen un camuflaje mínimo que hace que parezcan sondas mineras o Droides basureros a un observador casual.

Comlink Imperial

Cuando se declaró el Nuevo Orden, se levantó con él un ambicioso grupo de científicos ansiosos de desligar la investigación de los conflictos de poder respecto a los últimos días de la Vieja República. Estos propusieron la creación de una gran red de computadoras conectada a las HoloRedes que dotara a los científicos de miles de mundos del acceso instantáneo a información vital para sus investigaciones. Estos científicos diseñaron y escribieron la mayor parte del software necesario para la creación de este sistema, y presentaron todo el paquete a Palpatine y sus consejeros.

La idea fue rechazada oficialmente debido a la gran cantidad adicional de fondos necesaria para poner al día la HoloRed para que pudiese hacerse cargo del incremento del flujo de información. Los costes eran reales, y Palpatine necesitaba decenas de trillones de créditos en otros lugares, pero también tuvo miedo de un sistema que permitía un intercambio de informa-

NAVE-DROIDE DE LA RED

Vehículo: Servicio de Inteligencia Imperial
Tec 4 NDR

Tipo: Cápsula Mensajera No Tripulada

Longitud: 9 metros

Tripulación: 12CG, Droide-3 12AM, Computadora A/C integrada en la nave

Pasajeros: Ninguno

Capacidad de carga: Ninguna

Autonomía: Ninguna

Multiplicador de hiperimpulsor: [x 1/2]

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]

Velocidad sublumínica: [7D]

Maniobrabilidad: [5D]

Casco: [2D]

Armas: [Ninguna]

Pantallas: [Ninguna]

Habilidades:

Lenguas: 9D

Escondarse/Furt.: 7D

Sistemas planetarios: 5D

Buscar: 5D

Astrogación: 13D

Prog/Rep comp.: 6D

Pilotaje naval: 4D

Rep. nav. espaciales: 7D

ción completo e instantáneo entre los ciudadanos del Nuevo Orden.

El Servicio de Inteligencia Imperial consiguió recuperar la mayoría de la documentación y el software, y reclutó a muchos de los científicos que habían propuesto la Comlink Imperial. Utilizar los NDR y los conductos de la Red para conectar las computadoras, en vez de la tecnología de la HoloRed, redujo los costes más de diez mil veces. La posibilidad de tener acceso a todos los bancos de computadoras de la Galaxia, con la casi inconcebible riqueza de información que significaría un sistema así, era demasiado tentador para ser ignorado.

Con la ayuda de células de sistema de toda la Galaxia, así como con el esfuerzo masivo de casi todo el personal con talento de Tec, se instaló en la red de computadoras de cientos de sectores el software necesario. Pese a ello, se habían introducido en menos del seis por ciento de las redes de comunicaciones planetarias; muchas de las que faltaban tenían sistemas de seguridad demasiado complicados de penetrar para que el riesgo valiese la pena.

El Ubicitorado se planteó cancelar el proyecto ya que sus beneficios resultaban demasiado caros. Fue entonces cuando un técnico de la Red, Geothray Camber, envió al Dr. Lindu Sencker una serie de scandocs con las especificaciones preliminares para un meca-

nismo de escucha que podía atravesar los sistemas de seguridad de cualquier sistema de computadoras existente. El equipo de Sencker consiguió superar los formidables problemas teóricos y técnicos planteados por el plan de Camber.

Con este mecanismo, el Escáner de Órbita Hiperespacial, el Servicio de Inteligencia Imperial ha sido capaz de introducirse en las redes de computadoras de más de 470.000 mundos, y este número aumenta cada día.

Puesto en órbita hiperespacial alrededor de un planeta, los sensores del EOH no cogen directamente las señales de la computadora, sino que observan las sombras hiperespaciales dejadas por las partículas en el interior de una computadora.

La comparación sistemática y cuidadosa de las sombras de los lenguajes de computadora conocidos con las sombras producidas por el sistema objetivo han producido datos con una fiabilidad superior al 78 por ciento. No se espera que la ciencia imperial consiga superar esta fenomenal actuación en un futuro próximo.

Los EOH son puestos en órbita y mantenidos por NDR. Las NDR entran en el hiperespacio y después circulan a través de distintas triangulaciones sobre las posibles posiciones de los EOH (cuya sombra en el hiperespacio se pierde en la sombra del planeta y otros vehículos de mayor tamaño) hasta que la órbita es localizada. El proceso puede llevar horas. Sería imposible si la nave de búsqueda no tuviera una idea previa de dónde está el EOH. Una vez alcanzado, la NDR se conecta con el EOH en órbita.

Antes de poder transmitir grandes cantidades de datos, o hacer alguna reparación a los EOH, la NDR debe salir del hiperespacio. Durante este periodo es vulnerable, por lo que permanece en el espacio real el menor tiempo posible. Una vez que se han hecho las reparaciones o se ha transferido la información, la NDR y el EOH regresan al hiperespacio: el EOH a su órbita y la NDR a su encuentro con el conducto de la Red.

Células de sistema

El Servicio de Inteligencia Imperial ha situado a millones de células de sistema por toda la Galaxia. Existen en todo planeta habitado, e incluso en alguno inhabitado que se considera un punto adecuado para los saltos al hiperespacio o un puesto de escucha. Aunque teóricamente una célula de sistema puede tener todos los tamaños posibles desde una sola persona a

más centenares, acostumbran a estar formados por entre cuatro y veinte personas. El Servicio de Inteligencia Imperial recluta con asiduidad a agentes del mismo planeta en el que van a servir, y sólo los adiestra fuera del planeta si es estrictamente necesario.

Una célula de sistema es la unidad básica del Servicio de Inteligencia Imperial. Cuando el Ubictorado planea sus estrategias lo hace pensando en términos de operaciones que puedan ser llevadas a cabo por las células de sistema independientemente. Toda la coordinación es llevada a cabo por los departamentos. Las células de sistema son conscientes de la estructura de mando inmediatamente superior a ellas, pero no se les permite conocer casi nada más sobre el Servicio de Inteligencia Imperial. Prácticamente se les prohíbe saber nada de la existencia o de las operaciones de las otras células de sistema.

El Servicio de Inteligencia Imperial da a las células de sistema un rudimentario apoyo logístico. La única pieza estándar de material es el RWStar A/P Transreceptor, con memoria y capacidad procesadora expandidas, que se comunica con las Naves-Droide o los conductos de la Red. Los demás materiales deben ser obtenidos por la propia célula de sistema, o sólo se dejan durante una misión en concreto. Esta falta de equipamiento dificulta en ocasiones el trabajo de una célula, pero la ingenuidad de sus agentes permite casi siempre superar esta falta de material sofisticado.

Una célula puede incrementar su estatus dentro del Servicio de Inteligencia Imperial equipándose de fuentes hostiles. Esto incluye no sólo a la Rebelión, sino habitualmente a los bajos fondos y en ocasiones incluso la COMPNOR.

Ajustes

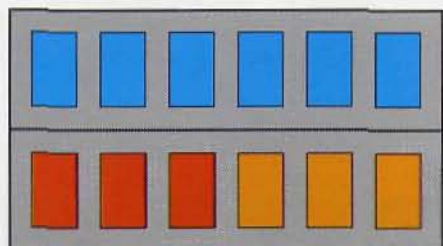
Ajustes es la subdivisión considerada más de élite del Servicio de Inteligencia Imperial. Sus agentes reciben órdenes directas y en persona del Ubictorado. No se tiene ningún registro de sus órdenes, ni existen archivos de sus misiones en la Red de Sectores.

Siempre que el Ubictorado siente que una situación crítica se ha escapado de las manos de la Inteligencia, y que dicha situación está más allá de las posibilidades de los departamentos pero todavía tiene remedio, se llama a Ajustes para que reestablezca el orden. El Ubictorado informa al agente o al equipo de agentes de Ajuste sobre el problema y los posibles recursos para solucionarlo. Después, Ajustes lo resuelve.

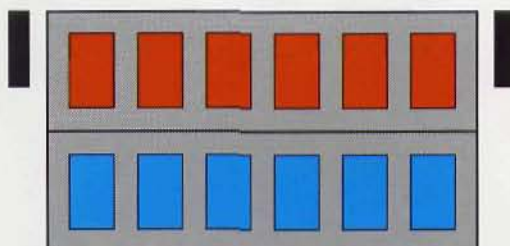
INSIGNIAS DE RANGO IMPERIAL

Para determinar la jerarquía de las Fuerzas Armadas Imperiales, se combinan escudos y cilindros de rango.

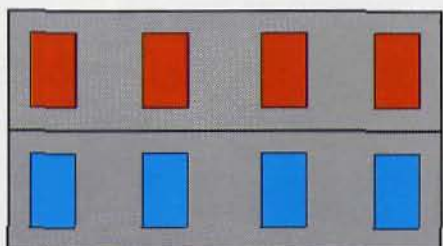
Estos ejemplos pueden ser considerados insignias interinas hasta que concluya la reorganización iniciada tras la Batalla de Yavin.



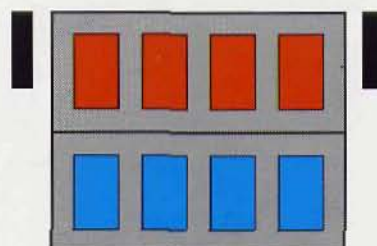
Comandante en Jefe de un Sector de Prioridad



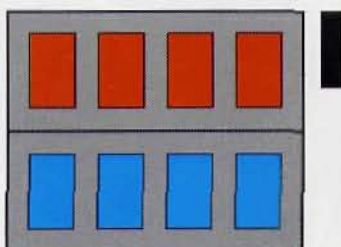
Almirante



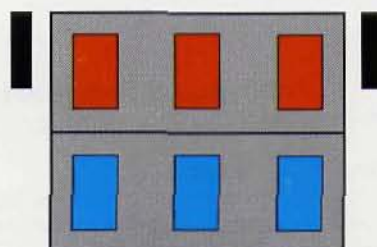
General



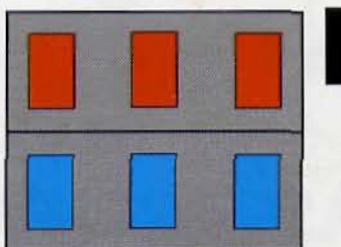
Coronel



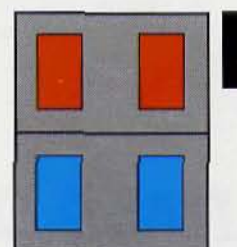
Mayor



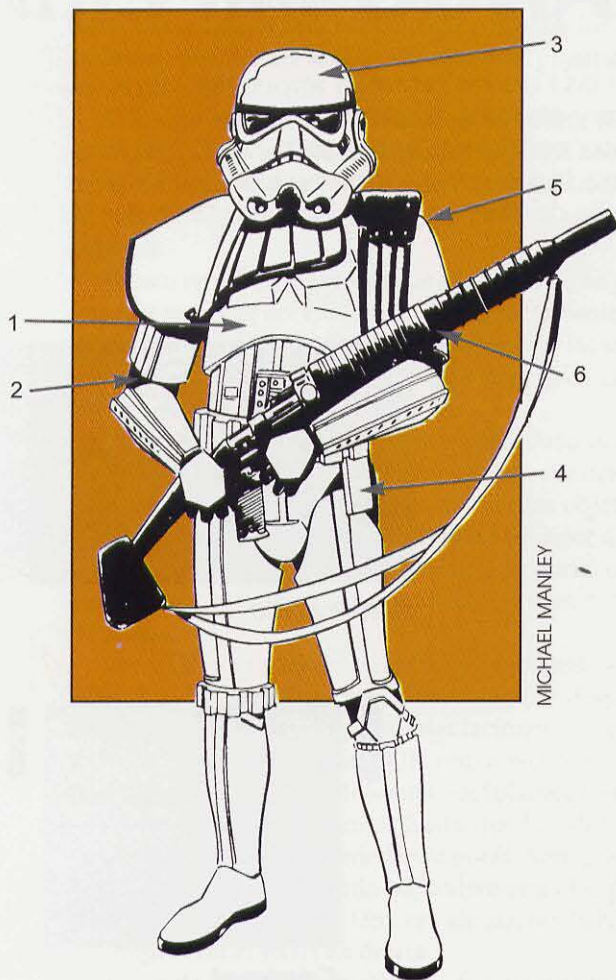
Comandante



Capitán



Teniente



MICHAEL MANLEY

◀ Soldado de las Arenas

(Soldado de Asalto para Terrenos Desérticos)

1. Coraza anti-bláster de 18 piezas con cobertura reflectora del calor.
2. Guante corporal de control de temperatura.
3. Casco con lentes automáticamente polarizadas, unidad de comunicación, y filtros para la respiración.
4. Cinto de utilidades con material estándar, comunicador de larga distancia, y raciones de comida y bebida.
5. Fuente de energía y unidad de ambientación personal (en la espalda).
6. Lanzador de granadas de impacto.

Soldado Submarino ▶

(Soldado de Asalto Acuático)

1. Armadura ligera.
2. Traje ambiental de dos piezas.
3. Casco con visor macrobinocular, sensores, y aparato de respiración.
4. Unidad de medio ambiente, célula de energía, y unidad de propulsión.
5. Botas propulsoras con aletas.
6. Cinto de utilidades estándar.
7. Rifle bláster con bayoneta.



GREG GULER

ARMADURAS DE LAS TROPAS DE ASALTO

Soldado de Asalto (Soldado de Asalto Estándar)

1. Armadura anti-bláster de 18 piezas.
2. Casco con lentes automáticamente polarizadas y unidad de comunicación.
3. Fuente de energía y unidad de ambientación personal (en la espalda).
4. Cinto de utilidades con material de supervivencia especializado, raciones concentradas, células de energía, y comunicador adicional.
5. Guante corporal negro de dos piezas de control de temperatura.
6. Rifle bláster pesado.

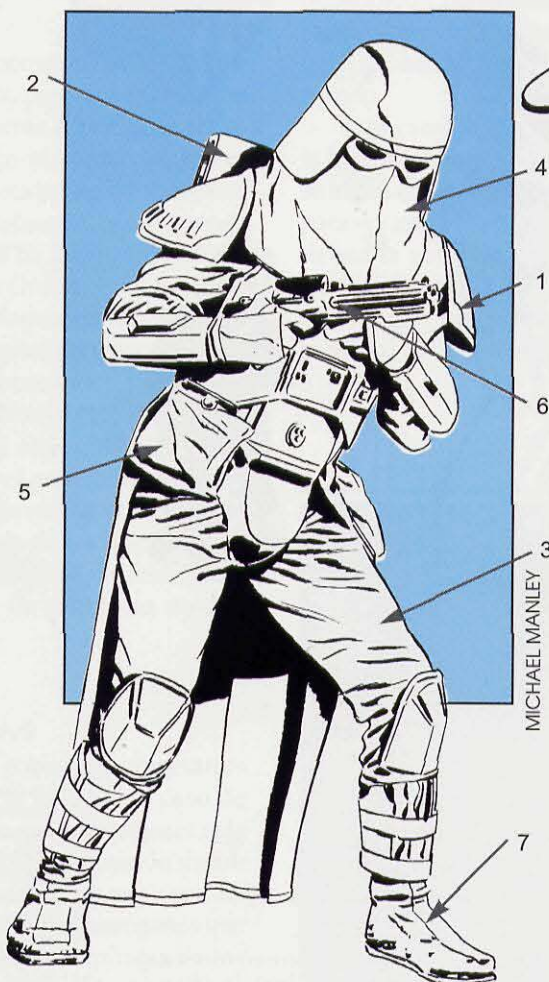
LFL



LFL

Soldado de las Nieves (Soldado de Asalto Frío)

1. Armadura exterior de 18 piezas.
2. Unidades de calefacción y ambientación personal muy potentes.
3. Cobertor de tejido estanco al aire para protección adicional contra el frío.
4. Capucha respiradora facial que cubre la placa facial y se encaja en el traje.
5. Cinturones de utilidades que contiene cables de alta tensión, garfios, bengalas de iones, cargas para bláster y un kit de supervivencia.
6. Pistola Bláster.
7. Botas de agarre al terreno.

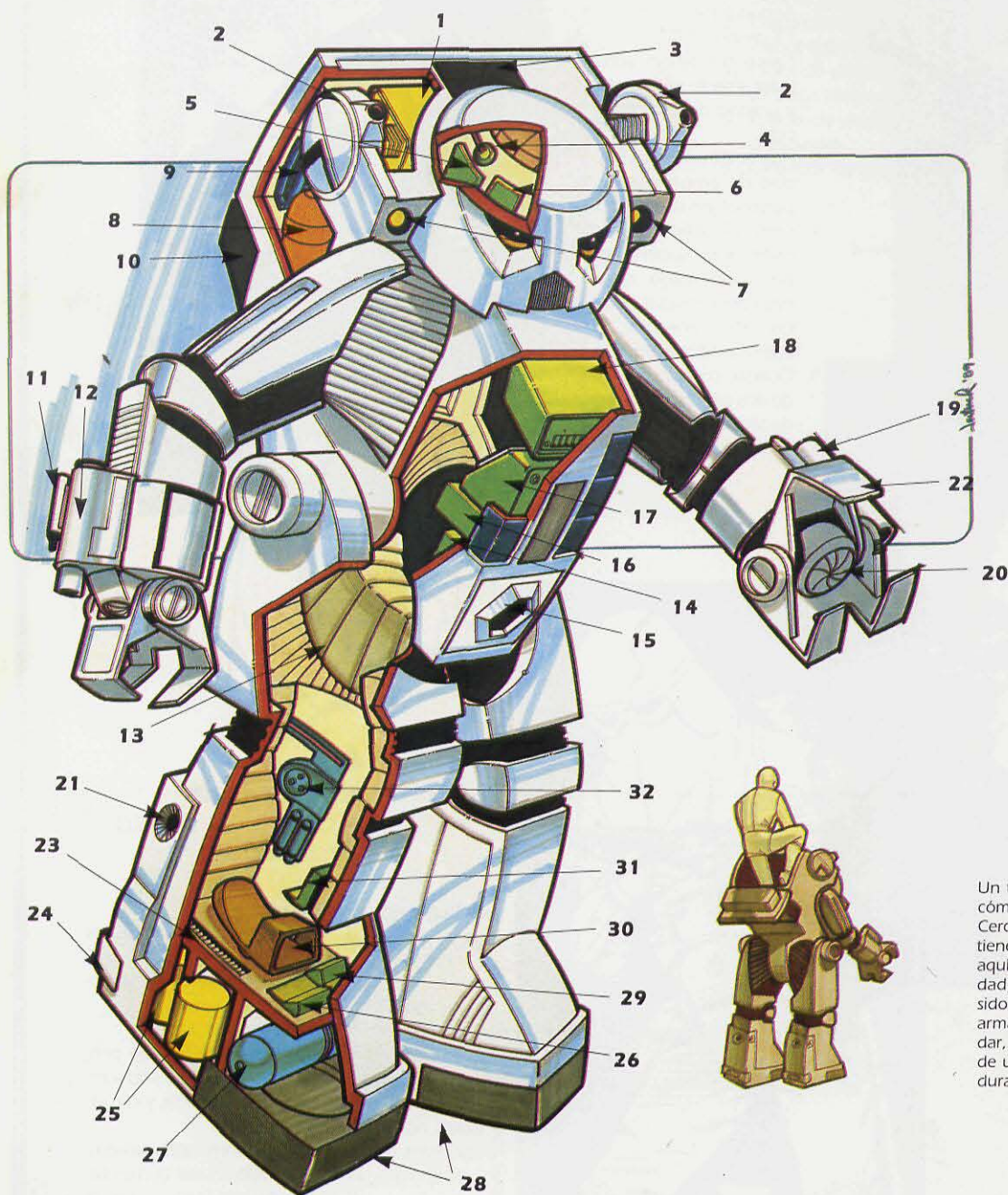


MICHAEL MANLEY

Explorador (Soldado de Asalto Explorador)

1. Armadura ligera.
2. Guante corporal negro de dos piezas.
3. Casco con visor macrobinoocular y sensores.
4. Aparato de respiración.
5. Cinto de utilidades con bengalas, granadas de impacto, kit de supervivencia, y cargas de bláster.
6. Fuente de energía, unidad ambiental y una computadora de almacenaje (en la espalda).

SOLDADO DE ASALTO CERO-G



Un técnico de mantenimiento demuestra cómo se entra en una armadura de asalto Cero-G. Una vez dentro, el operario se sostiene gracias al sillín; un arnés interno (que aquí ha sido omitido para una mayor claridad) sirve de soporte adicional. Al haber sido diseñados para ser utilizados sobre la armadura de un soldado de asalto estándar, la armadura de asalto Cero-G es difícil de utilizar por alguien que no lleve armadura, aunque no es imposible.

1. Depósito de proyectiles para los lanzadores de granadas (contiene proyectiles de impacto, gas y aturdimiento)
2. Lanzadores de granadas
3. Antena de comunicaciones
4. Unidad de comunicaciones
5. Tabla de control del estado del traje
6. Retrovisores
7. Luz
8. Extintor de incendios
9. Aparatos de control ambiental
10. Unidad de propulsión repulso-elevadora principal (UPR)

11. Cortador láser
12. Cañón bláster
13. Sillín
14. Unidad principal de sensores
15. Aparato principal de sensores
16. Unidad de comunicaciones de largo alcance
17. Despliegue táctico integrado
18. Grupo de sensores activos
19. Lanzador de torpedos de protones en miniatura
20. Válvula en iris que se abre cuando las pinzas están totalmente retraídas, permitiendo que el soldado de asalto utilice sus manos
21. Control de Altitud

22. Las pinzas se mueven arriba y abajo del antebrazo
23. Respiradero
24. Aparato de conexión para la recarga de energía
25. UPRs auxiliares
26. Control del UPR
27. Gas respirable/soporte de vida
28. Enganches magnéticos primarios
29. Activador de los enganches
30. Estribo
31. Pedal de función: activa y desactiva el control mediante el estribo de la altitud
32. Inyector automático

Capítulo cuatro

Las Fuerzas Armadas

(Recopilado de diversas fuentes, incluidos scan-docs, informes y comunicados.)

El poder del Imperio no se ha levantado de un día para otro, aunque los años de planificación y preparaciones por parte del Emperador permitieron que las fuerzas armadas se expandieran de una forma inconcebiblemente rápida. El tiempo que va desde los días de la Vieja República a los primeros años del Nuevo Orden fue un periodo de rápidos cambios y de expansión para las fuerzas del Imperio. Después de la derrota en la Batalla de Yavin han habido más cambios todavía —algunos de los cuales aún no han sido anunciados a todas las subdivisiones.

La Marina

La Marina ha crecido enormemente desde los días del declive de la Vieja República, pero su misión sigue siendo la misma: liberar el sistema espacial de mundos miembros de impedimentos al comercio, proteger a los mundos miembros del ataque de fuerzas exteriores, y apoyar a los gobiernos planetarios en tiempos de crisis. Esta última misión se ha hecho más difícil desde el alzamiento del Nuevo Orden.

Durante la República, la Marina podía entrar en un sistema para acabar con cualquier revuelta sabiendo que la mayoría de las razas gobernadas estaban de acuerdo con su intervención. El Nuevo Orden ha hecho cambiar esta actitud en muchos de los mundos constituyentes. Aunque hasta ahora el gran incremento en la capacidad de fuego de sus naves ha compensado con creces cualquier crecimiento de las hostilidades, se espera que en el futuro la voluntad de resistencia de los mundos miembros sea un problema mucho mayor.

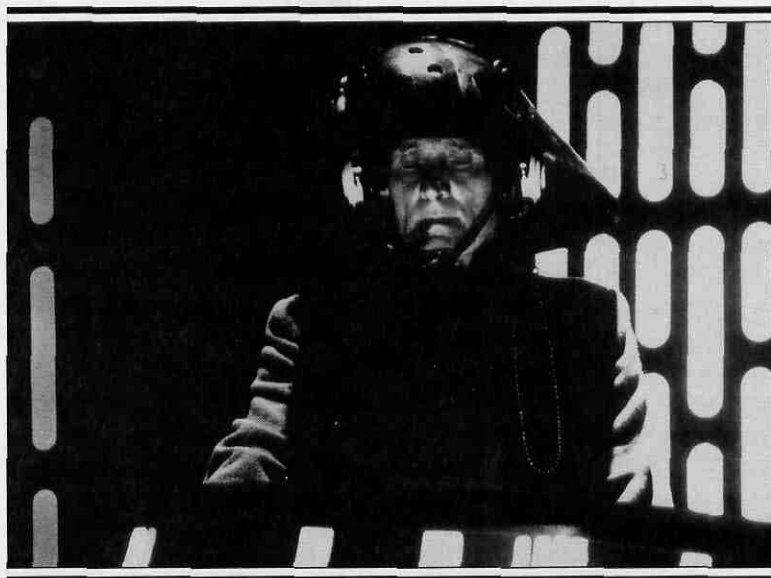
Transformaciones en la estructura de mando civil

En la Vieja República, los gobiernos planetarios tenían el derecho de llamar a la Marina en caso de emergencia. Si las fuerzas tenían que permanecer más de siete Días Estándar, debían hacer una petición simultánea al Senado, pero la mayoría de las acciones no duraban más de una semana. Las únicas campañas que duraron más tiempo fueron contra los piratas de los mundos del perímetro, y las llevaron a cabo los esfuerzos de los cientos de mundos que en algún momento habían sido víctimas de sus atrocidades.

Después de la desbandada del Senado, la Marina no ha vuelto a ser requerida por los gobiernos planetarios, ni incluso por los gobernadores designados por el Imperio. Bajo la nueva doctrina, los planetas individuales son demasiado insignificantes para que se les permita controlar una cosa tan importante como la Marina Imperial, aunque sólo sea durante breves periodos de tiempo.

Las órdenes civiles se transmiten ahora al nivel de los Grupos de Sector, por Moff's regionales, Gran Moff's o el propio Emperador. Las unidades más pequeñas sólo reciben órdenes de los oficiales de su propia cadena de mando. Esto significa un cambio definitivo con respecto a la Marina Republicana, cuando los Senadores y demás personajes políticamente poderosos podían comandar naves —a veces escuadrones enteros— sin hacer que la orden pasara por la cadena de mando.

Este cambio ha elevado la moral del personal de la Marina. Ahora los oficiales saben que las estrategias se hacen en un nivel de autoridad que está mejor situado para ver todos los factores. Los comandantes de Marina tienen la autoridad y la responsabilidad de ejecutar sus órdenes de la mejor manera posible, y saben que no se verán molestados por las interferencias de los políticos mientras lo hacen.



Estructura de mando de la Marina

La Marina ha respondido a su rápido crecimiento cambiando su estructura de mando, introduciendo niveles de mando intermedios que no existían en la Marina Republicana. La mayoría de los oficiales de nivel Junior fueron promocionados a estos puestos, mientras que los oficiales veteranos mantuvieron su rango pero aumentaron la extensión de su mando. Un almirante de la Marina Imperial manda fuerzas 10 veces superiores de las que mandaban los almirantes en la Vieja República.

Personal de la Marina

Todas las naves que sirven en las flotas imperiales tienen cantidades diversas del personal siguiente.

Pilotos

Desde los hombres que vuelan en las naves insignia hasta los que lo hacen en los cazas TIE, los pilotos imperiales son el cuerpo principal de la Marina Imperial. Ellos son el elemento necesario en la rama militar encargada de proteger el espacio de los piratas, contrabandistas, invasores alienígenas y Rebeldes.

En la Marina Imperial se encuentran los mejores pilotos de la Galaxia. Éstos, siguiendo la gloriosa y antigua fascinación establecida durante la República, van a las mejores Academias de toda la Galaxia. En estas bellas instituciones el Imperio enseña a sus hombres el sentido del deber y promueve la idea de mantener el orden, opuesta a defenderse de las agresiones.



Ya que la guerra civil crece en violencia y ambas partes experimentan la rápida aniquilación de pilotos válidos, el Imperio ha empezado a ofrecer incentivos a pilotos mercantes civiles y a otros seres con experiencia de vuelo hasta que salgan más graduados de la Academia.

Los pilotos de los cazas TIE forman un cuerpo de élite en la Marina Imperial. Cada candidato al riguroso entrenamiento del programa TIE debe superar un agotador proceso de pruebas. Después de todo, se les prepara para volar en los mejores cazas estelares que el Imperio puede ofrecer.

PILOTO IMPERIAL

DESTREZA: 2D+1

Bláster: 3D+1

Esquivar: 3D+1

CONOCIMIENTOS: 1D+1

Sistemas planetarios: 2D

MECÁNICA: 3D

Artillería naval: 4D

Pilotaje naval: 8D

PERCEPCIÓN: 2D

Buscar: 3D

FORTALEZA: 2D

TÉCNICA: 1D+1

Prog/Rep comp.: 2D+1

Rep. nav. espaciales: 3D+1

Artilleros

Los artilleros son una subunidad especial del cuerpo de pilotos imperiales. Todas las naves de las fuerzas armadas imperiales de mayor tamaño que los cazas TIE individuales utilizan a estos adiestrados expertos en armas para hacerse cargo de su armamento de alta tecnología.

La mayor parte de los artilleros son, o bien pilotos en periodo de adiestramiento, o bien los que no han podido graduarse en la Academia de Pilotaje. Sea como sea, un artillero debe tener una vista aguda, excelentes reflejos y un gran conocimiento del material especializado.

Los artilleros son entrenados para utilizar cualquier tipo de arma, desde un cañón láser individual hasta los emplazamientos de baterías turboláser e incluso el superláser, ahora destruido, que fue el arma principal de la estación de combate Estrella de la Muerte. Además de su entrenamiento con armas, los artilleros aprenden a trabajar con cascos computerizados especializados que no sólo ofrecen protección, sino que además están equipados con visores macrobinoculares y sensores para asistirlos a la hora de apuntar naves de rápidos movimientos.

Tropas Navales

Para proteger el inmenso número de naves insignia de que dispone sin tener que recurrir al Ejército, la Marina ha creado un cuerpo de soldados que actúan como Tropas Navales. Estos hombres, adiestrados en

SOLDADO NAVAL IMPERIAL

DESTREZA: 2D+1

Bláster: 3D+1

Esquivar: 3D+1

Granada: 3D+1

CONOCIMIENTOS: 1D+1

Bajos fondos: 2D+1

MECÁNICA: 1D+1

PERCEPCIÓN: 3D

Buscar: 4D

FORTALEZA: 2D+2

Atacar sin armas: 4D+2

TÉCNICA: 1D



ARTILLERO IMPERIAL

DESTREZA: 2D+2

Bláster: 3D+2

Armas pesadas: 4D+2

CONOCIMIENTOS: 1D+1

MECÁNICA: 3D

Artillería naval: 5D

Escudos navales: 4D

PERCEPCIÓN: 1D+1

FORTALEZA: 1D+1

TÉCNICA: 2D+1

Reparar armas: 4D



los métodos de combate tradicionales, aprenden también una serie de habilidades necesarias para sobrevivir a bordo de las poderosas naves que patrullan la Galaxia en nombre del Emperador.

Estas tropas llevan el uniforme distintivo que anteriormente había sido de uso exclusivo por parte de los soldados de la Estrella de la Muerte. Estos soldados vestidos de negro son guerreros mortíferos, pero además tienen otras misiones a bordo de las naves imperiales. Cuando sus habilidades de combate no son requeridas, son los encargados de la seguridad, el control de tráfico en los hangares, los dispositivos de sensores y otras obligaciones.

Material

El diseño de material proliferó durante la Vieja República hasta el extremo de que las posibilidades que tenía un cadete de ser adiestrado en el funcionamiento de un material determinado y servir en unidades que utilizasen material remotamente similar eran muy escasas.

Con el Nuevo Orden, y especialmente desde las órdenes de construcción en masa recibidas después de la Batalla de Yavin, todos los rangos superiores de la flota imperial dentro de la Marina han recibido material de la máxima calidad. Los materiales más viejos, menos estandarizados, solamente aparecen en grandes cantidades en los rangos inferiores, las unidades a nivel de sistema.

El Ejército

Si la Marina rejuveneció con la llegada del Nuevo Orden, el Ejército resucitó de entre los muertos. En los días de la Vieja República, el Ejército había degenerado hasta convertirse en una fuerza policial mal entrenada con uniformes vistosos. Las misiones que llevaban a cabo eran misiones de guarnición en los mundos miembros, frecuentemente como barrera entre las partes en conflicto locales. La Marina se encargaba de trasladar al Ejército hasta su destino y de recoger lo que quedara de él. Se hablaba bastante de soporte orbital, pero la Marina estaba demasiado extendida por toda la Galaxia para poder permitirse permanecer en una órbita estacionaria durante el transcurso de la campaña sobre la superficie del planeta. La Marina guardaba celosamente sus cazas estelares, por lo que el Ejército no tenía ninguna posibilidad de mantener la órbita espacial libre de naves enemigas una vez que éstos se habían ido. La moral era baja y la calidad del personal del Ejército era casi inexistente.

Con el Nuevo Orden, el Ejército fue revitalizado totalmente. Se volvieron a establecer rigurosos programas de adiestramiento y reclutamiento, y sus misiones se expandieron. Las misiones de descenso en territorio enemigo pasaron de considerarse terreno exclusivo de unas pocas unidades de élite a convertirse en rutina para las tropas regulares. El hecho de ser adiestrado para llevar a cabo complicados asaltos pasó a ser de lo más normal, y la doctrina imperial especificó que la misión de la Marina era servir de

soporte a las fuerzas de superficie durante las fases críticas de una operación.

En una doctrina posterior se especificó que las guarniciones o las unidades permanentes que fuesen a llevar a cabo campañas de larga duración debían tener efectivos navales considerables, del nivel de los cazas TIE, durante toda la misión. Estos efectivos debían ser determinados con anterioridad a la misión y pronto pasaron a estandarizarse, con lo que un oficial del Ejército podía saber con lo que había de trabajar en cada tipo de misión.

Cambios en la estructura de mando civil

El Ejército acostumbraba a estar exclusivamente bajo el mando de los gobiernos planetarios de los mundos en los que servía.

T estimonio del Almirante Jerjerrod

(Un holoinforme de las Audiencias de Seguridad del Senado, Subcomité Naval, Panel de Gestión: Documento nº RS.SS. 225863a.NS.1771.PP.24. De los días de la Vieja República.)

Senador Gopple: Almirante Jerjerrod, habéis indicado a este panel que tenéis cierto recelo concerniente a los procedimientos de gestión de nuestra noble República. ¿Podéis explicarnos por qué insistís en minar la confianza de la República en su Marina con vuestras declaraciones públicas, en lugar de seguir la cadena de mando como deben hacer los oficiales de las fuerzas armadas?

Almirante Jerjerrod: El Senador por Erigorm no ha observado mis informes cuidadosamente. Yo he informado a la gente adecuada por encima mío y a mis colegas del Mando Naval. Mis declaraciones públicas, como las ha denominado el Senador, fueron sacadas de estos informes. Yo no tengo nada que ver con su publicación.

Senador V'toren: Pero si vos no habéis filtrado estos informes a los medios de comunicación, ¿quién lo ha hecho? ¿Quién más podría tener interés en hacer público vuestro punto de vista particular?

Almirante Jerjerrod: Senador V'toren, todo ser que esté sirviendo en las fuerzas armadas sabe que las armas que utiliza, las naves en las que sirve, los droides y las computadoras de las que depende su vida, cada pieza de material que espera utilizar, fue diseñada como resultado del compromiso del Senado de contentar a todos los intereses comerciales que los han diseñado. A la hora de entrar en combate con este tipo de material, el único consuelo de nuestros hombres es la oscura satisfacción de que lo más probable es que el enemigo nos robó el material que utiliza.

E n estos tiempos de crisis...

(Un holomensaje a los ciudadanos del Imperio Galáctico por parte de Ars Dangor, consejero del Emperador.)

Súbditos leales:

Estos son tiempos peligrosos. Nuestro gran Imperio de sistemas solares unidos se enfrenta a una amenaza que puede destruirnos si no se toman acciones rápidamente.

Como siempre, debemos actuar con rapidez.

La Rebelión contra el gobierno justo y noble del Emperador se ha convertido en una llama mayor de la que anticipamos. Amenaza con convertirse en una guerra civil, y como tal la consideramos una situación de emergencia.

Para proteger mejor a nuestros ciudadanos y a nuestros mundos miembros, el Emperador ha sobreesido y suspendido el Senado Imperial durante todo el tiempo que dure esta emergencia. Los Grandes Moffs pasan a tener control directo sobre sus sistemas hasta que este tiempo de peligro haya pasado.

Estamos seguros de que haréis todo lo que esté en vuestro poder para ayudarnos durante este periodo de crisis.

Vuestro servidor,

Ars Dangor, Consejero Imperial

Esto se debía a la necesidad más que a cualquier otra cosa; la mayoría de los mundos tenían un trato según el cual ellos pagaban la mitad de los gastos y aportaban la mitad del material de cualquier unidad del Ejército que tuviera operaciones en su planeta, a diferencia de la Marina, cuyos gastos los pagaba la República como conjunto. Esta diferencia fue posiblemente la principal causa del declive del Ejército. Los mundos que necesitaban ayuda de la República constantemente y no estaban entre los más ricos no paraban de quejarse sobre el coste del empleo de tropas de superficie en su planeta. El porcentaje de dinero empleado en el Ejército descendió mientras que los gastos en la Marina se mantuvieron constantes.

Con el Nuevo Orden, y especialmente después de la abolición del Senado, el Ejército se ha convertido en la manifestación física del Imperio por toda la Galaxia. Sean soldados imperiales vestidos de negro o tropas de asalto de blancas armaduras, el Ejército Imperial ha crecido hasta transformarse en el puño acorazado que golpea a los miles y miles de mundos del Imperio Galáctico llevándolos a la sumisión.

La estructura de mando del Ejército

Después de experimentar su fenomenal crecimiento, el Ejército tomó un rumbo distinto al de la Marina. El Ejército mantuvo sus rangos sin modificaciones, pero incrementó el número de oficiales subordinados por cada rango superior. Esto hizo que descendiera el número de oficiales por cada tropa y proveyó al Ejército Imperial de una fuerza de combate muy estable.

El establecimiento del Nuevo Orden dio al Ejército la oportunidad de sacarse de encima todo el peso muerto así como de librarse de los oficiales que podían ser ideológicamente opuestos al nuevo régimen. En los primeros días del Nuevo Orden, más de tres cuartas partes de los oficiales del Ejército fueron echados de sus puestos.

Desde la Batalla de Yavin, las dos fuerzas han seguido caminos más cercanos, ya que se han asignado destacamentos regulares del Ejército a cada nave de la Marina para crear unidades de combate más completas.

Personal del Ejército

El personal que compone el Ejército Imperial incluye muchos soldados especializados. De todos modos, la mayor parte de estos hombres pueden clasificarse en los tipos siguientes.

Tropas del Ejército

Las Tropas del Ejército son un gran número de las fuerzas de combate que el Imperio tiene destacadas en un planeta. Estos soldados llevan uniformes parecidos a los de las tropas navales, incluidos los cascos. Pero los del Ejército van de gris y llevan partes acorazadas.

Estos soldados sólo están adiestrados para combatir, y lo hacen muy bien. Se les enseña todo tipo de

técnicas de combate. Los entrenamientos cuerpo a cuerpo, con pistolas bláster, granadas y armas pesadas son solamente algunas de las áreas en que se espera de ellos una actuación excelente.

SOLDADO DEL EJÉRCITO IMPERIAL

DESTREZA: 3D

Bláster: 4D+1

Esquivar: 4D+1

Granada: 3D+2

Armas pesadas: 3D+2

CONOCIMIENTOS: 1D+1

MECÁNICA: 1D+1

PERCEPCIÓN: 2D

FORTALEZA: 3D+1

Atacar sin armas: 3D+1

TÉCNICA: 1D

Personal de vehículos de asalto terrestre del Ejército

El Ejército Imperial utiliza vehículos de ataque de superficie como los andadores AT-AT y AT-ST para

Y a no es del interés de nadie...

(Un holomensaje a los Grandes Moffs del Imperio Galáctico de Ars Dangor, consejero del Emperador.)

Leales súbditos:

Tenemos entendido que últimamente habéis estado preocupados por la "creciente" rebelión. También tengo entendido que hay preocupación por el apoyo que esta rebelión está consiguiendo en el Senado Imperial.

Escuchad con atención. El Senado Imperial no volverá a preocuparos. El Emperador ha disuelto permanentemente este organismo. Los últimos vestigios de la Vieja República han sido borrados definitivamente.

Debéis entender que la representación senatorial no ha sido formalmente abolida. Tan sólo ha sido sobreeséda durante el transcurso de esta emergencia. Si su duración hace que esta medida se convierta en algo permanente, que así sea. Vosotros, los gobernadores regionales del Emperador, tendréis el control directo y la mano libre para administrar vuestros territorios. Esto significa que la presencia imperial puede al fin mantenerse con propiedad en los vacilantes mundos del Imperio.

De ahora en adelante, el miedo mantendrá a raya a los gobiernos locales potencialmente traidores. El miedo a la flota Imperial y el miedo a la nueva estación de combate Estrella de la Muerte.

¿Ha quedado clara la voluntad del Emperador?

Por el Emperador,

Consejero Imperial Ars Dangor

aumentar el poder de sus tropas de asalto. Estos vehículos están fuertemente armados y acorazados, y aportan la máxima capacidad de fuego y protección a las unidades a las que son asignadas.

El personal que tripula estas máquinas de guerra está formado por soldados entrenados en el funcionamiento de gran variedad de vehículos de asalto terrestres. La mayor parte de estas máquinas están tripuladas por un piloto, un artillero y un coordinador de combate (o comandante). Según el tamaño o el tipo de vehículo, puede haber más o menos tripulantes llevando a cabo estas funciones.

Al igual que las tropas regulares del Ejército, el personal de los vehículos de asalto terrestres llevan uniformes grises y armadura corporal parcial. Reciben el mismo entrenamiento que las tropas regulares, y además el específico para hacer funcionar estos vehículos. También aprenden la mejor manera de aplicar la directriz imperial del gobierno por el miedo a través del uso de sus máquinas de guerra.

PERSONAL DE VEHÍCULOS DE ASALTO TERRESTRE DEL EJÉRCITO IMPERIAL

DESTREZA: 2D+2	PERCEPCIÓN: 2D+1
Bláster: 4D+2	Buscar: 3D+1
CONOCIMIENTOS: 1D	FORTALEZA: 1D+1
MECÁNICA: 3D+2	TÉCNICA: 1D
Artillería de vehículos: 5D+2	
Pilotaje de vehículos: 5D+2	

Material

Aunque durante la Vieja República el Ejército sufrió mucho financieramente, el hecho de tener menos dinero tenía el beneficio de que significaba menos riñas en el Senado sobre quién debía aportar el material; los contratos eran menos lucrativos y por lo tanto estaban sujetos a menores depredaciones por parte de los codiciosos intereses comerciales. Este hecho era particularmente cierto en lo referente a las armas personales y al material del soldado medio, que fue construido para una larga duración con un mantenimiento mínimo. Las disputas presupuestarias sobre las piezas de material más caras, como los vehículos de combate de superficie, bastaban para asegurar que el Ejército sufriera problemas similares a los de la Marina, aunque a una escala menor.

Después del desmantelamiento del Senado y de la Batalla de Yavin, el Imperio no ha reparado en gastos. El Emperador ha ordenado que el ritmo de crecimiento de las fuerzas armadas —que ya era impresionante desde los comienzos del Nuevo Orden— se incremente todavía más. No quiere que les falte nada a sus tropas cuando tenga lugar la próxima batalla.

Tropas de asalto

Revestidos de blindaje protector y manejando las armas personales disponibles más potentes, los soldados de asalto forman las tropas de choque de élite del Imperio y son temidos en toda la Galaxia. Los soldados de asalto apoyan a los dos brazos de las fuerzas militares del Imperio, sirviendo en las fuerzas de tierra y en la flota imperial, pero permanecen al margen de ambas.

El Mando Imperial envía soldados de asalto siempre que se debe aplastar la resistencia y neutralizar la oposición a la voluntad del Emperador. Son totalmente leales al Imperio y no pueden ser sobornados, seducidos o chantajeados para que traicionen a su Emperador. Viven en un mundo militarista totalmente disciplinado, donde la obediencia es suprema y la voluntad del Imperio no se cuestiona.

El lugar donde se recluta a los hombres que visitan la armadura de las tropas de asalto es desconocido, una parte más del misterio que contribuye al aura de temor y secreto que rodea a estos soldados.

Hay quien dice que las tropas de asalto fueron creadas para proveer al Emperador de una fuerza obediente que respondiera solamente ante él. Otros afirman que estos guerreros especializados se crearon para proteger a los distintos mundos del Imperio Galáctico sin necesidad de mucho tiempo de preparación. Aunque algo de esto sea cierto, lo que sí es seguro es que los soldados de asalto encajan perfectamente en la doctrina de gobierno por el terror.

Además del núcleo de las fuerzas de soldados de asalto (del que algunos dicen que supera en número a la suma de las fuerzas regulares del Ejército y la Marina), se ha establecido una determinada cantidad de divisiones de élite entrenadas para desplazarse a un área determinada en el menor tiempo posible. Estas unidades utilizan blindaje, armamento y equipo diseñado especialmente para ambientes particulares.

SOLDADO DE ASALTO ESTÁNDAR

DESTREZA: 2D (reducido a 1D)
Bláster: 4D (reducido a 3D)
Parar sin armas: 4D (reducido a 3D)
Esquivar: 4D (reducido a 3D)
FORTALEZA: 2D (incrementado a 3D)
Atacar sin armas: 3D
Todos los demás atributos y habilidades: 2D

Blindaje del soldado de asalto: +1 al código de *fortaleza*, a efectos de daño únicamente. Reduce el código de *destreza* y todas las habilidades de *destreza* a 1D

Códigos de daño de las armas de los soldados de asalto: Pistola bláster 4D, rifle bláster 5D

Tropas de Asalto Frío

Las regiones polares de la mayor parte de los mundos son desiertos helados e inaccesibles, el escondite perfecto para guaridas rebeldes, puertos de contrabandistas y cuevas de piratas. Como respuesta, el Imperio ha establecido un cuerpo especial de élite de soldados de asalto entrenados y equipados para operar en estos ambientes; estas tropas son conocidas como los soldados de asalto de la Fuerza de la Ventisca.

Los soldados de la nieve de la Fuerza de la Ventisca trabajan en equipo con andadores AT-AT. Estos vehículos son ideales para las temperaturas extremas y el terreno helado de los mundos en que patrullan los soldados de la nieve.

En las tácticas de combate de los soldados de la nieve no hay sigilo que valga. Están entrenados para golpear de manera rápida y dura en un planeta, como la ventisca de la que sacan su sobrenombre, aplastando cualquier oposición de manera rápida y competente. Eficientes, rápidos y mortíferos, los soldados de la nieve son una de las ramas más temidas de las Fuerzas Imperiales.

SOLDADO DE ASALTO FRÍO

DESTREZA: 2D (reducido a 1D)

Bláster: 5D (reducido a 4D)

Parar sin armas: 4D (reducido a 3D)

Esquivar: 3D (reducido a 2D)

FORTALEZA: 3D (incrementado a 4D)

Atacar sin armas: 3D

Todos los demás atributos y habilidades: 2D

Blindaje del soldado de la nieve: +1 al código de *fortaleza*, a efectos de daño únicamente. Reduce el código de *destreza* y todas las habilidades de *destreza* a 1D

Códigos de daño de las armas de los soldados de la nieve: Pistola bláster 4D, rifle bláster 5D, granadas de impacto 5D

Tropas de asalto Acuático

Otra unidad especial de soldados de asalto ha sido establecida para actuar en otro ambiente destacado por todo el Imperio. Las tropas de asalto Acuáticas —o tropas submarinas— están entrenadas y equipadas para actuar bajo los mares de miles y miles de mundos.

Los soldados submarinos pueden emplearse rápidamente utilizando naves de lanzamiento, pero acostumbra a estar asignados a guarniciones acuáticas en las que gozan del apoyo de una base totalmente equipada, naves marinas especiales (incluidos cazas TIE modificados) y poderosos nadadores AT-AT.

E

I Imperio contraataca

(Un holomensaje a la jerarquía militar y a los Grandes Moffs del Imperio Galáctico de Ars Dangor, consejero del Emperador.)

Leales súbditos:

El reciente contratiempo de la Batalla de Yavin ha resultado en una serie de cambios en la doctrina imperial. Como ya sabéis, tenemos que lamentar la pérdida de la Estrella de la Muerte y su comandante, el Gran Mof Tarkin. Pero esta victoria menor de la insignificante rebelión no ha hecho desaparecer la doctrina del terror.

Por el contrario, la doctrina del terror debe ser ampliada y mejorada. Es hora de dejar que el miedo se expanda, que el Imperio devuelva el golpe a sus enemigos y los destruya de una vez por todas. Es por esto que el Emperador ha dado a su siervo, Darth Vader, el mando de una flota imperial especial. Esta flota, dirigida por el nuevo Destructor Estelar *Ejecutor* clase *Súper* de Darth Vader, ha recibido la misión de dar caza a la base de mando rebelde y a los rebeldes que se nos escaparon en Yavin.

Debéis obedecer los deseos de Lord Vader como si fueran los del propio Emperador, y asistirle en todo lo que os pida para el cumplimiento de su misión. Muy pronto, nada amenazará el gobierno del Emperador.

Por el Emperador,

Consejero Imperial Ars Dangor

SOLDADO DE ASALTO ACUÁTICO

DESTREZA: 2D

Bláster: 4D

Parar sin armas: 4D

MECÁNICA: 3D

Manejo de deslizador acuático: 3D+2

FORTALEZA: 2D (incrementado a 3 “puntos” a efectos de daño únicamente)

Atacar sin armas: 3D+2

Nadar: 4D+2 (incrementado a 6D+2 por el blindaje)

Todos los demás atributos y habilidades: 2D

Blindaje del soldado submarino: Añade 3 “puntos” al código de *fortaleza*, a efectos de daño únicamente. No reduce el código de *destreza*. Incrementa el código de nadar en 2D

Códigos de daño de las armas de los soldados submarinos: Rifle bláster con bayoneta (5D de daño del bláster, 4D de daño de la bayoneta), granadas de impacto 5D

Tropas de asalto Cero-G

Aunque todo blindaje de soldado de asalto proporciona protección limitada contra el vacío, se ha

entrenado una división de élite para operar exclusivamente en el espacio exterior. Los soldados de asalto Cero-G—o soldados del espacio—son comandos mortíferos del rango más elevado, sólo en segundo lugar en cuestiones de entrenamiento, dedicación, lealtad y capacidad destructora, por detrás de la Guardia Real Imperial. Cuando debe capturarse un carguero, una estación espacial o cualquier otro vehículo que viaje por el espacio, se despliega a los soldados del espacio para tratar el problema.

Una sección de soldados del espacio utiliza una lanzadera reestructurada y fuertemente blindada. Una tripulación de cinco personas pilota la lanzadera y todos los instrumentos de comunicación están conectados a la estación del comandante de la sección, donde el comandante controla las actividades de todo el equipo. Da las órdenes desde a bordo de la lanzadera, dirigiendo a sus tropas desde dentro de la fortaleza volante.

La lanzadera es un vehículo de ataque formidable por derechos propios, pero los 40 soldados del espacio que lleva son arsenales ambulantes. Cada soldado lleva una armadura corporal completa que en la práctica realiza los papeles de nave personal y de vehículo de ataque. Aunque los soldados del espacio están limitados por la cantidad de energía que puede almacenar su blindaje personal, están entrenados para utilizar eficientemente su blindaje y completar una misión dentro de un periodo de tiempo específico. Si no pueden cumplir su misión en ese tiempo, los soldados del espacio tienen órdenes permanentes de regresar a su lanzadera para recargarse.

Si bien la visión de uno de ellos con toda la armadura personal es temible, debido a sus aparatosos equipos, los soldados del espacio sólo alcanzan su mayor efectividad en ambientes no gravitacionales, como el espacio profundo y los mundos sin atmósfera.

SOLDADO DE ASALTO CERO-G

DESTREZA: 2D (reducido a 1D)

Bláster: 4D (reducido a 3D)

MECÁNICA: 3D

Artillería naval: 4D

FORTALEZA: 2D (incrementado a 5D)

Atacar sin armas: 3D

Todos los demás atributos y habilidades: 2D

Blindaje del soldado del espacio: +3 al código de fortaleza, a efectos de daño únicamente. Reduce el código de destreza y todas las habilidades de destreza a 1D

Códigos de daño de las armas de los soldados del espacio: Granadas de impacto 5D, granadas de gas/aturdimiento 5D, torpedos de microprotones 6D, cañones bláster 6D, cortador láser 3D

Tropas de asalto exploradoras

Los soldados de asalto exploradores suelen estar asignados a puestos de guarnición. En una base de guarnición Imperial típica, los escuadrones de motos deslizadoras exploradoras realizan misiones de reconocimiento y patrulla en cooperación con andadores AT-ST. La doctrina imperial determina que las guarniciones deberían mantenerse activas y agresivas, realizando patrullas continuas para establecer una presencia tangible, incluso en mundos “pacificados”.

El equipo central de una tropa de exploradores es la moto deslizadora Aratech 74-Z. Como las motos deslizadoras requieren un manejo sensitivo, los exploradores Imperiales llevan un blindaje ligero altamente especializado. Este blindaje está equipado con una placa de visión macrobinocular internalizada y un amplio despliegue de sensores, así como un computador en miniatura que analiza la información a gran velocidad. Sin estos sensores, incluso los mejores motoristas se verían en dificultades para maniobrar y guiar la moto a la máxima velocidad.

SOLDADO DE ASALTO EXPLORADOR

DESTREZA: 2D

Bláster: 4D

Parar sin armas: 4D

Esquivar: 4D

MECÁNICA: 3D

Manejo moto deslizadora: 3D+2

FORTALEZA: 2D (incrementado a 2D+2)

Atacar sin armas: 3D

Todos los demás atributos y habilidades: 2D

Blindaje del soldado de asalto explorador: +2 “puntos” al código de fortaleza, a efectos de daño únicamente. No reduce el código de destreza ni las habilidades de destreza

Códigos de daño de las armas de los soldados de asalto exploradores: Pistola bláster 4D, rifle bláster 5D, granadas de impacto 5D

El efecto de las tropas de asalto

La primera vez que se asignaron soldados de asalto a unidades del Ejército y la Marina, todo el mundo se preguntó quién eran y de dónde venían. Los soldados de asalto siempre permanecían juntos y se llamaban unos a otros por el número o el rango en vez de por el nombre.

Su rápido éxito, combinado con su aterrador aspecto, pronto hizo de los soldados de asalto un símbolo del Nuevo Orden. Su temeraria dedicación fue un ejemplo seguido con entusiasmo por muchas tropas y oficiales junior, ansiosos de escalar posiciones en el Ejército o en la Marina. En la actualidad, su actitud de élite se ha extendido ampliamente por todas las Fuerzas Armadas Imperiales.

Capítulo cinco

Naves de combate

(De un informe de la Marina Imperial a los consejeros imperiales de asuntos de presupuesto.)

Aunque los cazas estelares tuvieron un papel destacado en la Batalla de Yavin, las naves de combate siguen siendo el núcleo de la Marina Imperial. Las naves de combate llevan a cabo batallas a gran escala. No se enzarzan en las escaramuzas corrientes: éstas son terreno de los cazas de uno o dos tripulantes. Cuando hay un enfrentamiento entre naves de combate, se enzarzan en una guerra entre ciudadelas volantes y el resultado de estos encuentros puede ser de miles de muertes.

Estas naves espaciales de combate miden más de 100 metros, su funcionamiento requiere de una tripulación muy numerosa, utilizan células de energía y generadores enormes y están fuertemente armadas y blindadas. El Nuevo Orden ha incrementado la producción de estas naves, pero desde que la doctrina imperial ha puesto más énfasis en el uso de la flota imperial, la necesidad de naves de esta línea no hace más que aumentar.

Examinad los informes siguientes. Encontraréis una gran variedad de naves que están en funcionamiento en la actualidad, al menos parcialmente. Una simple orden de vuestra oficina puede hacer que cualquiera de ellas, o todas, se produzca de forma masiva. Recordad, no aplastaremos la rebelión si nos atamos las manos nosotros mismos con la burocracia. Para incrementar nuestro poder a nivel galáctico necesitamos que los fondos circulen con fluidez. Con estos recursos nada estará fuera del alcance del Emperador.

Lanzadera de asalto

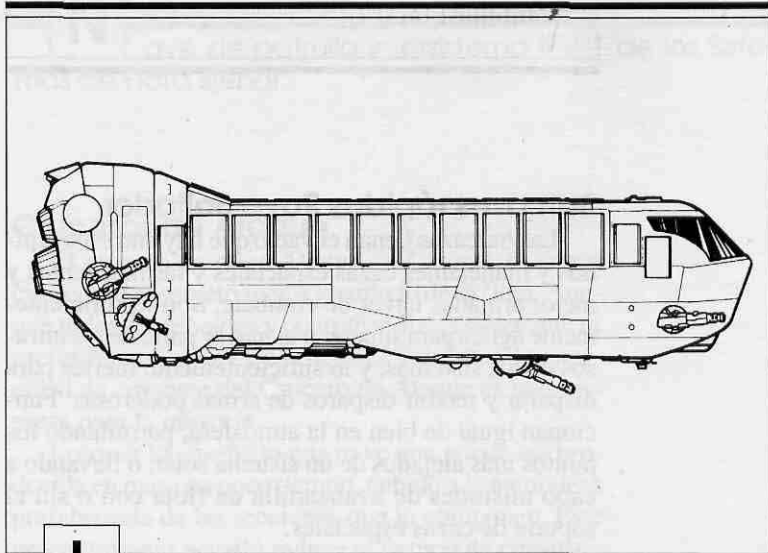
Si bien técnicamente no se trata de una nave de combate, las lanzaderas de asalto imperiales se enfrentan a naves de combate o se usan para descargar soldados de asalto Cero-G sobre una nave enemiga. Estos vehículos fuertemente acorazados se completan con generadores de rayos de tracción, completos dispositivos de sensores, lanzaarpones, lanzamisiles y cañones bláster automáticos.

Las lanzaderas de asalto se dividen en tres secciones. La primera sección contiene el puente de mando. Ahí es donde la tripulación de cinco personas puede controlar las acciones de los soldados del espacio y manejar las operaciones de la lanzadera y todos sus sistemas. La segunda sección de la nave es el

cuerpo principal. En esta sección se almacenan cuarenta armaduras de soldados del espacio hasta que los soldados las utilizan. Mientras están en esta parte de la nave, las armaduras son constantemente recargadas. A ambos lados de este compartimiento se alinean una serie de portezuelas de lanzamiento que se abren para permitir la descarga de los soldados del espacio. La parte trasera de la lanzadera contiene los motores y los generadores de energía.

En una operación estándar, una lanzadera de asalto retiene en su rayo de tracción o con garfios magnéticos un objetivo determinado. A veces también inutilizará el objetivo con unos disparos estratégicos del cañón bláster. Después abrirá las puertas y soltará a su pelotón de soldados del espacio.

Las lanzaderas de asalto están entre las naves mejor acorazadas de la flota imperial. La mayor parte de las naves de combate emplean un 25 por ciento aproximado de su poder total para los generadores de los escudos. Una lanzadera de asalto emplea más del 62 por ciento de su poder en los escudos, y más de la mitad de este poder se concentra en el arco frontal. Esto le permite soportar la barrera de fuego más concentrada, al menos durante un breve espacio de tiempo.



Lanzadera de asalto clase Gamma de la Corporación Telgorn.

Estas naves funcionan tanto en la atmósfera como en el espacio exterior y tienen una capacidad de viaje hiperespacial limitada (sus computadores de navegación pueden llegar a hacer hasta tres saltos). La mayoría de los Destruyores Estelares de clase Imperial llevan una lanzadera de asalto, así como el pelotón de soldados del espacio necesarios para su funcionamiento. Las demás naves están provistas de lanzaderas según su necesidad y los efectivos disponibles.

LANZADERA DE ASALTO

Vehículo: Lanzadera de asalto de la Corporación Telgorn

Tipo: Lanzadera de asalto clase *Gamma*

Longitud: 30 metros

Escala: Nave de combate (por su poder)

Tripulación: 5

Pasajeros: 40

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computadora de navegación: [Sí] (límite de 3 saltos)

Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]

Velocidad sublumínica: [4D]

Maniobrabilidad: [2D]

Casco: [3D+2]

Armas:

Cuatro cañones láser (disparan por separado)

Control de fuego: [3D]

Daño: [2D]

Rayo de tracción

Control de fuego: [4D]

Daño: [5D+2]

Misiles de impacto

Control de daño: [2D+1]

Daño: [4D]

Pantallas: [4D+2]

BARCAZA RÁPIDA RAYO SALTADOR

Vehículo: GAT-12h de los Sistemas de Flota Sienar

Tipo: Barcaza rápida de defensa y patrulla Rayo Saltador

Longitud: 25 metros

Escala: Nave de combate (por su poder)

Tripulación: 4

Pasajeros: Ninguno

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computadora de navegación: [Sí] (límite de 4 saltos)

Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]

Velocidad sublumínica: [4D]

Maniobrabilidad: [1D+2] (2D+2 en atmósfera)

Casco: [2D+1]

Armas:

Tres cañones de iones medios

(fuego acoplado)

Control de fuego: [3D]

Daño combinado: [4D]

Lanzador de torpedos de protones

Control de fuego: [1D]

Daño: [9D]

Dos cañones láser (fuego acoplado)

Control de fuego: [1D]

Daño combinado: [5D]

Misiles de impacto

Control de fuego: [1D]

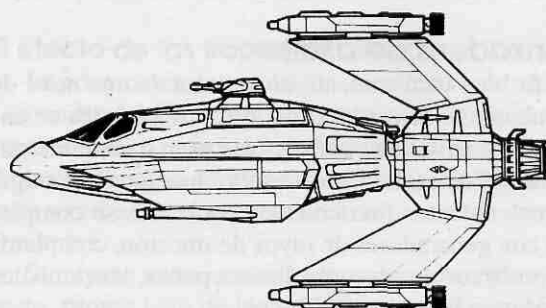
Daño: [6D]

Pantallas: [2D]

Barcazas rápidas Rayo Saltador

Las barcazas llenan el vacío que hay entre los rápidos y manejables cazas espaciales y las más lentas y mejor armadas naves de combate. Son lo suficientemente ágiles para superar a la mayor parte de los intrusos de los sistemas, y lo suficientemente fuertes para disparar y recibir disparos de armas poderosas. Funcionan igual de bien en la atmósfera, patrullando los puntos más alejados de un sistema solar, o llevando a cabo misiones de avanzada de flota con o sin el soporte de cazas espaciales.

La serie de barcazas rápidas GAT de Sienar son la nave estándar del Imperio para las misiones arriesgadas de avanzada o de patrulla. Para hacer uso de la



B

arcaza rápida GAT-12h de los Sistemas de Flota Sienar.

ventaja que significa su excepcional armamento, este tipo de naves se destina a puntos conflictivos en los que el riesgo de combate sea alto. El GAT es la nave más pequeña de la Flota Imperial equipada con motores de hiperimpulsión. Aunque estas naves acostumbran a tener sus bases en planetas o estaciones espaciales, es muy frecuente que patrullen sectores enteros.

Se han utilizado distintas configuraciones como soporte terrestre o plataformas de lanzamiento de misiles, pero la versión más popular es el GAT-12h "Rayo Saltador", un refinamiento poderoso de los modelos más lentos y menos orientados al combate. Como en el caso de las lanzaderas de asalto, las barcasas rápidas se incluyen en la categoría de naves de combate por las misiones que llevan a cabo y su capacidad de fuego. Además de las misiones de patrulla, el Rayo Saltador se utiliza con frecuencia en misiones de defensa planetaria y de cerco.

El aerodinámico Rayo Saltador se maneja a la perfección en el vuelo atmosférico, ejecutando con facilidad maniobras que normalmente sólo son posibles para los aceleradores aéreos de altas prestaciones. En el combate espacial, el GAT-12h no es especialmente maniobrable. Su eficacia se basa en su rapidez de aproximación por sorpresa y de ser el primero en atacar con efectos devastadores. Cuando se ve envuelto en un combate más duradero, el Rayo Saltador coordina sus ataques con cazas TIE siempre que sea posible, o utiliza tácticas de ala si hay más barcasas rápidas en la zona.

Nave de patrulla de sistema

Las naves de patrulla de sistema son todas las naves de combate que miden de 100 a 250 metros, aunque algunas naves de mayor tamaño se ven relegadas a esta obligación debido a la falta de naves disponibles. La directriz principal de las naves de patrulla de sistema es capturar a las naves contrabandistas, pero también sirven como primera línea de defensa de un sistema solar contra piratas, rebeldes y alienígenas hostiles.

La mayor parte de las naves que se engloban en esta categoría han sido diseñadas o modificadas para tener una gran velocidad y poder de fuego. Construidas para el combate "pre-salto", las naves de patrulla utilizan al máximo su velocidad y maniobrabilidad para atrapar a naves fugitivas antes de que puedan huir al hiperespacio. Las naves de patrulla de sistema no tienen hiperimpulsores, basan toda su actuación sobre poderosos motores sublumínicos para moverse en el interior de un sistema.

A menudo, la tripulación de una nave de patrulla de sistema pasa largos periodos de tiempo en el espacio con su nave, patrullando los bordes de su sistema solar. Su misión es responder rápidamente ante cualquier nave que deje el sistema con bienes robados o de contrabando, así que sus tripulantes deben estar en alerta constante a las amenazas procedentes de su sistema, tanto como a las procedentes del exterior.

NAVE DE PATRULLA DE SISTEMA

Vehículo: IPV 1 de los Sistemas de Flota Sienar

Tipo: Nave de patrulla/mercancías intersistema

Longitud: 120 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 12

Tropas: 10

Multiplicador de hiperimpulsor: [Ninguno]

Computadora de navegación: [No]

Hiperimpulsor de seguridad: [Ninguno]

Velocidad sublumínica: [3D+2]

Maniobrabilidad: [2D+1]

Casco: [3D+1]

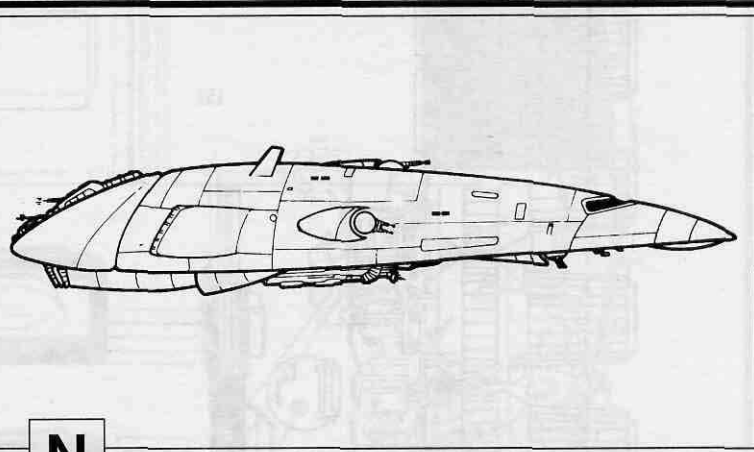
Armas:

Cuatro cañones láser (disparan por separado)

Control de fuego: [2D]

Daño: [4D]

Pantallas: [3D]

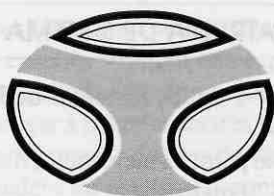


Nave de patrulla intersistema IPV 1 de los Sistemas de Flota Sienar.

Cruceros de Ataque

El crucero de clase *Ataque* de Loronar es conocido como el secreto mejor guardado de la flota. Aunque todos los rebeldes y contrabandistas saben que es preferible evitar los Destruyores Estelares, la capacidad de combate del Crucero de Ataque es una sorpresa para la mayoría.

Loronar ha diseñado una nave que puede ser producida en masa en poco tiempo, debido a la naturaleza prefabricada de las secciones que lo componen. Este procedimiento no sólo reduce el tiempo de construcción, también rebaja drásticamente el coste de cada nave.



CORPORACIÓN TELGORN

Cañón Bláster Pesado
KT6 Taim & Bak

Generador de Rayo
de Tracción Activo a las Ondas
frontales de Nordoxicon

Escotilla de entrada de Soldados
de Asalto Cero-G

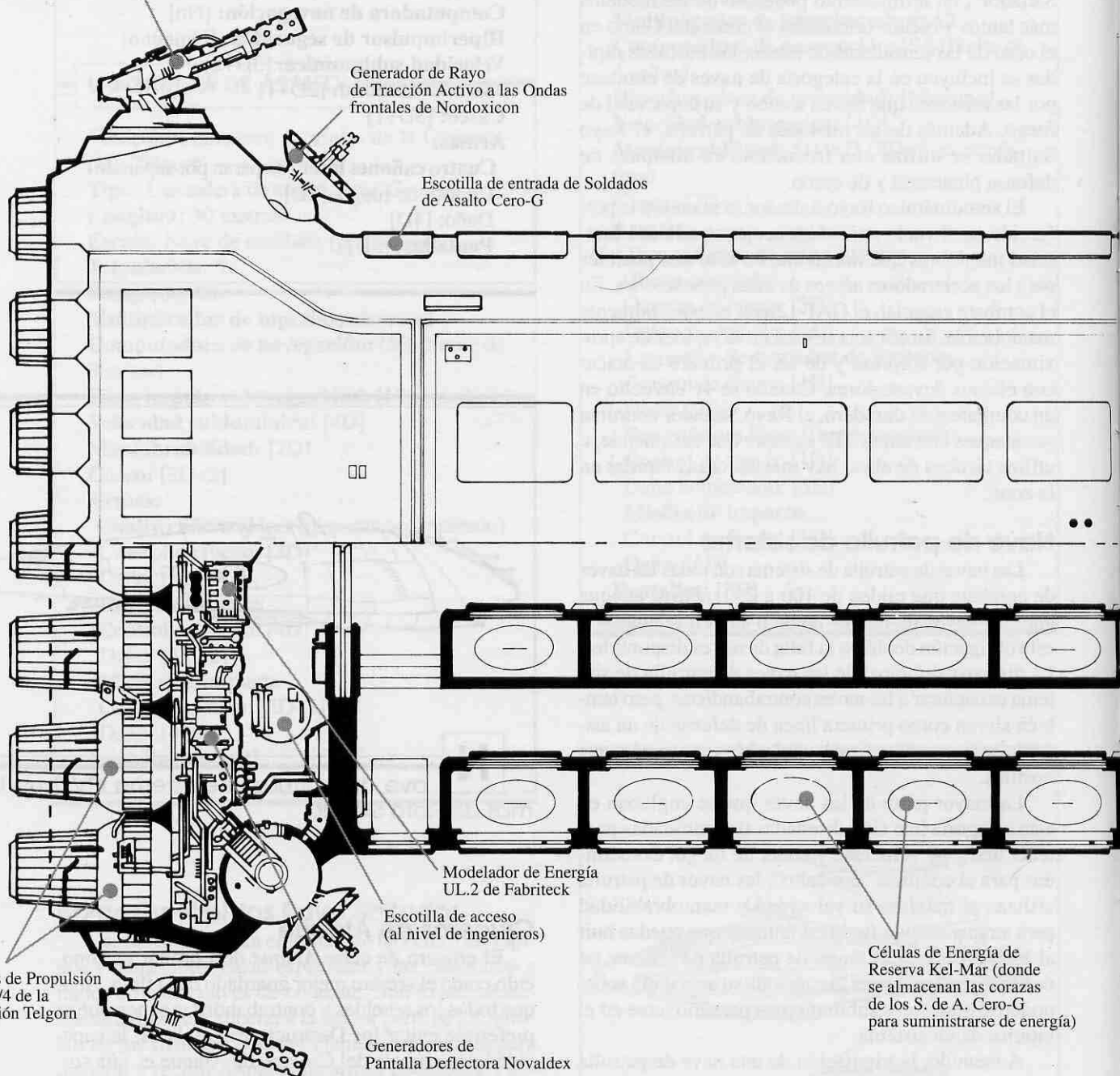
Reactores de Propulsión
Fusil IA/4 de la
Corporación Telgorn

Generadores de
Pantalla Deflectora Novaldex

Modelador de Energía
UL.2 de Fabriteck

Escotilla de acceso
(al nivel de ingenieros)

Células de Energía de
Reserva Kel-Mar (donde
se almacenan las corazas
de los S. de A. Cero-G
para suministrarse de energía)





Lanzadera de Asalto

Clase Gamma

Casco Acorazado
de tres niveles de la
Corporación Telgorn

Puertos de lanzamiento
de S. de A. Cero-G
(10 puerto, 10 borda, 20 techo)

Escotilla de entrada de
Soldados de Asalto Cero-G

Escotilla de entrada
del personal de mando

Visor Acorazado
de transpacierno

Consola de Mando

Cañón Bláster Pesado
KT6 de Taim & Bak

Estaciones de la
tripulación de vuelo

Computadores
Gemelos
de Vuelo de la
Corp. Telgorn

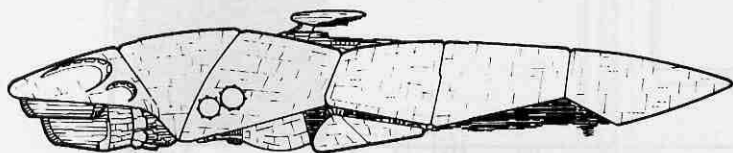


Nota: Para el resto de material que no se encuentra
en este esquema ver los planos apropiados

Para las misiones de asalto terrestre cada Crucero de Ataque puede transportar una compañía de soldados, dos andadores AT-ST y un AT-AT. Su pequeño pero funcional hangar acoge un escuadrón de cazas TIE.

Debido a su diseño modular, un Crucero de Ataque puede ser modificado fácilmente para misiones específicas. Las naves especializadas que están de servicio en la actualidad incluyen despliegues de guarinición prefabricados, transportes de tropas, plataformas de lanzamiento de cazas TIE, recuperación de vehículos pesados y naves de asalto planetarias que pueden llevar más de cinco andadores.

Aunque los beneficios de su diseño son evidentes, el Crucero de Ataque tiene un punto débil importantísimo. Su diseño modular supone que sus baterías de armas e incluso sistemas enteros pueden ser abatidos por un solo disparo acertado.



C

Crucero medio clase *Ataque* de Loronar.

Transportador de Escolta

La necesidad de un Transportador de TIE de Escolta se hizo aparente a raíz de la Batalla de Ton-Falk. En esa batalla se perdieron dos Fragatas Imperiales y un Acorazado como consecuencia de lo que el Alto Mando Naval consideró un "inadecuado soporte de TIE". Por ello, la Marina encargó a los Astilleros de Impulsores Kuat la construcción de una nave que tuviese como misión específica el transporte de cazas TIE hasta la zona de combate.

Las tareas principales de los Transportadores de Escolta son aumentar la fuerza de cazas estelares de la flota a la que están asignados, y transportar de un sistema a otro naves de soporte sin hiperimpulsor. En forma de caja y de aspecto nada elegante, el Transportador de Escolta de AIK lleva a cabo admirablemente estas misiones.

CRUCERO DE ATAQUE

Vehículo: Crucero de Ataque de Loronar

Tipo: Crucero medio clase *Ataque*

Longitud: 450 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 2.112

Tropas: 340

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [3D]

Maniobrabilidad: [2D]

Casco: [6D]

Armas:

20 turboláser (disparan por separado)

Control de fuego: [2D]

Daño: [5D]

10 baterías turboláser (disparan por separado)

Control de fuego: [1D]

Daño: [7D]

10 cañones de iones (disparan por separado)

Control de fuego: [4D]

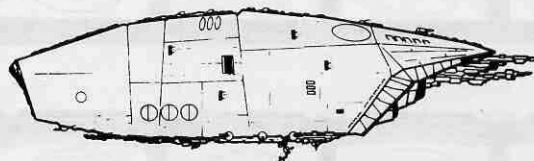
Daño: [4D]

10 rayos de tracción

Control de fuego: [2D]

Daño: [4D]

Pantallas: [2D+2]



T

Transportador de Escolta de los Astilleros de Impulsores Kuat.

Cada Transportador lleva en su cavernosa cala un ala de cazas TIE completa. La política imperial obliga a que este ala incluya como mínimo un escuadrón de Interceptores TIE. Con la ayuda de calas adicionales pueden llegar a transportar más de seis lanzaderas.

Aunque los Transportadores están equipados con armamento de protección, no se les considera naves de combate. No se enfrentan a objetivos enemigos y tratan de permanecer lo más lejos posible de la batalla.

Entre las otras misiones que llevan a cabo los Transportadores, una de las más importantes es la de incrementar el poder de las bases de guarnición imperiales. Mientras la guarnición reprime los problemas de un planeta, el Transportador asume una posición estacionaria en órbita a su alrededor. Desde esta posición, los cazas TIE del Transportador pueden cubrir todo el mundo y aportar su soporte aéreo.

TRANSPORTADOR DE ESCOLTA

Vehículo: Transportador de Escolta de los Astilleros de Impulsores Kuat

Tipo: Transportador de cazas/lanzaderas pesado

Longitud: 500 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 3.505

Tropas: 800

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [2D]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [7D+1]

Armas:

10 cañones láser gemelos

(disparan por separado)

Control de fuego: [3D]

Daño: [3D]

Pantallas: [2D]

rantes, dirigido por el Almirante Drez, argumentó que la destrucción de la Estrella de la Muerte fue debida a la falta de naves de cobertura anticazas. Drez afirmó que "hasta que no entre en servicio una nave de cobertura anticazas, todas las naves de combate de la flota están en un peligro inminente". El Alto Mando Naval autorizó al construcción de la Fragata de clase *Lancero* de los Astilleros de Impulsores Kuat –pero solamente un número limitado para que sirvieran de prueba.

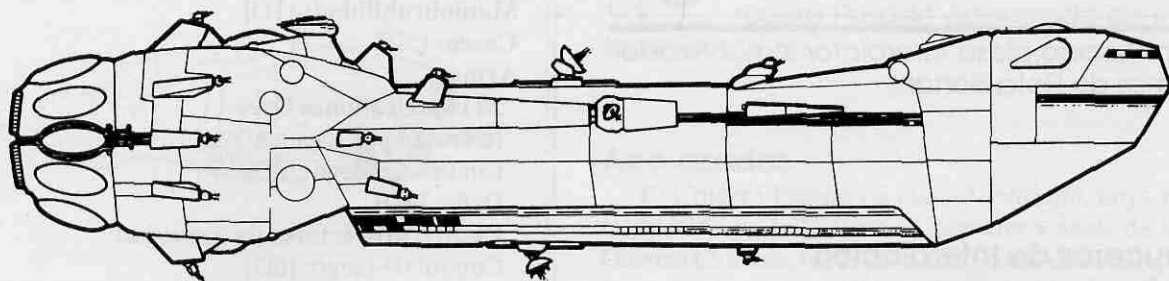
Arma por arma, los Lanceros son las mejores naves anticazas que están de servicio actualmente –al menos según los tests iniciales. El armamento principal –y único– que lleva esta nave son las 20 cuatribaterías láser. Cada una de ellas está equipada con un mecanismo de puntería adaptado del utilizado por el bombardero TIE de los Sistemas de Flota Sienar. Esto produce una cobertura de fuego múltiple con gran control de fuego. Además, cada arma está montada sobre su propia torre para incrementar su arco de fuego.

A pesar de todo su poder de fuego, la Fragata clase *Lancero* puede considerarse un fallo. Su precio es comparable al de un crucero, sin las ventajas adicionales de esta nave. Además, los ataques a naves de combate por parte de cazas estelares que estaban previstos no se han cumplido –al menos no al nivel que se temía. El Almirante Drez y algunos otros afirman que esto se debe a la aparición del *Lancero*, pero otros señalan que no hay suficientes Lanceros de servicio para que pueda hacerse esta afirmación tan atrevida.

Los Lanceros que están de servicio no han cumplido lo que se esperaba de ellos. Aunque su actuación ante los cazas estelares es excepcional, los Lanceros se han comportado muy mal en los pocos enfrentamientos entre flotas en los que han participado. Para funcionar como naves de cobertura, los Lanceros han de situarse en el perímetro exterior de la flota, pero sin turboláser estas naves son presa fácil para los cruceros rebeldes. Además, el sistema de puntería modificado todavía requiere más trabajo, por lo que en un día cualquiera menos de la mitad de las armas de los Lanceros funcionan a la perfección.

Fragatas clase *Lancero*

Después de la Batalla de Yavin, el Alto Mando Naval experimentó una exagerada pero comprensible fobia a los cazas estelares rebeldes. Un grupo de almi-



F

ragata clase *Lancero* de los Astilleros de Impulsores Kuat.

Diseñados para ser naves de cobertura estacionarias, los Lanceros no pueden igualar a los cazas estelares en velocidad o maniobrabilidad. Pero cuando sus armas funcionan, son más que un desafío para los cazas estelares rebeldes.

FRAGATA CLASE LANCERO

Vehículo: Fragata clase *Lancero* de AIK

Tipo: Nave de cobertura anticazas

Longitud: 250 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 850

Tropas: 40

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [2D]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [4D]

Armas:

20 cuatribaterías láser

(disparan por separado)

Control de fuego: [4D]

Daño: [4D]

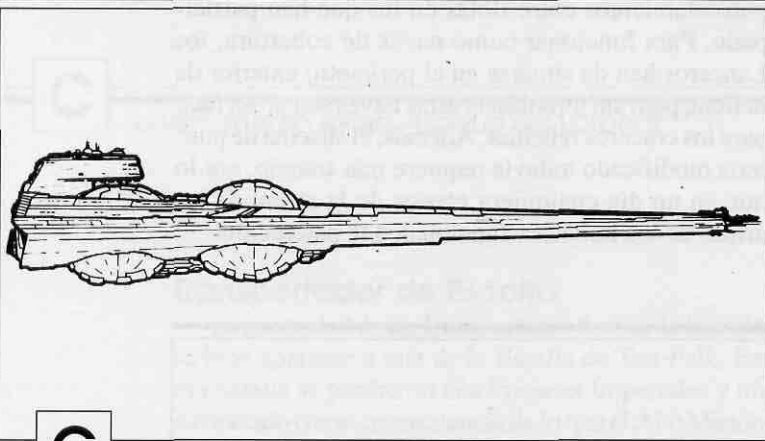
Pantallas: [4D+2]

Flota Sienar diseñaron el Crucero Pesado clase *Interdictor*.

El generador de gravedad funciona según un principio muy simple. Cuando es enfocado, envía ondas de energía que quebrantan líneas de masa en el espacio, simulando la presencia de un gran cuerpo estelar: un asteroide o un planeta. La presencia de una masa de este tipo evita que las naves que se encuentren en la zona pongan en funcionamiento sus hiperimpulsores, y a la vez hace que las que ya se encuentran en el hiperespacio regresen al espacio real.

El Crucero Interdictor tiene la función de evitar las huidas, situándose estratégicamente fuera de la zona de combate pero en una zona en la que su radio de fuego sea máximo. Proyecta campos de gravedad por toda la zona de combate, inutilizando todos los hiperimpulsores. Esto reduce en gran manera las posibilidades de las naves rebeldes, que sobreviven habitualmente utilizando veloces tácticas de "golpear-y-huir" para después escapar a la velocidad de la luz.

Estos Cruceros Pesados también actúan como "naves-emboscada", escondiéndose en las líneas conocidas del hiperespacio y proyectando campos de gravedad que producen sombras de masas. Al enfrentarse a estas sombras, todas las naves que viajen por esa parte del hiperespacio deben regresar al espacio real. Una vez allí, otras naves imperiales pueden enfrentarse con ellas en combate directo o abordarlas para inspeccionar sus mercancías.



C

Crucero Pesado clase *Interdictor* Inmovilizador 418 de los Sistemas de Flota Sienar.

Cruceros de Interdicción

Cuando el Imperio desarrolló un proyector de gravedad funcional, se decidió que se necesitaría un tipo de nave especial para aportar el grado de energía que necesitaba este artefacto. Por ello, los Sistemas de

CRUCERO INTERDICTOR

Vehículo: Inmovilizador 418 de los Sistemas de Flota Sienar

Tipo: Crucero Pesado clase *Interdictor*

Longitud: 600 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 2.807

Tropas: 80

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [3D]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [5D]

Armas:

20 cuatricañones láser

(disparan por separado)

Control de fuego: [2D]

Daño: [4D]

Cuatro proyectores de gravedad

Control de fuego: [6D]

Daño: Bloquea el viaje hiperespacial

Pantallas: [3D]

Galeón Estelar Imperial

Ya que los ataques y las destrucciones a que eran sometidos los cargueros a manos de los piratas o de los rebeldes se incrementaba cada vez más, el Imperio decidió experimentar con un nuevo tipo de nave de combate. Esta nueva nave tiene la capacidad de almacenaje suficiente para funcionar como nave de transporte, pero además tiene el beneficio adicional de una artillería y unas pantallas muy sofisticadas. En esencia, esta nave puede servir de transporte y de escolta, simultáneamente.

La Fragata de clase *Galeón Estelar* toma el puesto de dos naves, con lo que ahorra un considerable número de créditos al Imperio. Los anteriores transportes Imperiales eran naves de mercancías desarmadas o armadas muy ligeramente que no podían competir contra los cazas o las poderosas naves de combate. Necesitaban la protección de Fragatas de Escolta o algún otro tipo de nave de combate.

Sin embargo, los nuevos Galeones Estelares pueden transportar cargas equivalentes, a la vez que se protegen por sí mismos de los depredadores del espacio. Su combinación de misiles de impacto y turboláseres los dotan de un perímetro de tiro muy considerable. Además, estas naves están diseñadas para repeler los intentos de capturar su mercancía por parte de intrusos.

A bordo de un Galeón Estelar hay más de 300 soldados. El interior de estas naves chisporrotea a causa de las defensas contra intrusos. Los soldados, por ejemplo, pueden utilizar los compartimentos del tipo que hay en las fortalezas que se encuentran a lo largo de todos los pasillos y estancias para defender a la nave desde allí. Las secciones individuales pueden sellarse para facilitar su defensa, creando bolsas en el interior del Galeón Estelar.

Uno de los aspectos más interesantes del Galeón Estelar es su almacén. Situado en el centro de la nave, el almacén es en realidad una nave en sí misma que puede ser separada del Galeón y lanzarse al hiperespacio para ser recogida más adelante. Un dispositivo

de señales interno permite a los agentes imperiales saber en qué punto del hiperespacio se encuentra.

GALEÓN ESTELAR IMPERIAL

Nave: Galeón Estelar de los Astilleros de Impulsores Kuat

Tipo: Fragata de cargamento/escolta

Longitud: 300 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 150

Tropas: 300

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computador de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [1D+2]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [5D+2]

Armas:

10 turboláseres (disparan por separado)

Control de fuego: 3D

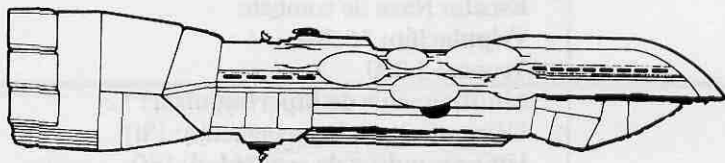
Daño: 4D

misiles de impacto:

Control de fuego: 5D

Daño: 5D

Pantallas: 2D



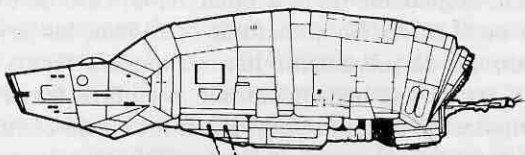
C

Crucero Pesado Acorazado de Impulsores Estelares Rendili

Acorazados

El Crucero Pesado de clase *Acorazado*, cuya introducción en la Galaxia se remonta a antes de las Guerras Clónicas, fue la nave más grande de su tiempo. De hecho, se encuentra entre las naves más viejas en activo en algunas partes de la Galaxia.

Originalmente, la Marina tenía previsto sacar de circulación al Acorazado. Sus críticos señalaban defec-



G

Galeón Estelar de los Astilleros de Impulsores Kuat.

tos como su poca velocidad, su débil sistema de pantallas, sus poco eficientes generadores de energía, su poca capacidad de fuego y sus elevadas necesidades en cuanto a número de personal se refiere. Sin embargo, hasta ahora han prevalecido los criterios económicos, ya que la Marina ha visto que es menos costoso arreglar y mejorar estas naves que construir otras totalmente nuevas.

Debido a sus bajas velocidades, estas naves fueron equipadas originariamente con una enorme capacidad de carga de provisiones para misiones largas. Con las mejoras tecnológicas, los hiperimpulsores mucho más rápidos hicieron innecesario todo este espacio de carga. Ahora estas zonas se han transformado en hangares para cazas TIE. Los Acorazados acostumbra a llevar un escuadrón completo de cazas TIE.

Los Acorazados llevan a cabo para el Imperio una serie de tareas. Se utilizan para mantener la presencia imperial en los territorios del Círculo Exterior de la Galaxia, como naves de escolta de convoyes, y para la pacificación de mundos de baja tecnología.

El inconveniente principal de este tipo de Cruceros Pesados es su dependencia de la tecnología manual. Mientras que las naves más nuevas tienen tripulaciones mínimas apoyadas por una fuerte concentración de tecnología droide, los Acorazados, incluso los más remozados, requieren más tripulantes que cualquier otra nave que esté actualmente al servicio del Imperio.

CRUCERO ACORAZADO

Vehículo: Acorazado de Impulsores Estelares Rendili

Tipo: Crucero Pesado

Longitud: 600 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 16.204

Tropas: 3.000

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [2D]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [5D+2]

Armas:

10 cañones láser (disparan por separado)

Control de fuego: [3D]

Daño: [2D]

20 cuatricañones láser

(disparan por separado)

Control de fuego: [2D]

Daño: [4D]

10 baterías turboláser

(disparan por separado)

Control de daño: [1D]

Daño: [7D]

Pantallas: [2D+1]

Crucero Ligero clase Carraca

Una nave vieja y sin embargo muy útil de la flota imperial es el Crucero Ligero clase Carraca de la Corporación de Manufacturas Damorias. Sus 10 baterías turboláser permiten que la Carraca pueda enfrentarse a oponentes de mayor tamaño con grandes posibilidades de éxito. Apoyando estas armas pesadas hay un gran número de cañones láser más pequeños para defenderse contra cazas y misiles. Las naves reequipadas también gozan de proyectores de rayos de tracción.

CRUCERO LIGERO CLASE CARRACA

Vehículo: Carraca de Manufacturas Damorias

Tipo: Crucero ligero

Longitud: 350 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 1.092

Tropas: 142

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [4D]

Maniobrabilidad: [2D]

Casco: [5D]

Armas:

10 turboláseres pesados

(disparan por separado)

Control de fuego: [1D]

Daño: [7D]

5 proyectores de rayos de tracción

Control de fuego: [2D]

Daño: [4D]

20 cañones láser (disparan por separado)

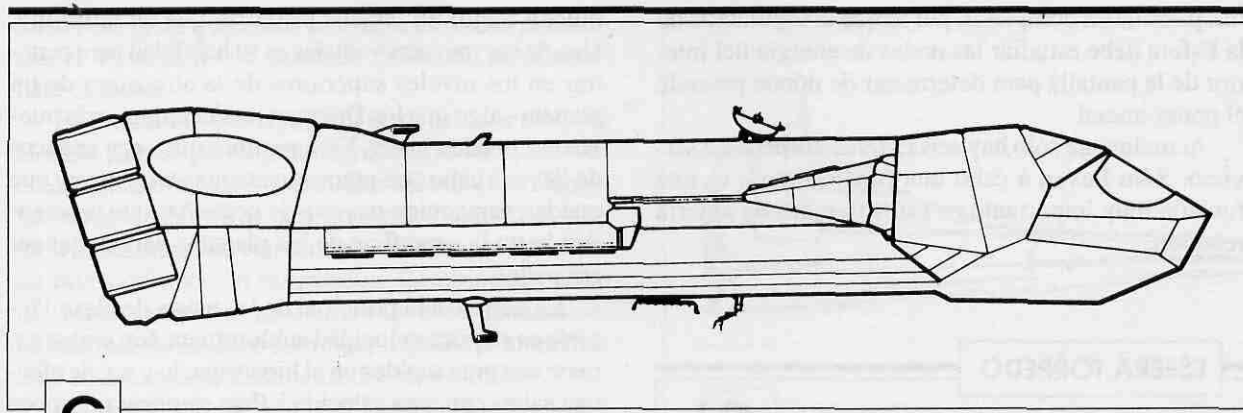
Control de daño: [3D]

Daño: [2D]

Pantallas: [2D+2]

La estructura de sus muros de contención y sus compartimentos, combinadas con un sistema de soporte de vida modular único, aseguran una supervivencia inigualable de la tripulación en caso de brechas en el casco. En numerosas ocasiones, las naves imperiales de salvamento han recuperado restos de una Carraca y se han encontrado miembros vivos de la tripulación en su interior. Estos muros de contención también refuerzan la dureza del casco, permitiendo a las Carracas sobrevivir a ataques que destruirían a naves de tamaño similar.

Sin embargo, la estructura en compartimentos tiene una gran pega. Este sistema de defensa requiere una enorme cantidad de espacio. A resultas de esto, el Crucero de clase Carraca es el mayor crucero ligero que



C

crucero Ligero Carraca de Manufacturas Damorias.

no dispone de hangares internos. En su lugar, cada Carraca lleva cuatro cazas TIE de reconocimiento en una plataforma de despegue externa. Estas pequeñas naves se utilizan para misiones de correo o de exploración.

Para compensar la falta de soporte de cazas, los cruceros Carraca están equipados con poderosos motores que los sitúan entre las naves de combate imperiales más rápidas.

Las doctrinas actuales hacen que estos cruceros se junten con naves de menor tamaño y los asignan a misiones de patrulla en sectores pacificados o semipacificados. También se utilizan como transportes personales de gobernadores planetarios y Moff.

Esferas Torpedo

La plataforma de asedio, la Esfera Torpedo, ha sido diseñada para cumplir una misión: acabar con las pantallas de un planeta. Las pantallas planetarias, sean enteras o parciales, protegen a los mundos del bombardeo orbital. Se necesitan muchas tropas para asaltar un planeta. Es más fácil y mucho más barato golpearlo con las armas de un Destructor Estelar hasta que se rinda. Pero las pantallas planetarias evitan esta posibilidad.

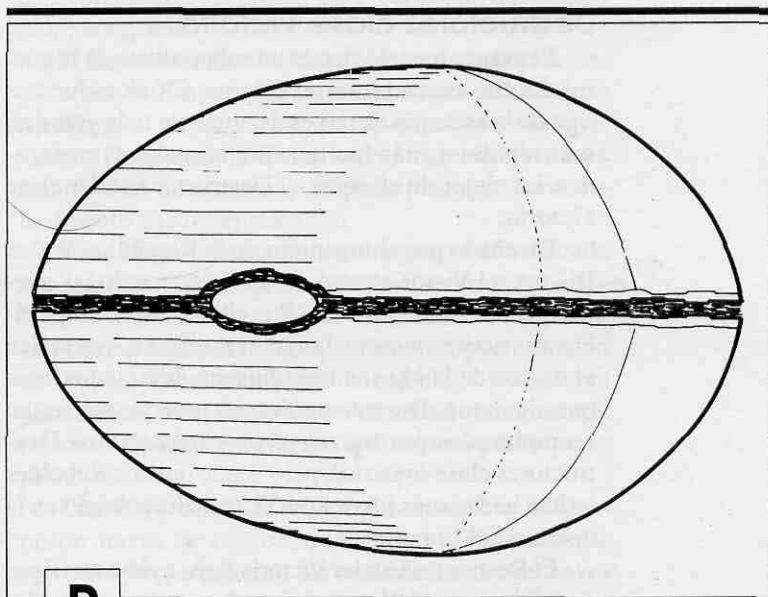
La Esfera Torpedo es una Estrella de la Muerte en miniatura, cubierta de miles de receptores de energía (RE) diseñados para analizar las emisiones de pantallas. Las pantallas planetarias no funcionan siempre totalmente a la perfección. Sufren anomalías de poder y fluctuaciones de energía como todos los dispositivos mecánicos. La Esfera Torpedo se estaciona en la órbita de un planeta y lo enfoca con sus RE buscando puntos débiles en sus pantallas. Estos puntos débiles no acostumbran a pasar de un bajón de energía del 20 por ciento, pero son suficientes para que la Esfera Torpedo destruya las pantallas.

La Esfera contiene 500 tubos de torpedos de protones dispuestos en una formación cónica invertida. A su alrededor hay 10 baterías turboláser pesadas. La destrucción de las defensas de un planeta es, en sí

misma, bastante simple. La Esfera Torpedo llega y analiza las pantallas. Localiza tanto sus puntos débiles como la situación de sus generadores. A continuación, la Esfera dispara una salva de torpedos que abren un agujero en las pantallas (en un punto débil), seguida de ráfagas de turboláser para destruir los generadores. Después, el bombardeo del planeta puede comenzar.

Esta es una versión rápida. En realidad, se necesitan casi un centenar de técnicos en armamento pesado para coordinar el lanzamiento de los torpedos. El blanco no acostumbra a medir más de seis metros cuadrados. El agujero que esto produce es en realidad una fuga de energía que dura solamente unos pocos microsegundos. Si los turboláser no hacen sus disparos en este tiempo, el proceso debe volver a comenzar.

La parte más difícil de todo el proceso es determinar con exactitud dónde están los generadores de las pantallas. Los sensores no pueden penetrar en las panta-



P

plataforma de Asedio Esfera Torpedo de Loronar.

llas planetarias completas, por lo que la tripulación de la Esfera debe estudiar las ondas de energía del interior de la pantalla para determinar de dónde procede el poder inicial.

Actualmente sólo hay seis Esferas Torpedo en servicio. Sólo llevan a cabo una función, pero es una función muy importante en estos tiempos de abierta rebelión.

ESFERA TORPEDO

Vehículo: Esfera Torpedo de Loronar

Tipo: Plataforma de Asedio

Longitud: 1.900 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 63.275

Tropas: 8.540

Multiplicador de hiperimpulsor: x3

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [1D]

Maniobrabilidad: [Cero]

Casco: [9D+2]

Armas:

10 baterías turboláser (fuego acoplado)

Control de fuego: [0D]

Daño: [9D]

500 conductos de torpedos de protones

(fuego acoplado)

Control de fuego: [2D]

Daño: Destruyen las pantallas de un planeta

[9D]

Pantallas: [2D]

Destruyores clase Victoria

El avance tecnológico es un subproducto de la guerra. La era marcada por las Guerras Clónicas fue testigo de la creación de naves de combate más grandes, más rápidas y más fuertemente armadas y acorazadas. La mejor de ellas fue el Destructor Estelar clase Victoria.

Diseñado por el ingeniero de la República Walex Blissex, el Victoria entró en servicio cuando las guerras se acercaban a su fin. Por ello, aunque no participaron activamente en las guerras, estas naves serían el núcleo de la Marina Republicana durante los años que siguieron. Durante un tiempo parecía que serían reemplazados por los mayores y más nuevos Destruyores clase *Imperial*, pero desde que los Rebeldes se han hecho más fuertes, el Victoria ha actuado en la defensa del Imperio.

El Destructor Estelar Victoria lleva a cabo tres tipos de misiones estándar: defensa planetaria, asalto planetario y soporte a las tropas, y combate naval. Es

mucho mejor en las dos primeras que en la última. Una de sus mayores ventajas es su habilidad para penetrar en los niveles superiores de la atmósfera de un planeta—algo que los Destruyores Estelares más nuevos no pueden hacer. Esto permite que sean capaces de llevar a cabo con precisión ataques terrestres y que puedan perseguir a naves más pequeñas que descienden hasta la superficie de los planetas para evitar ser atrapadas.

La deficiencia principal de las naves de clase Victoria es su poca velocidad sublumínica. Sin embargo, tiene una gran rapidez en el hiperespacio y puede efectuar saltos con gran velocidad. Para compensar su poca velocidad, el Victoria lleva dos escuadrones de cazas TIE.

DESTRUCTOR CLASE VICTORIA

Vehículo: Victoria I de los Impulsores Estelares Rendili

Tipo: Destructor Estelar clase Victoria

Longitud: 900 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 5.200

Tropas: 2.040

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [2D]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [4D]

Armas:

10 cuatribaterías turboláser

(disparan por separado)

Control de fuego: [4D]

Daño: [5D]

40 bibaterías turboláser

(disparan por separado)

Control de fuego: [3D]

Daño: [2D+2]

Misiles de impacto

Control de fuego: [2D]

Daño: [9D]

10 proyectores de rayos de tracción

Control de fuego: [3D]

Daño: [5D]

Pantallas: [3D+1]

Victoria II

No salió de las cadenas de producción hasta el fin de las Guerras Clónicas, y por ello sólo se terminaron unos cuantos. Sin embargo el Destructor Estelar Victoria II de los Impulsores Estelares Rendili ha tenido un fuerte impacto en esta época de Destruyores Estelares de clase *Imperial* y *Súper*. Mientras que el Vic-

toria I era principalmente una nave de asalto planetario, el Victoria II fue diseñado pensando en el combate espacial.

El Victoria II está equipado de poderosos motores Hoersch-Kessel que mejoran significativamente la velocidad sublumínica del Destructor así como su maniobrabilidad. Además de su armamento habitual, el Victoria II está equipado con cañones de iones y proyectores de rayos de tracción reforzados. Combinadas, estas dos armas acostumbra a dificultar el funcionamiento habitual de la nave enemiga, dejándola indefensa ante el armamento destructor del Victoria II.

Los Destruyores Victoria II han sido diseñados para albergar dos escuadrones de cazas TIE. La actual escasez y la gran demanda de cazas estelares han hecho que muchos de sus hangares estén vacíos y que se utilicen como plataforma de combate naves que no son de guerra.

La tarea principal del reducido número de estos Destruyores Estelares es la patrulla de sector. Por parejas, o junto a otras naves, los Victoria II se desplazan hacia los puntos de prevista conflictividad y a las zonas con actividad rebelde o Piratería con órdenes de pacificar el sector.

DESTRUCTOR CLASE VICTORIA II

Vehículo: Victoria II de los Impulsores Estelares Rendili

Tipo: Destructor Estelar clase Victoria

Longitud: 900 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 6.107

Tropas: 1.600

Multiplicador de hiperimpulsor: x1

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [3D]

Maniobrabilidad: [1D]

Casco: [4D+2]

Armas:

10 baterías turboláser

(disparan por separado)

Control de fuego: [1D]

Daño: [7D]

20 cañones turboláser dobles

(disparan por separado)

Control de fuego: [2D]

Daño: [5D]

10 cañones de iones (disparan por separado)

Control de fuego: [4D]

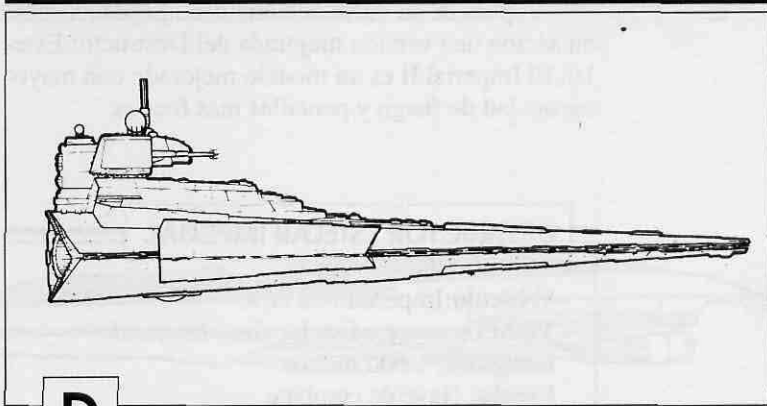
Daño: [4D]

10 proyectores de rayos de tracción

Control de fuego: [2D]

Daño: [6D]

Pantallas: [3D]



Destructor Estelar clase Victoria de los Impulsores Estelares Rendili.

Destruyores Estelares clase Imperial

Diseñado por Lira Wessëx, hija del hombre que diseñó el Destructor Estelar clase Victoria, el Destructor Estelar clase Imperial fue una pesadilla de ingeniería y financiación. Pero la Marina lo quería y el Emperador lo exigió, con lo que el Destructor Estelar estándar fue construido.

El Destructor Estelar Imperial tiene capacidad de fuego suficiente para reducir a cenizas a un mundo civilizado o acabar con toda una flota de naves enemigas inferiores. Cada uno de ellos lleva una división completa de soldados de asalto, con sus naves de asalto y escudos caloríficos ablativos para desembarcos orbitales, 20 andadores AT-AT y 30 AT-ST para el asalto terrestre, y seis escuadrones de cazas TIE para escolta y patrulla.

Hay sistemas estelares enteros cuyo producto interior bruto es inferior al coste de un solo Destructor Estelar. Hay naciones enteras que, a lo largo de toda su historia, no utilizarán tanta energía como la que gasta un Destructor Estelar para realizar un único salto al hiperespacio.

El Destructor Estelar clase Imperial es el arma elegida por el Emperador para mantener su dominio mediante el terror y destruir rápidamente toda oposición. Desplegando Destruyores Estelares y naves de apoyo en un sistema, el Imperio puede destruir virtualmente cualquier enemigo.

Sería imposible mantener una guarnición en cada sistema dentro del Imperio, pero los Destruyores Estelares le dan al Emperador la capacidad de proyectar su poder a cualquier sitio que desee en poco espacio de tiempo. Estas naves son más que una plataforma para armamento. También deben ser en cierta medida estación espacial, muelle de reparaciones y transporte pesado.

Una nave de clase Imperial acostumbra a transportar naves de combate, lanzaderas, vehículos de recogida y reparaciones, barcas de aterrizaje, naves de desembarco, vehículos de asalto terrestre y bases terrestres prefabricadas para su despliegue inmediato.

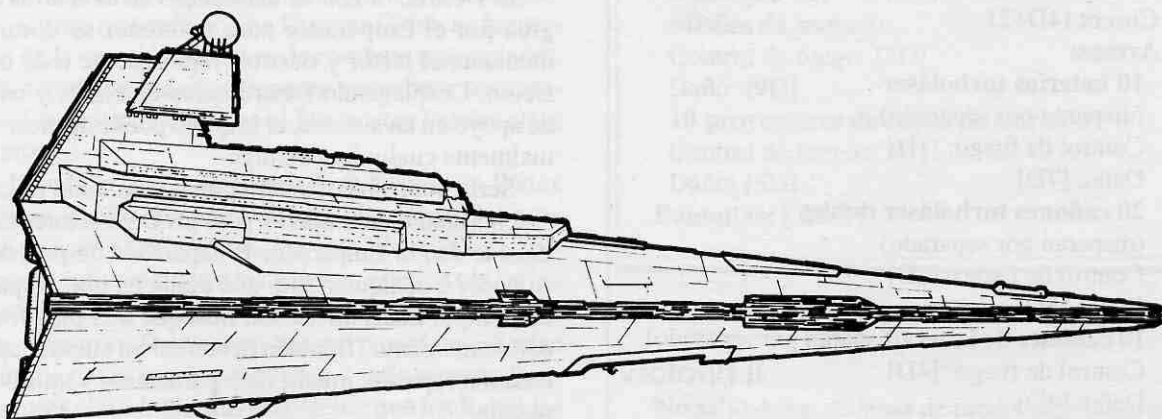
Después de su introducción, ha empezado a verse en acción una versión mejorada del Destructor Estelar. El Imperial II es un modelo mejorado con mayor capacidad de fuego y pantallas más fuertes.

DESTRUCTOR ESTELAR IMPERIAL

Vehículo: Imperial I de AIK
Tipo: Destructor Estelar clase *Imperial*
Longitud: 1.600 metros
Escala: Nave de combate
Tripulación: 37.085
Tropas: 9.700
Multiplicador de hiperimpulsor: x2
Computadora de navegación: [Sí]
Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]
Velocidad sublumínica: [3D]
Maniobrabilidad: [1D]
Casco: [7D]
Armas:
60 baterías turboláser
 (disparan por separado)
 Control de fuego: [4D]
 Daño: [5D]
60 cañones de iones (disparan por separado)
 Control de fuego: [2D+2]
 Daño: [3D]
10 proyectores de rayos de tracción
 Control de fuego: [4D]
 Daño: [6D]
Pantallas: [3D]

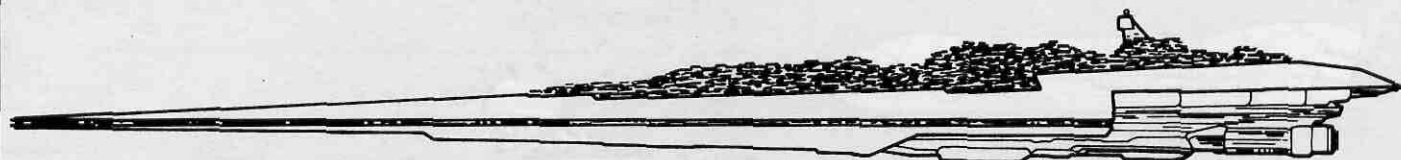
DESTRUCTOR ESTELAR IMPERIAL II

Vehículo: Imperial II de AIK
Tipo: Destructor Estelar clase *Imperial*
Longitud: 1.600 metros
Escala: Nave de combate
Tripulación: 37.085
Tropas: 9.700
Multiplicador de hiperimpulsor: x1
Computadora de navegación: [Sí]
Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]
Velocidad sublumínica: [3D]
Maniobrabilidad: [1D]
Casco: [7D+1]
Armas:
50 baterías turboláser pesadas
 (disparan por separado)
 Control de fuego: [0D]
 Daño: [10D]
50 cañones turboláser pesados
 (disparan por separado)
 Control de fuego: [4D]
 Daño: [7D]
20 cañones de iones
 (disparan por separado)
 Control de fuego: [4D]
 Daño: [4D]
10 proyectores de rayos de tracción
 Control de fuego: [4D]
 Daño: [6D]
Pantallas: [2D+2]



D

estructor Estelar clase *Imperial* de los Astilleros de Impulsores Kuat.



D

estructur Estelar clase *Súper* de los Astilleros de Impulsores Kuat.

Súperdeestructores Estelares

Con la excepción de la estación de combate Estrella de la Muerte, el Destructor Estelar clase *Súper* es la nave de guerra más grande jamás construida. Su longitud es cinco veces la de un Destructor Estelar Imperial, y cada uno de ellos lleva más de un cuarto de millón de pasajeros entre tripulación y tropas.

Esta nave de ocho kilómetros de largo está dotada de más de 1.000 emplazamientos de baterías turboláser, cañones de iones y rayos tractores. Es una flota en sí misma. En sus amplios confines aguardan doce escuadrones de cazas TIE, incluidos dos escuadrones del nuevo modelo de Interceptor TIE. A bordo del Súperdestructor Estelar hay más de 200 naves en total.

Pero aún hay más armas de destrucción en su interior, incluidos un corps entero de tropas de asalto y otros soldados, 25 andadores AT-AT, 50 AT-ST y diversos vehículos de asalto terrestre. Además, la nave lleva tres bases terrestres prefabricadas para su despliegue inmediato.

El Súperdestructor Estelar es el sueño del Emperador y el más claro exponente de su nueva Marina. Representa la mejor y más reciente nave del inventario imperial. Es una nave de mando, un cuartel general espacial desde el que poder comandar invasiones planetarias, batallas espaciales y cosas por el estilo.

En la actualidad hay cuatro de estas masivas naves de servicio. El Emperador obsequió a Lord Darth Vader con la primera, *Ejecutor*, para que le sirviera de nave insignia personal desde la que comandar la flota encargada de erradicar a la Alianza Rebelde.

SÚPERDESTRUCTOR ESTELAR

Vehículo: *Ejecutor* de AIK

Tipo: Destructor Estelar clase *Súper*

Longitud: 8.000 metros

Escala: Nave de combate

Tripulación: 280.734

Tropas: 38.000

Multiplicador de hiperimpulsor: x2

Computadora de navegación: [Sí]

Hiperimpulsor de seguridad: [Sí]

Velocidad sublumínica: [2D]

Maniobrabilidad: [Cero]

Casco: [10D]

Armas:

250 baterías turboláser

(disparan por separado)

Control de fuego: [1D]

Daño: [7D]

250 baterías turboláser pesadas

(disparan por separado)

Control de fuego: [0D]

Daño: [10D]

250 tubos de misiles de impacto

Control de fuego: [2D]

Daño: [9D]

250 cañones de iones

(disparan por separado)

Control de fuego: [4D]

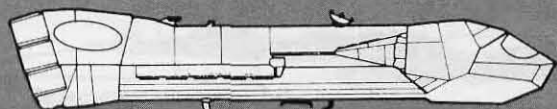
Daño: [4D]

40 emplazamientos de rayos de tracción

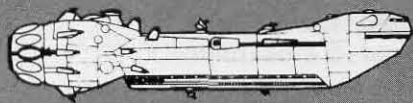
Control de fuego: [4D]

Daño: [9D]

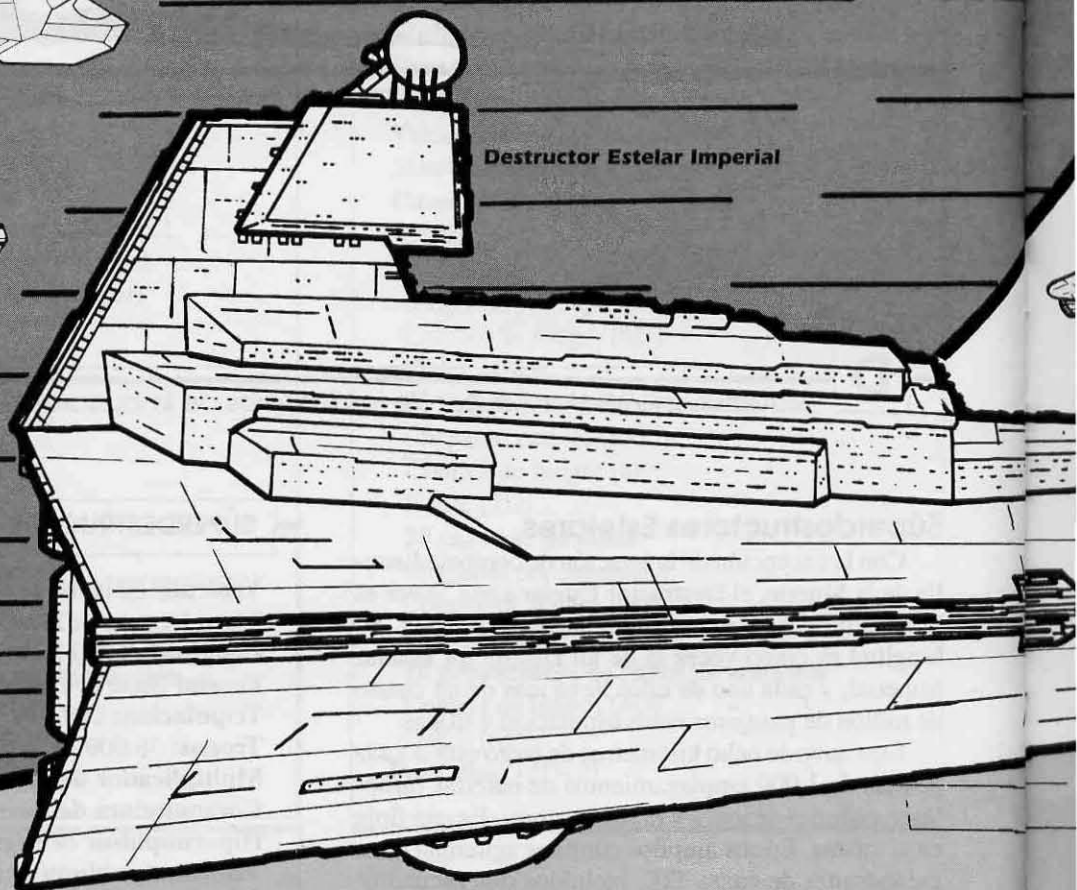
Pantallas: [8D]



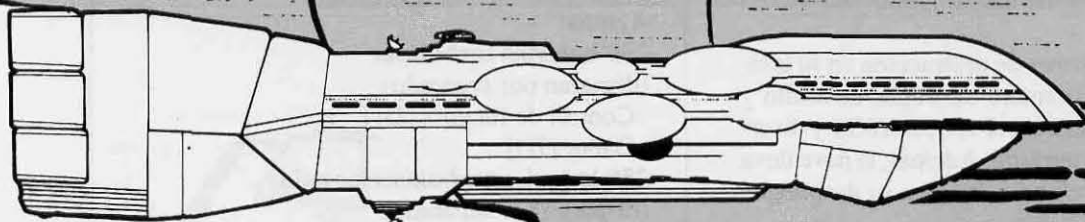
Crucero Carraca



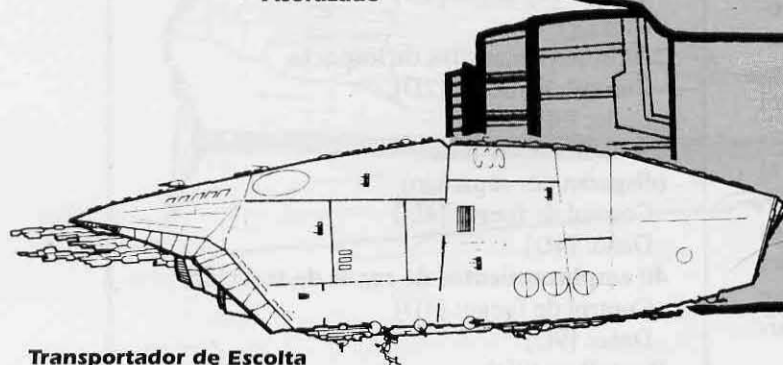
Fragata Lancero



Destructor Estelar Imperial



Acorazado



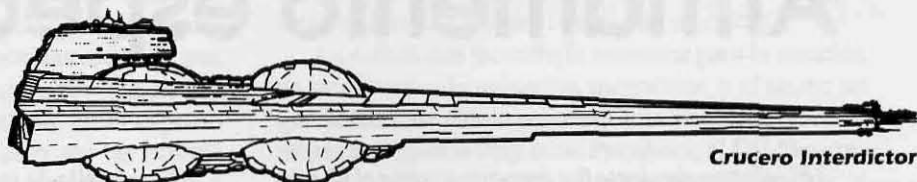
Transportador de Escolta

Guía de Reconocimiento de Naves de Combate Imperial

Esfera Torpedo

Lanzadera de Asalto

Barcaza Rápida

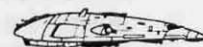


Crucero Interdictor

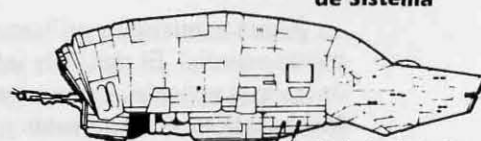


Crucero de Ataque

Superdestructor Estelar

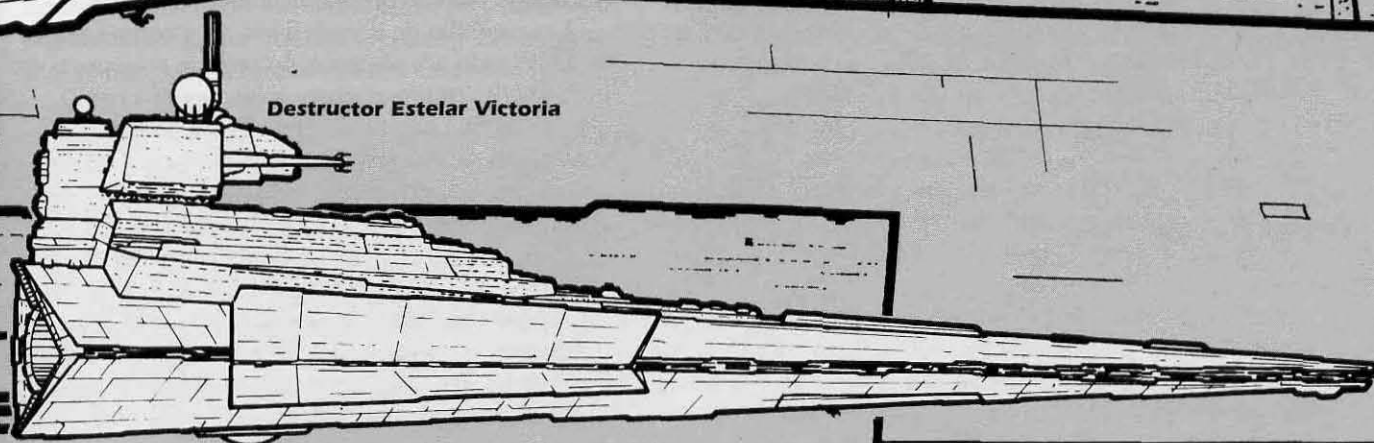


Nave de Patrulla de Sistema



Galeón Estelar

Destructor Estelar Victoria



Nota: Todos los vehículos están a escala.

C

apítulo seis

Armamento especial

(El informe siguiente fue presentado ante el Comité de Consejeros sobre Asuntos Militares del Emperador por los oficiales del Departamento de Investigación Militar.)

Algunas misiones militares requieren un armamento especial. El siguiente informe expone algunas de las más recientes innovaciones surgidas del DIM. Muchas de estas armas están todavía en fase de planificación, pero estas pocas son las que tienen más cerca su despliegue a nivel funcional.

Pantallas de Invisibilidad

Un dispositivo de invisibilidad totalmente funcional ha sido el sueño de los comandantes de la Marina desde antes de la aparición de los sensores más primitivos. La noción de camuflar u ocultar una nave tanto a la visión como a los sensores ha sido siempre un objetivo para los diseñadores de naves espaciales. Por desgracia, al irse desarrollando sistemas de sensores más modernos y sofisticados, alcanzar una invisibilidad real se hacía cada vez más difícil.

Recientemente, las investigaciones del Imperio sobre invisibilidad a los sensores, con altas subvenciones y gran controversia, dieron sus frutos. Un equipo de científicos e ingenieros fue reunido para empezar la construcción de un dispositivo de invisibilidad funcional.

Han estado circulando diversos rumores sobre la existencia de pantallas de invisibilidad. Algunos de estos rumores han surgido del mismo Imperio con intención de asustar y confundir a los que quisieran probar sus utilidades. Otros han surgido de estos últimos, con lo que la desinformación se ha ido extendiendo. En realidad, en las últimas investigaciones quedó establecido que era poco probable que se produjera un avance significativo en el campo de la tecnología de la invisibilidad, y desde entonces, el Imperio se ha acercado al tema desde diversas perspectivas.

El modelo que está siendo probado actualmente es un dispositivo compuesto de diversos sistemas y tecnologías relacionados entre sí, especialmente diseñado para ofrecer una total protección. La "capa", que es como se conoce a todo el sistema, es un dispositivo de ceguera doble, lo que quiere decir que la protección ante las transmisiones de sensores funciona en ambos sentidos.

La pantalla de invisibilidad oscurece todos los sensores electromagnéticos al absorber los rayos en vez de reflejarlos. Ya que la mayor parte de las radiaciones de los sensores nunca regresan a su fuente de origen sino que desaparecen en el vacío del espacio, la nave protegida resulta invisible. La pantalla protege contra RFE (receptores fotoeléctricos) muy limitados, TEC (transreceptores de espectro completo) poco sensibles e IFV (indicadores de formas de vida) computerizados.

Una nave invisibilizada es prácticamente inmune a los rastreos de RE (receptores de energía) con la excepción de los realizados por los sistemas más potentes en manos de los técnicos más expertos. Los RE solamente pueden localizar las naves invisibilizadas captando el calor de su motor de iones. En otra fase de este proyecto, el Imperio ha desarrollado un método para encubrir este calor, y esta fase está siendo estudiada para dar con otras aplicaciones militares.

Las pantallas de invisibilidad, tal y como se están desarrollando actualmente, no pueden proteger contra las TGC (trampas gravitacionales de cristal), ya que la pantalla no afecta a la masa de la nave protegida. Como la mayoría de estos carísimos sensores son propiedad del Imperio, no parece necesario tratar de encubrir la masa de las naves.

El inconveniente principal del proyecto de pantalla de invisibilidad es que la invisibilidad funciona en ambos sentidos. Una nave que esté invisibilizada tampoco puede utilizar sus sensores, ya que la pantalla absorbe los rayos antes de que puedan registrar ninguna información. Además de invisibles, estas naves estarán ciegas en el espacio.

Teniendo muy presentes estos problemas, el Departamento de Investigación Militar decidió estrechar los objetivos del proyecto de invisibilidad. En los nuevos planes, una nave con una misión específica de buscar-y-destruir o de patrulla en el espacio profundo sería equipada con la nueva tecnología. Esta nave utilizaría navegación visual en el espacio real y sensores mínimos en el hiperespacio. Ya que el combate sería una prioridad muy inferior en este tipo de misiones, se eliminaría la necesidad de extensos sistemas de armamento computerizado, dependientes de la respuesta de los sensores.

En cuanto tengamos más detalles, los enviaremos al Comité de Consejeros.

SILUETA DEL
SUPERDESTRUCTOR
ESTELAR
CONTINUADA
DE PÁGINAS
ANTERIORES

Generadores de vibración de masa hiperespacial

Algunos de los líderes del DIM tienen una fuerte tendencia a llamar a las cosas por nombres superiores al que se merecen. El generador de vibración de masa hiperespacial es un ejemplo de esto, ya que este artefacto no es más que un gran "esparcidor de piedrecitas" en el espacio. El generador produce pequeñas esferas de hiperenergía que son lanzadas en una zona del espacio. Cuando las naves que viajan por el hiperespacio cruzan el equivalente en el espacio real de esta zona, entran en contacto con las esferas de hiperenergía. Estas esferas superan la capacidad de bloqueo de las pantallas de la nave y la hacen pedazos.

Estas esferas de hiperenergía no afectan a las naves en el espacio real, pero si una nave entra en un campo de esferas y después salta a la velocidad de la luz entra en contacto con las mortales vibraciones. Una región minada con las esferas de hiperenergía sólo es peligrosa durante unos minutos, después la energía se disipa.

Este arma puede ser devastadora para grandes flotas, pero la suerte que se necesita para utilizar con éxito el generador de vibraciones de masa es enorme. Tienes que atrapar a tu enemigo literalmente durmiendo para minar una región del espacio y hacer que pase a través de su equivalente en el hiperespacio antes de que se desvanezcan las esferas de energía.

Si bien ahora su uso está en fase experimental y limitada, el Imperio está trabajando para hacer que esta forma de ataque sea más efectiva y exacta. Si se consigue mejorar la versatilidad del generador de vibraciones de masa hiperespacial, las flotas de naves enemigas escapando rápidamente al hiperespacio serán una amenaza del pasado.

Bombas magnéticas

Los mundos altamente tecnificados en los que se ha probado la nueva arma de pulsaciones magnéticas han sufrido un inmediato descenso de actividades hostiles y rebeldes. Una bomba magnética arrojada sobre ciudades o instalaciones tecnológicas puede mandar a una civilización de vuelta a su edad de piedra.

Estas armas se presentan en dos formas, aunque ambas crean una pulsación magnética que acaba con la mayor parte del material tecnológico, computadores, unidades de comunicación y droides. El primer método crea la pulsación mediante un disparo de cañón hecho por una nave del nivel de crucero medio o superior. Este disparo, no obstante, puede reflejarse de vuelta al que lo ha disparado, provocando que la nave atacante "se apague" y se convierta en una masa desolada y sin ningún poder. El segundo método crea su pulsación mediante una bomba de impacto, pero estas bombas pueden ser destruidas antes de alcanzar su objetivo.

Ahora, gracias a su nuevo diseño, que incluye pantallas y computadores de evasión, las bombas de pul-

sación magnética están ganando adeptos dentro del Imperio. Es un arma limpia que solamente evita que un planeta pueda responder con armamento moderno. Las bombas pueden ser transportadas por cualquier nave capaz de albergar hangares para cazas TIE, ya que cuando los propulsores, las computadoras de evasión, el generador de pantalla y las células de energía están colocadas son del tamaño de un caza.

La sofisticada tecnología necesaria para la creación de una bomba de pulsación magnética, y el hecho de que solamente sirven para una sola vez, hace de estas armas una misión muy cara. Por ahora, el DIM ha preferido gastar los créditos extra en tratar de obtener la máxima flexibilidad. Pero las nuevas tecnologías, como las armas de cañones montados intercambiables, pueden hacer que esto cambie en un futuro próximo.

Recordad, estas armas no hacen nada contra los planetas que no tienen un nivel de tecnología que incluya computadoras y comunicaciones electromagnéticas. Pero como muchos de los mundos que el Imperio quiere pacificar entran en esta categoría, el uso del arma de pulsación magnética puede incrementarse siguiendo el recrudecimiento de la guerra civil.

Dispositivos de choque gravitacional de doble onda

Albergado en el interior del casco de una Esfera Torpedo, el choque gravitacional de doble onda —o destrozaplanetas— ha sido diseñado para causar daños terribles a escala casi planetaria.

Después de localizar la gravedad de un planeta, las ondas del choque gravitacional pueden provocar terremotos, riadas y otros desastres naturales. Por desgracia, el tiempo y la energía hacen este arma poco práctica para un uso diario. El Destructor Estelar clase Súper, por ejemplo, es la única nave con motores lo suficientemente poderosos para generar las enormes cantidades de energía necesarias para una disrupción planetaria completa, pero, teniendo en cuenta el armamento del que dispone, no necesita este tipo de arma.

El efecto de localización de la onda gravitacional tampoco se escapa de tener algunos problemas. Ya que se altera el campo de gravedad de un planeta, cualquier nave que navegue por un espacio cercano (incluida la atacante) está sujeta a rápidos e impredecibles cambios de órbita.

De todos modos, el éxito de las pruebas hacen que valga la pena seguir investigando en este arma. Aplastar ciudades sobre sí mismas, hacerlas pedazos, redirigir los cauces fluviales para aprovechar su potencial destructivo: el dispositivo de choque gravitacional es digno del pensamiento imperial y de su utilización.

Un nuevo concepto en tecnología de choque gravitacional implica el minaje y observación de asteroides. Los ingenieros imperiales tienen la teoría de que estudiando los efectos de un ataque de ondas gravitacionales débiles sobre un cuerpo pequeño, como

una luna o un asteroide, pueden aprender información sobre su interior. De este modo, el arma puede utilizarse para encontrar importantes minerales o metales con los que crear nuevas armas.

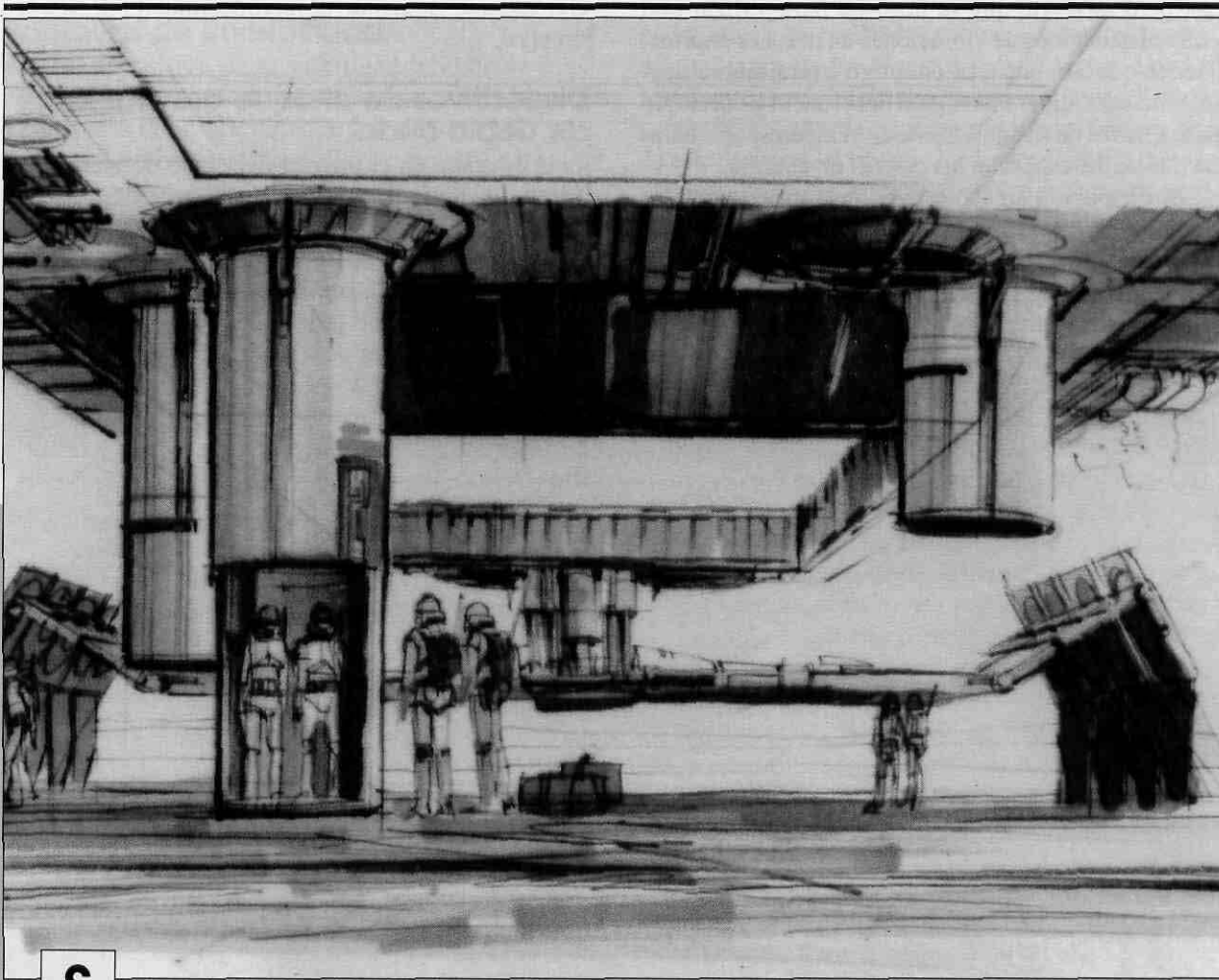
Capas nocturnas orbitales e intensificadores visuales electromagnéticos

La capa nocturna orbital y el intensificador visual electromagnético experimentales son simplemente grandes redes de satélites unidos que interceptan la energía que sale o entra de un cuerpo planetario.

Los satélites de capa nocturna evitan que la luz visible llegue a un planeta, con lo que sumergen a secciones del mundo en la oscuridad más profunda. La red del intensificador visual electromagnético reafirma y enfoca la luz visible sobre un planeta, llegando a "cocinarlo".

Obviamente, cuando se han de utilizar estas armas el tiempo es un inconveniente. Se necesita tiempo para desplegar y acondicionar la red de satélites, y debido a la gran cantidad de satélites que se precisan para cubrir todo un mundo, no puede utilizarse para su despliegue ninguna nave inferior a un Destructor Estelar. Como esta red de satélites es sensible a cualquier separación de sus componentes, un asedio prolongado con estas armas puede quedar en nada con el uso de una nave de combate o de defensas antibotiles.

Para combatir algunos de estos fallos, los técnicos están trabajando en la posibilidad de introducir en la red satélites falsos que puedan ser extraídos sin dañar el resto del proceso. También están trabajando en el diseño de redes modulares que puedan seguir funcionando aunque se haya destruido alguna de sus secciones.



S

i se considera necesario para defender la ley y el orden galácticos, el Imperio puede utilizar armamento especial en el que se incluyen bombas magnéticas, dispositivos de choque gravitacional, capas nocturnas orbitales e intensificadores visuales electromagnéticos para hacer que los planetas sigan las directrices del Nuevo Orden.

SILUETA DEL
SUPERDESTRUCTOR
ESTELAR
CONTINUADA
DE PÁGINAS
ANTERIORES

Capítulo siete

Vehículos terrestres

(Diversos informes del Alto Mando del Ejército al Gran Moff Selit como respuesta a la petición, por parte de éste, de sugerencias sobre la forma de tratar a los elementos rebeldes implantados en los mundos de su área de influencia.)

El Imperio se compone de tierra, una incalculable cantidad de rocas y suelo fértil y diversos tipos de terreno. El espacio es tan sólo los caminos de una tierra a otra. Para controlar las rutas espaciales, la Marina dispone de la masiva flota imperial, pero el Ejército tiene una flota propia para controlar la tierra: una flota de vehículos de asalto terrestres.

La flota imperial ha sido llamada "el largo brazo del Imperio", pero el Ejército y sus vehículos de asalto son sus fuertes puños. Aquí encontrarán a los miembros de la flota VAT (vehículos de asalto terrestres) más preparados para subyugar a los mundos rebeldes. Estas naves, junto a los poderosos andadores AT-AT y AT-ST, son los VAT más poderosos que se puede encontrar en todo el Imperio.

Juggernaut

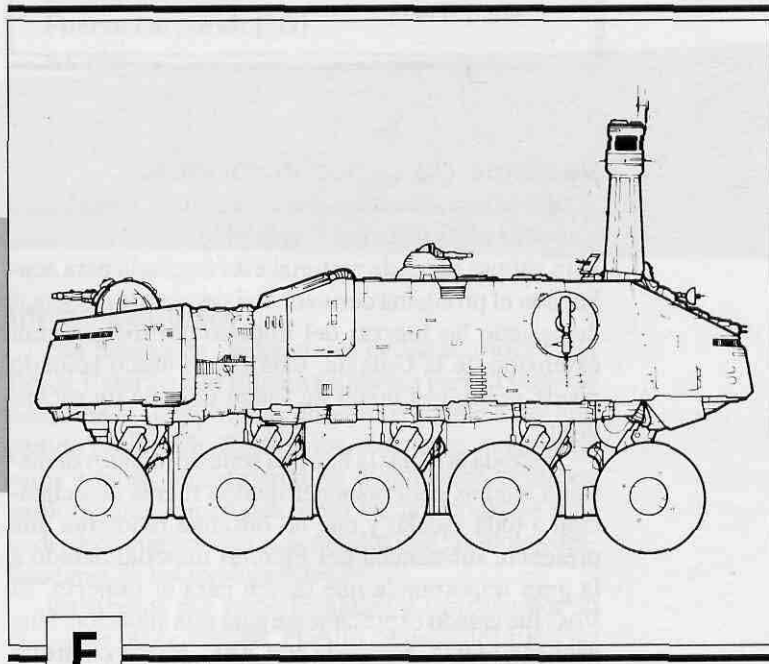
Si bien en el Núcleo Galáctico podemos encontrar los VAT más nuevos y más manejables, los vehículos que encontramos en los territorios que forman el Borde Exterior son más viejos y menos perfectos. El Juggernaut, conocido entre los soldados de toda la Galaxia por "paquetes rodantes", es un vehículo de asalto grande y pesado que, sin embargo, siembra el temor entre sus oponentes.

A pesar de su aspecto peligroso y poderoso, el Juggernaut tiene una serie de errores de diseño que lo hacen poco recomendable. Pero está al alcance de todos y cumple sus funciones de una forma adecuada. Durante sus desplazamientos por todo tipo de terrenos sobre sus enormes ruedas, este vehículo puede ser difícil de controlar. Las ruedas de los dos extremos del Juggernaut giran independientemente unas de las otras para atravesar terrenos poco habituales, y cualquiera de sus dos extremos puede ser la parte delantera. La coordinación entre los pilotos de ambas cabinas debe ser muy precisa para evitar que las ruedas vayan en ángulos contradictorio. Si esto ocurre, el vehículo se queda trabado y es imposible moverlo. Esto ha sucedido en alguna ocasión durante el transcurso de una batalla.

La razón por la que ambos extremos sirven de

cabeza es la gran pérdida de tiempo que significa tener que dar la vuelta con este enorme vehículo. En línea recta, el Juggernaut puede alcanzar velocidades muy respetables, pero a la hora de dar la vuelta es extremadamente lento. Aunque es un poco más rápido que el nuevo andador AT-AT (el cual ha extraído algunos elementos de diseño de los primeros Juggernauts), el Juggernaut no tiene su flexibilidad. Su potente suspensión aporta a las ruedas un apoyo adecuado contra los choques, pero su falta de tracción y sus unidades de conducción independientes dejan al Juggernaut sin la maniobrabilidad o el "momentum" necesario para poder cruzar ciertos terrenos.

El puesto menos deseado a bordo de un Juggernaut es la torre de vigía. Un soldado debe estar sobre la gran máquina en una torre de escáner, manejando los dispositivos de sensores que necesitan la altitud añadida para ser efectivos. Aunque es muy importante para los pilotos que se hallan en el cuerpo principal del vehículo, la torre de escáners es el lugar más vulnerable del paquete rodante. Sin la información recibida en la torre, el Juggernaut sólo dispone de la información y los escáners que puede realizar a ras del



E

l vehículo pesado de asalto Juggernaut.

suelo, con lo que resulta presa fácil para ataques aéreos y fuerzas escondidas detrás de colinas u otros accidentes del terreno.

El punto más fuerte de un Juggernaut es su armadura, así como las armas que salen de su superficie. Tiene la misma capacidad de fuego que un andador, y una coraza casi igual de impenetrable.

Aunque este vehículo es el precursor del AT-AT, su construcción no fue encargada por el Imperio. Originariamente, esta nave terrestre fue comprada por los gobiernos planetarios y los señores del crimen durante los últimos días de la República para que aportase la protección tan necesaria en la época. Desde entonces han sido comandados por el Imperio para su uso en los territorios del Borde Exterior de la Galaxia.

JUGGERNAUT

Vehículo: VAPw A5 Juggernaut de los Astilleros de Impulsores Kuat

Tripulación: 8

Pasajeros: 50

Código de velocidad: [2D+2]

Escala: Andador

Fuerza corporal: [5D]

Armas:

Tres cañones láser pesados
(disparan por separado)

Control de fuego: [2D]

Daño: [6D]

Un cañón bláster medio

Control de fuego: [1D]

Daño: [4D]

Dos lanzadores de granadas de impacto

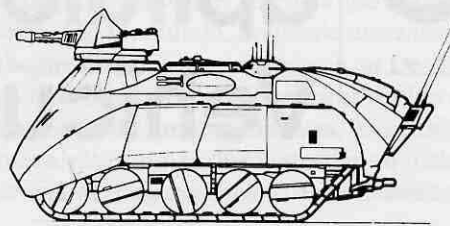
Control de fuego: [1D]

Daño: [3D+1]

Vehículo de asalto compacto

El vehículo de asalto compacto, o VAC, transforma a un solo soldado en una formidable fuerza de asalto. Esta valiosa pieza de material está diseñada para acabar con el problema derivado del peligro de dispersar demasiado las fuerzas del Imperio por toda la gran extensión de la Galaxia. Con él, un único soldado puede generar el poder de fuego de todo un escuadrón.

Por toda la Galaxia hay una serie de mundos demasiado lejanos para disponer de una fuerza de ocupación a toda escala, y que no obstante requieren una presencia substancial del Ejército Imperial debido a la gran importancia que tienen para el Imperio. El VAC fue creado expresamente para esta situación. Una pequeña fuerza, equipada con VAC, puede controlar una impresionante extensión de terreno —siempre y



Vehículo de asalto compacto de un solo soldado.

cuando la oposición no disponga de gran poder de fuego.

Totalmente controlado por un solo soldado, un VAC combina sofisticados equipos de transporte, comunicaciones y combate en una unidad compacta. Rápido, bien armado y equipado con sensores que permiten que el VAC se conduzca a sí mismo para que el soldado pueda concentrarse en el combate, este vehículo también dispone de un armamento sorprendentemente poderoso para una máquina tan pequeña.

La regla fundamental para los operarios de un VAC es nunca, bajo ninguna circunstancia, salir del vehículo. El VAC es su arma, su fuerte. Si se separa de la unidad, el soldado solitario está perdido.

Sus oponentes han descubierto que la intrincada tecnología computerizada que asiste al soldado de un VAC puede ser desviada. Esto provoca un desajuste en sus impulsos sensoriales, confundiendo al piloto y haciendo inoperantes sus programas de asistencia. Esto hace que el VAC sea menos útil contra enemigos que dispongan de alta tecnología, pero sigue siendo perfectamente adecuado para operar en los mundos primitivos de todo el Imperio.

VEHÍCULO DE ASALTO COMPACTO

Vehículo: VACw PX-10 de Nen-Carvon

Tripulación: 1

Pasajeros: cero

Código de velocidad: [3D+2]

Escala: Deslizador

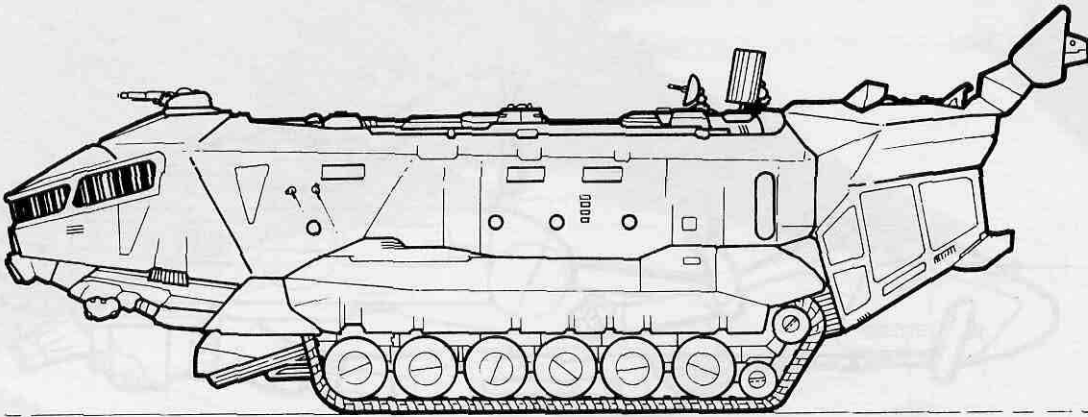
Fuerza corporal: [3D+2]

Armas:

Un cañón bláster medio

Control de fuego: [2D]

Daño: [5D]



B

ase de Mando Móvil de Nen-Carvon.

Base de Mando Móvil

La Base de Mando Móvil cubre para los comandantes de campo durante el combate las funciones de transporte, protección y de cuartel general móvil que puede desplazarse junto a las tropas. Este vehículo fuertemente armado y acorazado permite desplazarse con seguridad a través de zonas de combate hostiles para una observación "in situ" de la batalla —un aspecto que anteriormente estaba vedado a los comandantes.

Estos vehículos también son utilizados en mundos abiertamente hostiles por prefectos y gobernadores planetarios. Algunos de estos líderes han llegado a depender tanto de la Base de Mando Móvil que ya no pueden viajar sin ella. Incluso hay unos pocos que viven en su interior, sin salir nunca de sus confines acorazados.

Diseñada para ofrecer protección, la Base de Mando Móvil está construida en el interior de una concha metálica protectora de casi medio metro de grosor. El puesto de mando situado en el centro del vehículo está rodeado de una concha propia, que aumenta el grosor protector. El casco exterior está cubierto de escudos reflectores que aportan el toque final a este capullo acorazado.

Unos sofisticados sensores y computadores controlan y analizan el desarrollo de la batalla, dando información detallada y sugerencias al comandante y a sus subordinados. Los sensores también observan las comunicaciones enemigas y reciben los comunicados imperiales.

El arma de ataque de la Base de Mando Móvil es un cañón láser pesado, pero en una operación normal, este vehículo no entabla combate. Es un puesto de mando y de observación, diseñado para mantener segu-

ros a personalidades importantes. No es, en un sentido estricto, un arma de guerra, pero la guerra se lleva a cabo con mayor eficacia gracias a su presencia.

BASE DE MANDO MÓVIL

Vehículo: Base de Mando Móvil PX-4 de Nen-Carvon

Tripulación: 3

Pasajeros: 7

Código de velocidad: [2D]

Escala: Deslizador

Fuerza corporal: [7D]

Armas:

Un cañón láser pesado

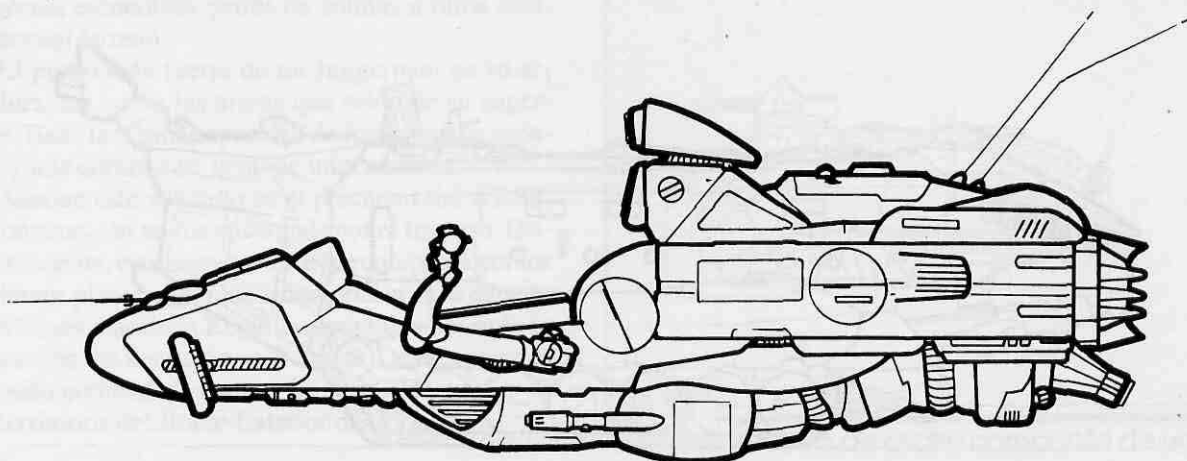
Control de fuego: [2D]

Daño: [4D+2]

Trineo Repulsor

Las bandas de aceleradores de los territorios del Borde Exterior han sido un problema para el Imperio desde hace tiempo. Los gobiernos planetarios han pedido protección frente a los constantes ataques de estos piratas. Inicialmente, se desplegaron soldados exploradores imperiales, pero los aceleradores más poderosos eran mucho más rápidos que las motos deslizadoras de los exploradores.

Frustrados por estos forajidos y furiosos por su creciente atrevimiento, el Alto Mando del Ejército encargó la construcción de un nuevo vehículo capaz



T

rineo Repulsor Raudo 3 de Aratech.

de enfrentarse con esta amenaza. El Trineo Repulsor Raudo 3 es rápido y ligero, y es capaz de superar en velocidad a cualquier vehículo terrestre, con la excepción de los Deslizadores Aéreos.

Pero atrapar a los forajidos es tan sólo el primer paso. Detenerlos es otro asunto. Para llevar a cabo esto, el Trineo Repulsor está equipado con unas redes que salen de sus compartimientos inferiores. Estas redes, además de atrapar el acelerador, dejan ir una serie de pulsaciones que distorsionan los repulsores que lo mueven. Una vez en su lugar, la red desactiva el repulsor y hace que el vehículo se precipite hacia la superficie.

Otros rasgos a destacar son un lanzador de garfios de abordaje, un cañón bláster montado en la cabeza de la embarcación y los más nuevos equipos de escáners y comunicaciones. Su diseño modular permite que los ingenieros puedan hacer toda serie de mejoras en función de una misión o una situación en particular.

Este vehículo ha sido diseñado según el acercamiento básico de "un motor con un asiento" que impera en los aceleradores. Pero las mejoras en la ingeniería han eliminado la necesidad de los controles de dirección protuberantes que marcaban los primeros aceleradores. Aún son necesarios los controles del manillar y los pedales, pero la posición del cuerpo es mucho más comfortable.

Como el éxito del Trineo Repulsor no hace más que incrementarse, estos vehículos aumentarán sus servicios cada vez más. Ahora mismo ya hacen tándem con grupos de motos deslizadoras y andadores AT-ST, formando unidades de asalto terrestre de gran efectividad.

TRINEO REPULSOR

Vehículo: Trineo Repulsor 64-Y Raudo 3 de Aratech

Tripulación: 1

Pasajeros: cero

Código de velocidad: [6D]

Escala: Deslizador

Fuerza corporal: [1D+2]

Armas:

Un cañón bláster medio

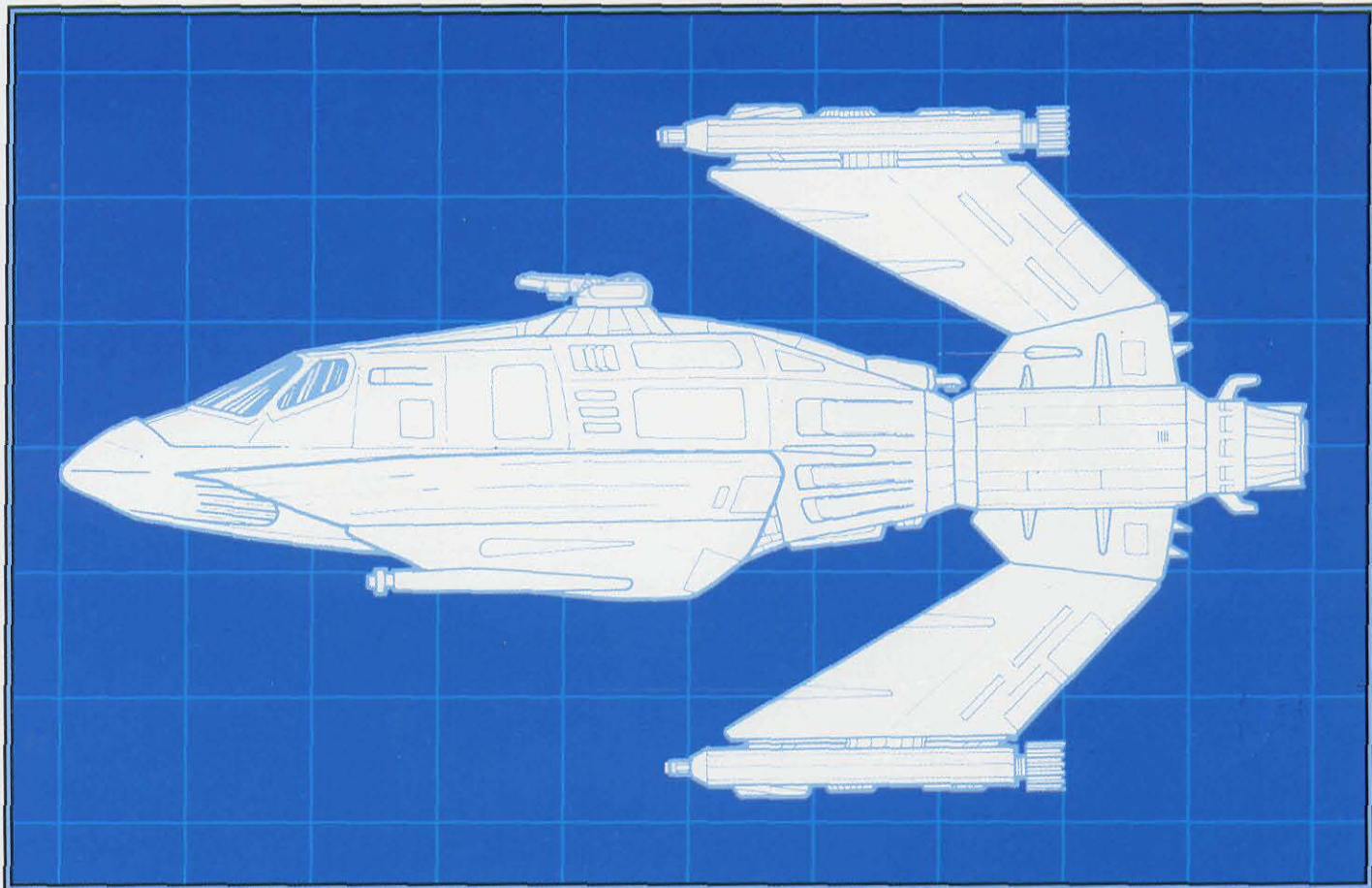
Control de fuego: [2D]

Daño: [3D]

Fortaleza Flotante

El azote de cualquier fuerza de ocupación imperial, el vehículo repulsor Fortaleza Flotante tiene la reputación de ser despiadadamente duro. Su uso principal es la extinción de levantamientos en zonas urbanas ocupadas. Para ello, la Fortaleza Flotante ha solucionado algunos de los problemas logísticos que presentaba el torpe andador AT-AT. Este vehículo es lo suficientemente compacto para deslizarse con facilidad entre los edificios del laberíntico interior de una ciudad llena de gente, y pese a eso, provoca tanto miedo y terror como su equivalente de cuatro patas.

La Fortaleza Flotante tiene una forma remotamente cilíndrica, con sus distintivos cañones bláster de torretas gemelas sobre su acorazado cuerpo. Estos formidables cañones se mueven independientemente uno



GAT

Preparados para las contiendas más duras

Diseñado para llevar a cabo misiones de patrulla y defensa de sistemas al más alto nivel, este veterano de guerra mejorado eleva los estándares a la hora de enfrentarse a las necesidades de misiones multifuncionales y saltos dentro de sistemas.

De la experiencia desarrollada en las exitosas y populares series de cazas estelares TIE llega una nueva generación en tecnología de barcasas rápidas.

El GAT-12h "Rayo Saltador" cumple las necesidades de una mayor respuesta táctica. Hemos aumentado sus sistemas de energía y reconfigurado sus sistemas de armamento. Resultado: el GAT-12h es más rápido, más duro, más capacitado. El Rayo Saltador significa un nuevo grado de efectividad

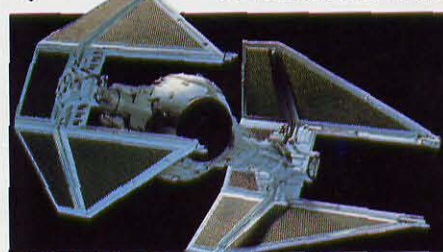
en combate, haciendo de él un vehículo ideal para diversos tipos de misiones -es perfectamente capaz de patrullar por un sistema, servir de punta de defensa, defender un planeta o perseguir a unos malhechores.

Su capacidad de hiperimpulsión aumenta su versatilidad, haciendo del Rayo Saltador una parte integrante de vuestra estrategia.

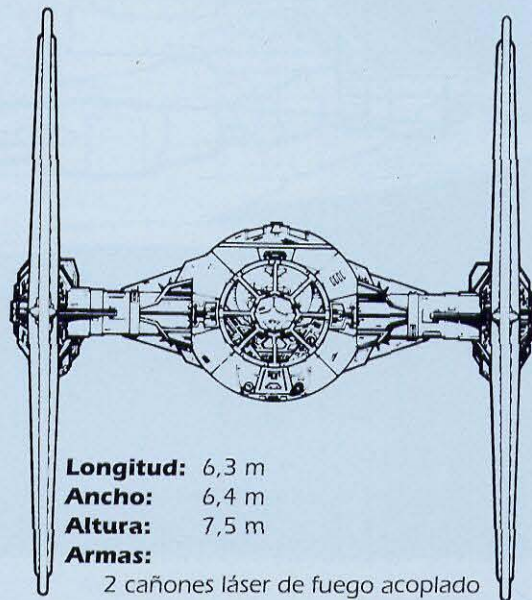
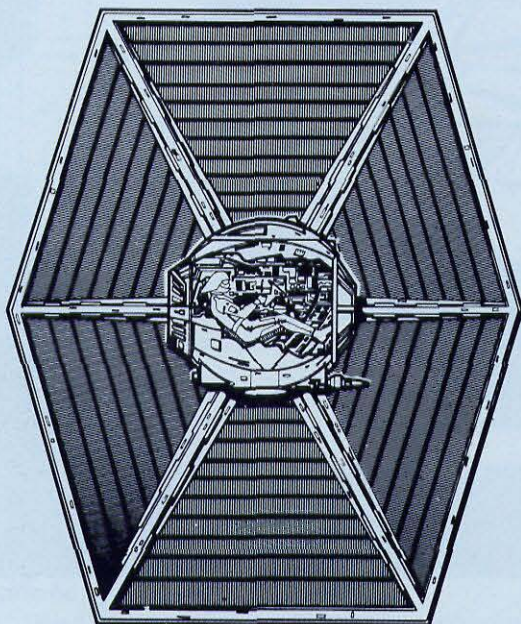
Preparado. Dispuesto. Capaz. Rayo Saltador.

SIENAR

Sistemas de Flota



Una historia basada en la Excelencia



Longitud: 6,3 m

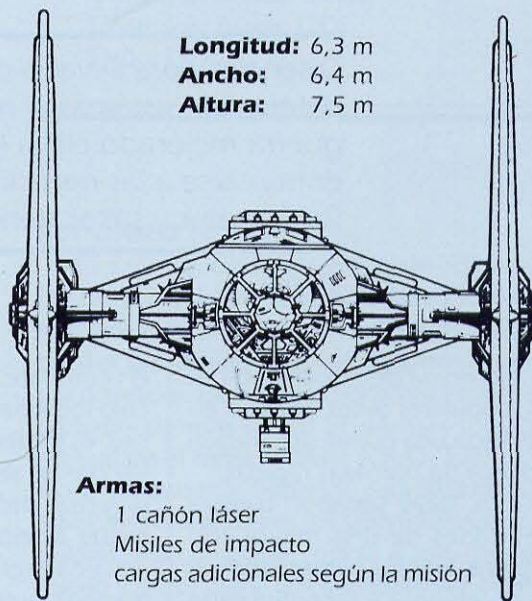
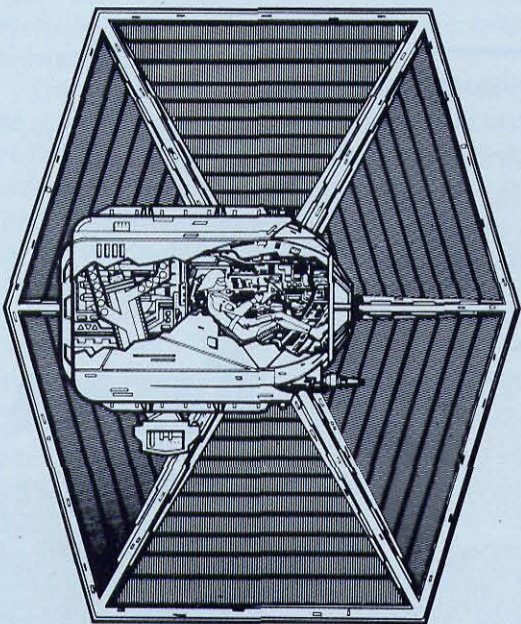
Ancho: 6,4 m

Altura: 7,5 m

Armas:

2 cañones láser de fuego acoplado

TIE/Ln
Caza de superioridad espacial



Longitud: 6,3 m

Ancho: 6,4 m

Altura: 7,5 m

Armas:

1 cañón láser

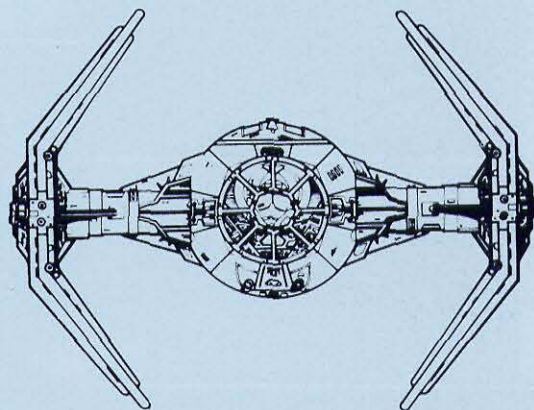
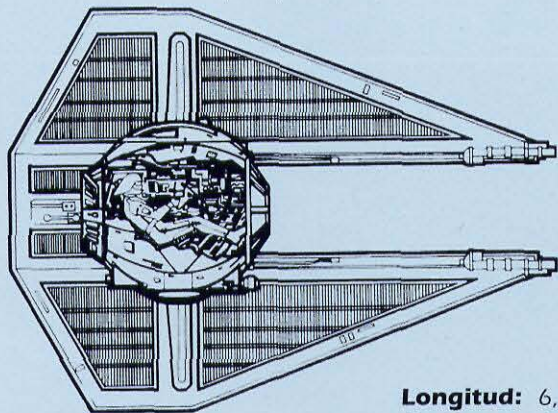
Misiles de impacto

cargas adicionales según la misión

TIE/gt
Caza de soporte terrestre



ES GENERALES DE LAS SERIES TIE



Longitud: 6,6 m

Ancho: 6,4 m

Altura: 4,9 m

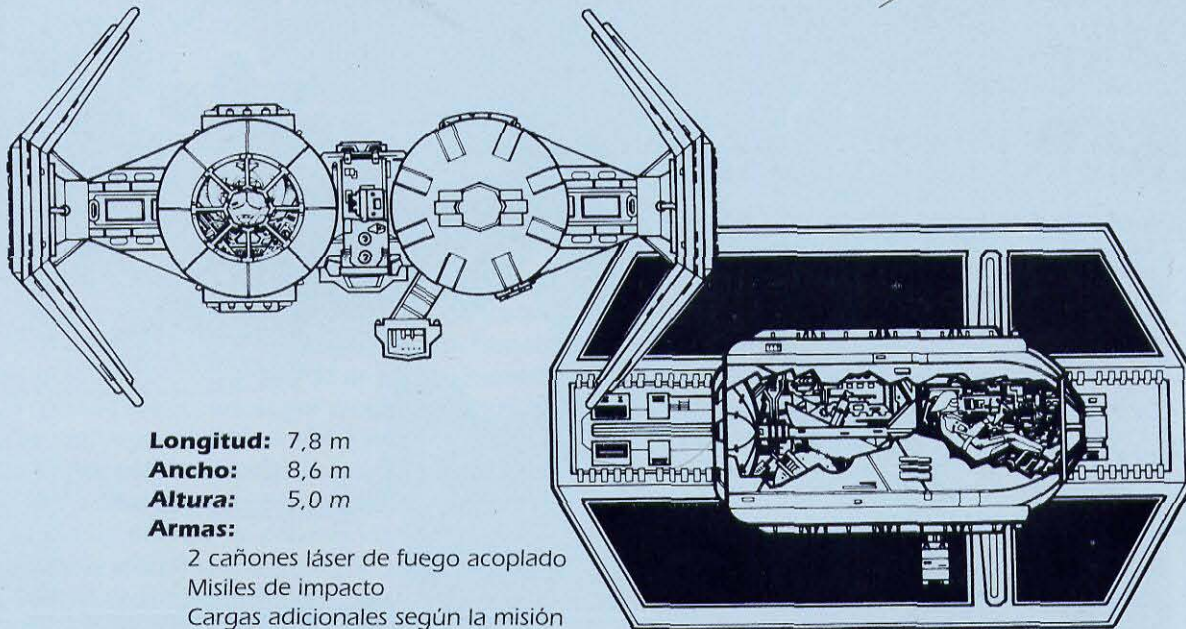
Armas:

4 cañones láser de fuego acoplado



Interceptor TIE

Caza de superioridad espacial



Longitud: 7,8 m

Ancho: 8,6 m

Altura: 5,0 m

Armas:

2 cañones láser de fuego acoplado

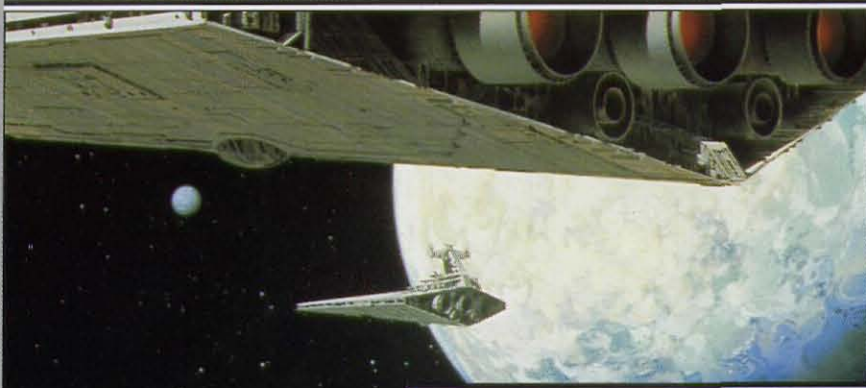
Misiles de impacto

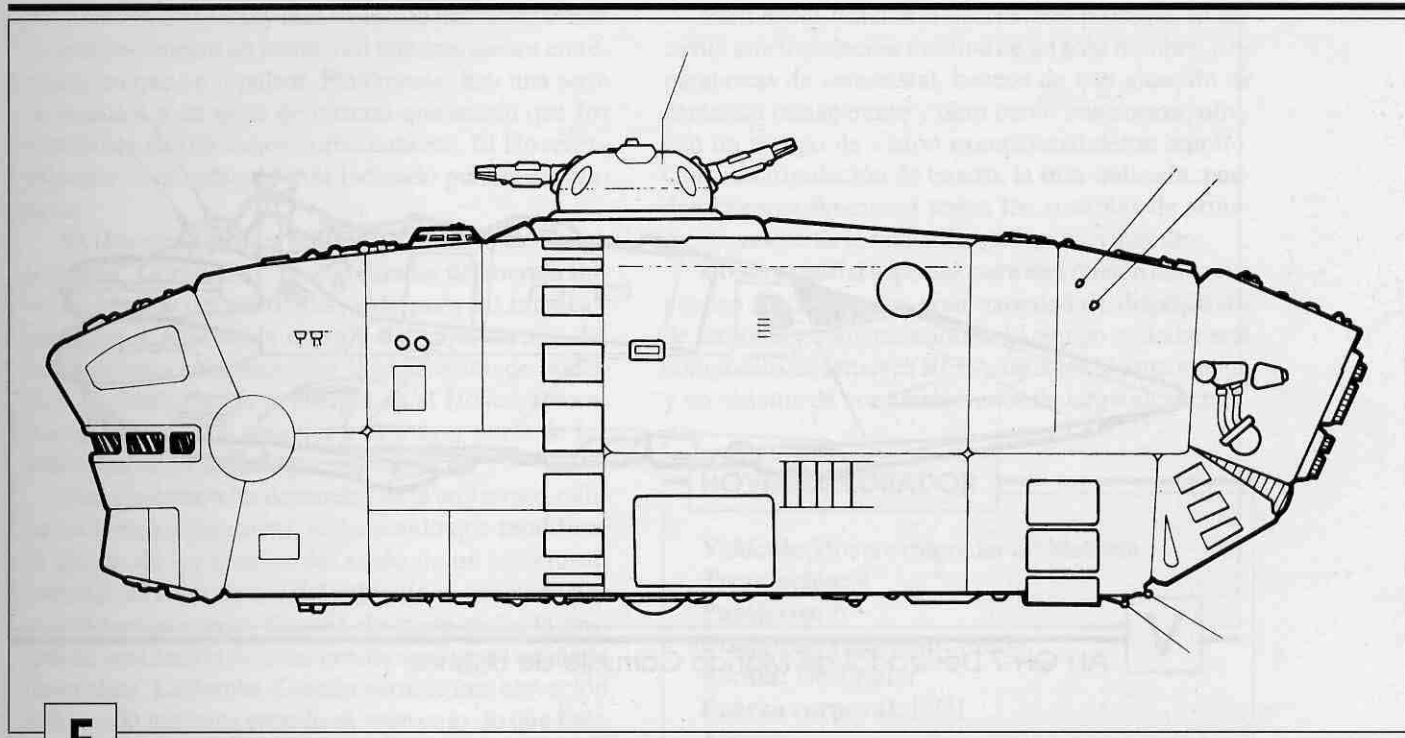
Cargas adicionales según la misión



Bombardero TIE

Bombardero espacial ligero





F

ortaleza Flotante VAPr A9 de Ubrikkian.

del otro, girando en un lento arco determinado, hasta que finalmente dan con el objetivo establecido. En la oscuridad de la noche, el cañón sigue los pasos de dos penetrantes rayos de búsqueda, apuntando a todo lo que señala el rayo.

El casco acorazado de la Fortaleza Flotante le permite atravesar los obstáculos (en vez de rodearlos), destruyéndolo todo a su paso sin ningún esfuerzo aparente. Ciudades enteras han sido aplastadas por Fortalezas Flotantes que buscaban Rebeldes u otros enemigos del Imperio.

La Fortaleza Flotante también emplea muchas de las armas de guerra psicológicas necesarias para atajar las revueltas urbanas. La principal de estas armas es un sistema de vigilancia audio-visual muy sofisticado. Proyectándose hacia el exterior en forma de una burbuja de 30 metros alrededor del vehículo, este sistema combina un dispositivo de escucha muy sensible con otro sensible al calor para crear una intensa "Red de Identificación de Objetivos", o RIO. Este sistema está diseñado partiendo de un grupo de sensores empleado antiguamente por droides asesinos.

Sin embargo, el sistema RIO no se utiliza exclusivamente para localizar enemigos. En muchas ocasiones una misión requiere un simple despliegue de poder con un mínimo de destrucción real. En estos casos, puede utilizarse el sistema RIO para acabar con un objetivo determinado sin provocar un caos excesivo.

La tripulación de una Fortaleza Flotante consiste en un piloto, dos artilleros y un coordinador de sensores que controla el RIO. Este repulsor también lleva

un pequeño número de soldados por si es necesario su despliegue. Existe una cierta rivalidad entre las tripulaciones de estos vehículos y las de los andadores AT-AT. Aunque el Ejército prefiere los andadores, los comandantes de las fuerzas de ocupación que han de establecer la guarnición de un planeta piden Fortalezas Flotantes constantemente.

FORTALEZA FLOTANTE

Vehículo: Fortaleza Flotante VAPr A9 de Ubrikkian

Tripulación: 4

Pasajeros: 10

Código de velocidad: [2D]

Escala: Andador

Fuerza corporal: [5D]

Armas:

Tres cañones bláster pesados

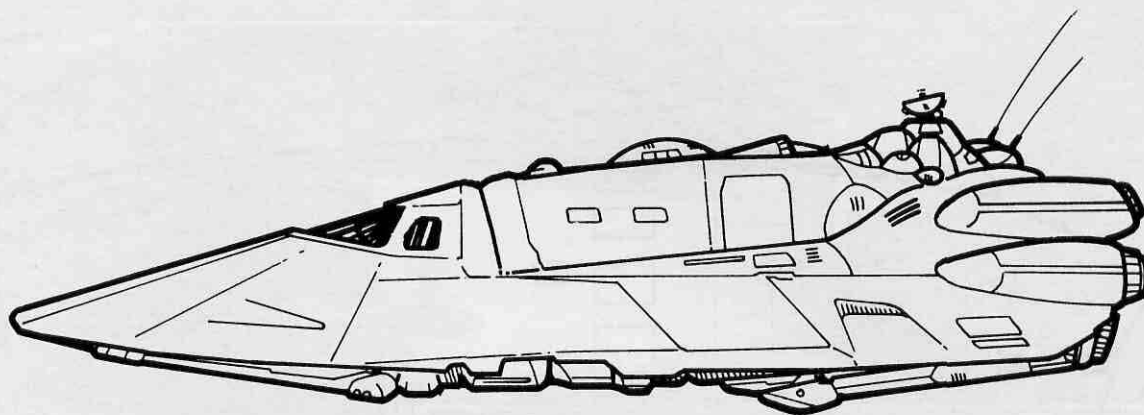
(disparan por separado)

Control de fuego: [2D]

Daño: [5]

Deslizador de Mando

El vehículo de asalto ligero Carruaje es un deslizador terrestre militar modificado utilizado por el personal del Alto Mando Imperial durante las ocu-



V

ALr QH-7 Deslizador de Mando Carruaje de Uulshos.

paciones y asignaciones rutinarias en las que la proximidad a la zona de combate no significa ninguna amenaza. Está mejor acorazado que el deslizador terrestre militar común, pero es más lento y tiene menos armamento. Cubre las necesidades de proteger al personal de supervisión más importante más que la dirección de las fuerzas de ataque.

La única arma del deslizador de mando es un cañón láser que apunta hacia adelante y que solamente puede disparar en la misma dirección en que avanza el vehículo. Como este tipo de vehículos no acostumbran a ir sin escolta, muy pocas veces ha de hacer uso del cañón.

Al igual que en la Base de Mando Móvil, el computador de abordaje del Deslizador de Mando tiene los mejores programas de ayuda al combate, así como unos sistemas de comunicaciones muy completos. Estas unidades tan importantes están fuertemente protegidas y tiene sistemas de repuesto en caso de averías.

Un rasgo poco conocido de este deslizador es su programa de autodestrucción, que se activa apretando un botón junto a la silla de mando. La destrucción puede ser programada hasta 10 minutos después de apretarse el botón. Esto aporta una última salida a prueba de fallos por si el grupo de mando es capturado o está a punto de serlo. Los computadores que graban y analizan las batallas no deben caer en manos de los Rebeldes.

El vehículo está pensado para tres hombres: el comandante, su conductor y un guardaespaldas que también hace de ayudante del comandante.

DESLIZADOR DE MANDO

Vehículo: VALr QH-7 Carruaje de Uulshos

Tripulación: 3

Pasajeros: cero

Código de velocidad: [1D]

Escala: Deslizador

Fuerza corporal: [4D]

Armas:

Un cañón láser

Control de fuego: [1D]

Daño: [3D]

Hoverexplorador

El Hoverexplorador de Mekuun ha probado su valor en una serie de mundos en una gran variedad de fuerzas de tierra y condiciones de combate. Pensado para su uso en pequeñas unidades de reconocimiento y operaciones ofensivas, este vehículo funciona perfectamente tanto en solitario como con soporte de artillería o infantería. También se utilizan junto a otros hoverexploradores en raids y acciones en la retaguardia.

Aunque su velocidad y maniobrabilidad no pueden competir con las de los repulsores exploradores, el diseño de Mekuun tiene algunos puntos a su favor. Tiene una tasa de mantenimiento y de errores mucho mejor que la de los repulsores exploradores más com-

petitivos. Es más fácil y más barato de mantener. Poner en funcionamiento un hovercraft requiere menos entretenimiento que un repulsor. Finalmente, hay una serie de mundos y de tipos de terreno que hacen que los repulsores no funcionen correctamente. El Hoverexplorador es el vehículo más indicado para estos planetas.

El Hoverexplorador utiliza una dinamo de "carga perpetua" Gurian S87. Un habilitador de energía inicia la rotación del ventilador, y después los impulsores traseros reciclan la energía del cojín de aire del vehículo para complementar la generación de poder. Este eficiente uso de la energía da al Hoverexplorador una autonomía superior a la mayor parte de los vehículos de su tamaño y características.

Para ajustarse a las demandas de la utilización militar en terrenos rigurosos, se ha tenido que modificar el diseño de los efectos del suelo de un hovercraft estándar. El cojín de aire del vehículo es generado por cuatro bombas turbo Kasmin de triple ciclo, la unidad de ventilación de altas prestaciones más refinada de su clase. La bomba Kasmin permite una elevación y flotación mayores cuando es necesario, lo que hace que este vehículo pueda superar con gran facilidad terrenos que representan grandes obstáculos para repulsores convencionales.

Al diseñar el Hoverexplorador, se tuvieron en cuenta algunas especificaciones militares. Está lo suficientemente acorazado para poder soportar un disparo directo, pero su peso no llega a dificultar su maniobrabilidad. Su medio ambiente cerrado y reciclable está protegido por puertas y puestos de artillería sellados.

Para hacer funcionar un Hoverexplorador se necesita una tripulación mínima de un solo hombre. Los parabrisas de ceracristal, hechos de una aleación de cerámica transparente y dura como una coraza, ofrecen un campo de visión excepcionalmente amplio. Con una tripulación de cuatro, la más indicada, pueden hacerse funcionar todos los sistemas de armamento mientras el vehículo está en movimiento.

Como material especial, para una misión concreta, pueden instalarse una gran variedad de dispositivos de sensores y comunicaciones. El equipo estándar está compuesto de sensores RFE acoplados al armamento, y un sistema de comunicaciones de largo alcance.

HOVEREXPLORADOR

Vehículo: Hoverexplorador de Mekuun

Tripulación: 4

Pasajeros: 6

Código de velocidad: [3D]

Escala: Deslizador

Fuerza corporal: [3D]

Armas:

Cañón bláster pesado

Control de fuego: [1D]

Daño: [6D]

Cañón láser

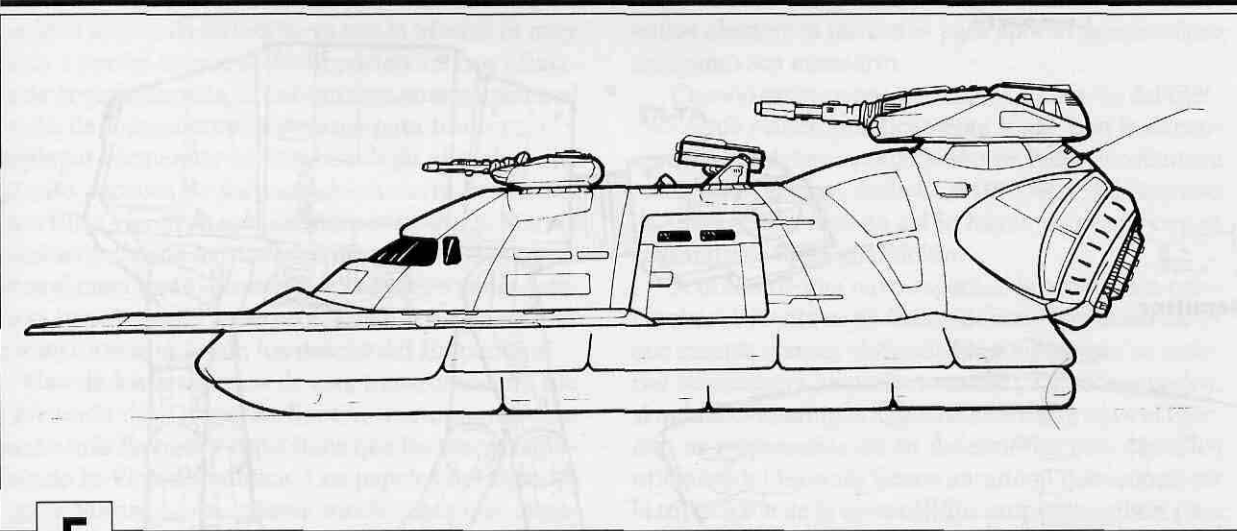
Control de fuego: [1D]

Daño: [2D]

Lanzador de misiles de impacto

Control de fuego: [2D]

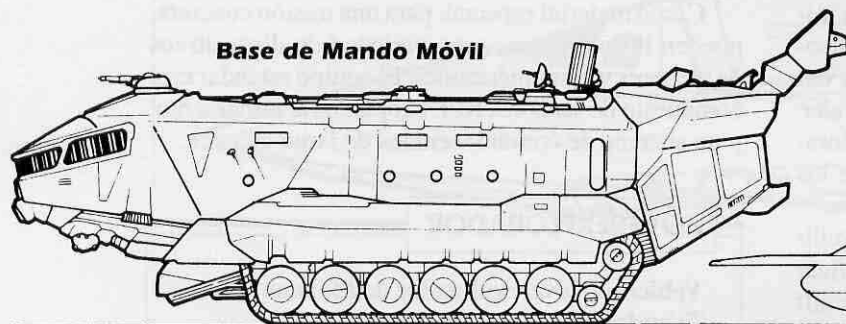
Daño: [4D]



E

l vehículo de repulsión Hoverexplorador de Mekuun ha sido diseñado para llevar a cabo misiones de reconocimiento y operaciones ofensivas.

Guía de reconocimiento de Vehículos Terrestres Imperiales

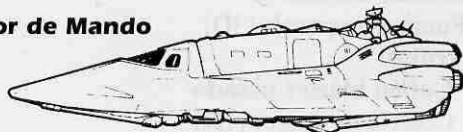


Base de Mando Móvil

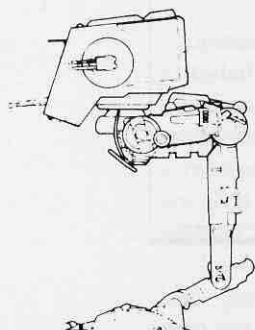
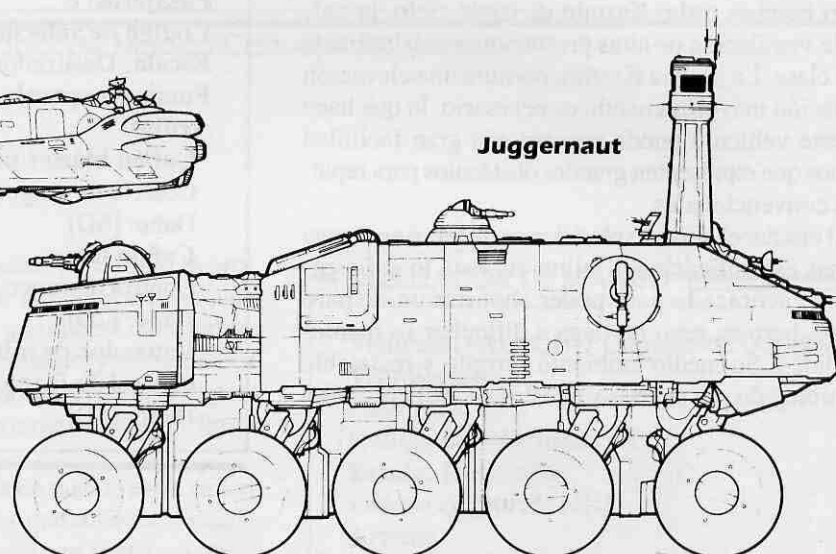


Hoverexplorador

Deslizador de Mando



Juggernaut

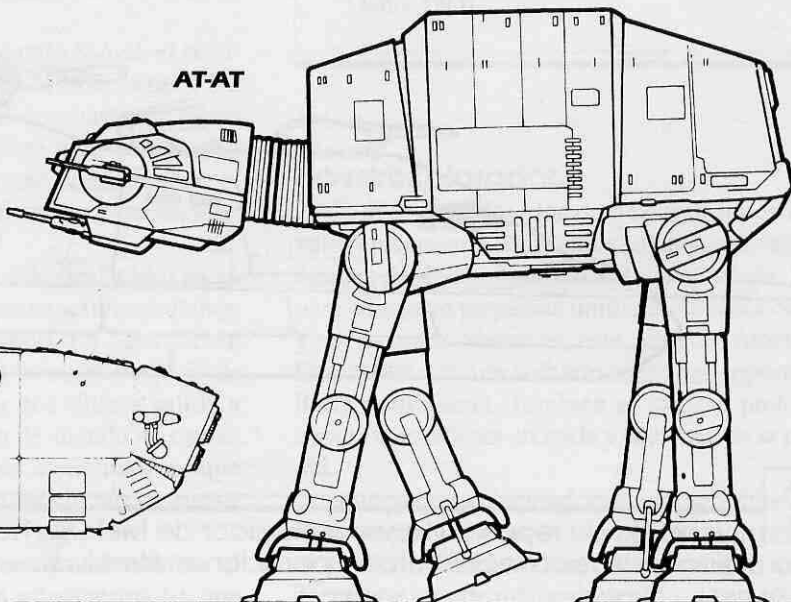


AT-ST

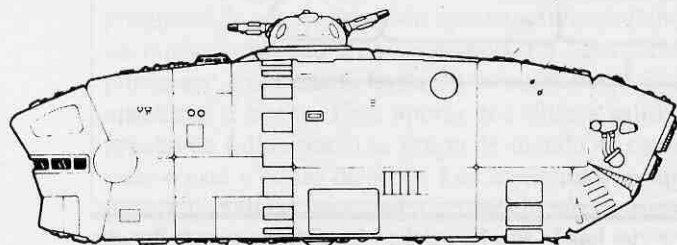
Vehículo de Asalto Compacto



AT-AT



Trineo Repulsor



Fortaleza Flotante

Nota: Todos los vehículos están a escala.



C

apítulo ocho

Organización de un grupo de sector

Un Grupo de Sector es un gran compendio del poder militar del Imperio. Un Grupo de Sector es una organización flexible que puede ser reforzada hasta ser mucho más fuerte de lo que era en un principio sin perder su estructura de mando básica. Esta flexibilidad es una parte integral del proyecto del Emperador para armar al Imperio completamente.

Aunque la organización y el orden de combate de un Grupo de Sector —el poder militar asignado a un sector medio— se ha sacado de estos informes, estas cifras sólo pueden considerarse una media. Y en el inicio del cumplimiento de la orden del Emperador de movilizar la maquinaria de guerra imperial, puede que sólo sean niveles mínimos de fuerza. Además, las fuerzas desplegadas en un sector determinado dependerán de la importancia, el tamaño y la localización de ese sector.

Los papeles del Ejército y la Marina dentro de un Grupo de Sector

Una de las primeras acciones del Emperador fue rehacer la estructura y el personal del Ejército, otorgándole la misma importancia que a la Marina. Esta igualdad sólo se da en teoría, ya que la Marina es muy reacia a perder su puesto de importancia. Los oficiales de la vieja escuela se enfrentaron amargamente al diseño de Destruidores Estelares para transportar y desplegar elementos de combate bajo el mando del Ejército capaces de ser lanzados a tierra desde una nave. Ellos vieron en esto un símbolo de que la Marina incrementaría sus actividades de apoyo —se equivocaron al creer que el prestigio de la Marina podía detener el impulso del Emperador. Las Fuerzas Armadas se transformaron según los deseos del Emperador.

Uno de los resultados de esta transformación fue la creación del Grupo de Sector, una organización mucho más flexible y capacitada que las fuerzas militares de la Vieja República. Los papeles del Ejército y de la Marina se mezclaron mucho más que antes. Ahora la Marina ya no puede ignorar al Ejército por estar “pegados al suelo...y orgullosos de ello”, y el Ejército no puede olvidarse de los acontecimientos en sistemas cercanos por considerarlos “asunto de la Marina.” Ahora se espera que cada rama una sus esfuer-

zos con la otra para conseguir el objetivo común, mantener el dominio del Imperio dentro de un sector.

El papel del Ejército

El mandato principal del Ejército es eliminar las amenazas de tipo militar al orden político imperial establecido en la superficie de un planeta (u otro complejo habitado). Si el planeta no está bajo control imperial, el Ejército debe acabar con todas las fuerzas militares capaces de oponer resistencia, para hacer más fácil la transición del control del planeta al Imperio.

En el transcurso de sus operaciones, el Ejército puede contar con el apoyo de la Marina durante la fase inicial de desembarco. Durante esta fase, la Marina disparará contra objetivos especialmente armados y llevará a cabo “ataques de reducción de fuerzas” para destruir los asentamientos enemigos que puedan interferir en la reagrupación de después del desembarco. El Ejército también tiene permiso para planear previamente ataques sobre objetivos específicos desde la órbita del planeta durante estados más prolongados de la operación. Si la operación es suficientemente importante, se asignarán unidades navales a determinados elementos terrestres para aportar apoyo aéreo en cuanto sea necesario.

Cuando están en una guarnición, la misión del Ejército sigue siendo prácticamente igual, con la excepción de que deben aportar poder de fuego y cobertura a todos los agentes de la COMPNOR y del Servicio de Inteligencia cuando así lo hayan acordado con el comandante de la guarnición.

A bordo de una nave espacial, la obligación principal del Ejército es no interferir con el personal naval que cumple con sus obligaciones y vigilar que su material se conserva en perfecto estado. De todos modos, si unidades enemigas tratan de abordar la nave el Ejército es responsable de su defensa. En este caso, los oficiales del Ejército tienen autoridad para coordinar la tripulación de la nave con sus propios hombres para derrotar al enemigo. Con el incremento de los ataques por parte de fuerzas rebeldes, las unidades del Ejército están cada vez más activas en el mantenimiento diario de la seguridad. Esto provoca fricciones entre la tripulación de la nave y las tropas del Ejército.

El papel de la Marina

El mandato principal de la Marina es asegurar el espacio orbital alrededor de los planetas habitados, investigar cualquier nave que le resulte sospechosa de poder provocar disturbios al oficial que esté al mando y enfrentarse a las naves hostiles, destruyéndolas o capturándolas según sea más conveniente. Además, la Marina debe establecer patrullas en cada sector para localizar enemigos conocidos o para detectar patrones de actividad espacial que puedan indicar presencias hostiles. La misión más importante de la Marina es la superioridad espacial, y es la que genera un mayor entusiasmo en sus tripulaciones y oficiales.

Una misión que ha quedado desfasada es la de proteger las misiones científicas, así como la de actuar de casa oficial para información sobre nuevos mundos. Como el Imperio prácticamente ha dejado de promover la exploración, esta misión se ha perdido hasta el punto de que muchos de los nuevos comandantes no saben que estas misiones formaban parte de las obligaciones de la Marina.

Mientras que el Ejército debe desplegarse sobre la superficie de un planeta, la Marina debe aportar apoyo armado en cuanto el espacio orbital esté asegurado. El apoyo a las operaciones del Ejército tiene prioridad sobre el establecimiento de patrullas hasta que el comandante de operaciones terrestres indique que la situación está bajo control, aunque estas operaciones de apoyo no deben impedir que se lleven a cabo las de patrulla.

Si los comandantes del Ejército creen que la situación en la superficie está más allá de cualquier posibilidad de victoria, o si las autoridades políticas adecuadas lo piden directamente, la Marina debe llevar a cabo una serie de ataques de castigo sobre un objetivo determinado. Los ataques reciben nombres en clave que varían según la misión y cambian con mucha frecuencia. El único nombre en clave que todavía no ha cambiado es "Base Delta Cero", el código para la completa destrucción de todos los "medios de producción", fábricas, campos de cultivo, minas, viveros de peces y todos los seres vivos y droides. El nombre en clave no ha cambiado para que no exista ninguna posibilidad de confusión cuando se ordene un Base Delta Cero.

Organización del Ejército

En el Ejército de la Vieja República había una distinción muy clara entre las tropas (los que combatían) y el personal de apoyo y los mandos, que permanecían lo más alejados posible de la zona de guerra mientras pudiesen llevar a cabo sus obligaciones. En el crepúsculo de la Vieja República, las posibilidades de que alguien de rango superior a Teniente recibiera un disparo de bláster eran prácticamente nulas. Esta distinción sigue vigente en el Nuevo Orden, aunque el personal de apoyo está más integrado con sus unidades, recibe entrenamiento de combate y se espera de

ellos que luchen cuando se encuentren con el enemigo (y así lo hacen).

Aunque ya no es extraño que los capitanes y demás oficiales de rango participen directamente en el combate, se les sigue considerando miembros del cuerpo de mando en vez de soldados. Cuando una fuente imperial típica produce listados del número de tropas, sólo cuentan el personal tradicional de combate y no incluyen al personal de apoyo ni a los mandos.

Seguidamente se incluye información sobre todos los elementos del orden de batalla del Ejército.

Patrulla

La patrulla de línea de ocho hombres es la unidad básica del Ejército Imperial. La patrulla imperial es más pequeña que las antiguas patrullas de 10 y 12 hombres comunes durante la Vieja República, pero su superior entrenamiento y un mejor aprovechamiento de las tácticas de unidades pequeñas coordinadas hace que el poder de fuego de las patrullas no se resientan. Además, debido a la gran cantidad de hombres disponibles, el número de patrullas ha experimentado un gran incremento. El Imperio está haciendo pruebas con unidades aún más pequeñas, especialmente con las unidades de élite y las de soldados de asalto, pero siguen siendo algo raro. La patrulla de ocho hombres sigue siendo la columna vertebral del Ejército Imperial.

Una patrulla está comandada por un sargento. El sargento recomienda a sus superiores una lista de nombramientos, una lista del orden de sucesión en la cadena de mando. El primero de esta lista (una vez aprobada) recibe automáticamente el rango de cabo. Aunque los demás miembros de las tropas no reciben ningún rango, cada uno de ellos sabe cuál es su número en la lista de sucesión. Aunque no sean un indicador muy certero del valor de cada hombre para su patrulla, los números de sucesión se tienen en cuenta con frecuencia como una medida del valor de cada soldado. Esta creencia ha llevado a las expresiones "más bajo que el octavo hombre" y "Tan certero como la mente del número uno".

El Imperio emplea una gran cantidad de tiempo en seleccionar y entrenar a sus sargentos. El sargento es el hombre que entrena, evalúa y dirige a los reclutas. Los sargentos construyen las patrullas, y el Ejército se construye a partir de ellas. Se cree que es más difícil llegar a sargento que a teniente o incluso a capitán.

Las recientes derrotas contra la Rebelión han llevado al Imperio a plantearse la forma de aumentar la capacidad de fuego de una patrulla básica al menor coste posible. Los esfuerzos principales se centran en dotar a cada patrulla de un bláster de repetición ligero. El bláster de repetición es llevado y disparado por un hombre. Se han añadido blásters de repetición ligeros a las patrullas de casi todos los sectores, pero el esfuerzo de rearme ha sido muy esporádico en todos los sitios, con la excepción de tres sectores en los que más de la

mitad de las patrullas han sido reequipadas: Shwuy, Harron y Nembus. En los mundos más poblados de estos sectores, como Uviuy Exen en Shwuy y Tram-men en Harron, todos las patrullas de línea han sido completamente armadas con blásters de repetición ligeros.

Las patrullas de tiradores de élite están realmente formadas por soldados con una puntería con el bláster muy superior a la de un soldado estándar. También se diferencian de las patrullas estándar en que las listas de nombramientos están prácticamente abolidas. Aunque todos los soldados de élite reciben una educación básica en demolición, cada individuo está adiestrado en habilidades distintas, y antes de cada misión el sargento nombra cabo al soldado que tenga las habilidades más adecuadas para esa misión en concreto. Cada soldado es instruido sobre lo que debe hacer durante la misión, y se espera de ellos que sean lo suficientemente buenos para poder improvisar si el sargento y el cabo son eliminados.

Aunque oficialmente no pertenecen al orden de batalla, los blásters de repetición ligeros han sido introducidos en casi todas las patrullas de tiradores de élite. La creencia de los soldados de que estas armas incrementan la efectividad de sus unidades es una de las causas de su extensión a todas las patrullas de línea.

Las patrullas de ingenieros están formadas por especialistas en habilidades que no son de combate entrenados para combatir y por expertos en combate adiestrados en otra clase de habilidades que puedan ser de utilidad.

Estas patrullas han sido diseñadas para entrar, atravesar, rodear o pasar por encima de casi cualquier cosa. También deben ser capaces de hacer funcionar, reparar o desmantelar cualquier pieza de material con el que se encuentren. Cada patrulla tiene un experto en demolición que ha demostrado su habilidad sobre el terreno en unidades de tiradores de élite. Sus habilidades de todo tipo hacen que sean con mucha frecuencia los hombres más peligrosos de las patrullas de ingenieros.

Las patrullas de ingenieros no tienen lo que se conoce por "material estándar". Normalmente tienen una gran cantidad de explosivos y detonadores térmicos, así como medpacs y gran variedad de DSP (Dispositivo de Sensores, unidades Portátiles). Por lo que respecta a las armas, una patrulla de ingenieros tiene blásters estándar y todo el material que hayan podido construir, requisar o robar en sus misiones.

Las patrullas de repulsores estándar están formadas por ocho soldados, un sargento y dos vehículos ligeros de transporte. Cada uno de estos vehículos tiene una tripulación de cuatro hombres, en la que se incluye un mecánico soldado, un conductor, un oficial técnico y de sensores y un comandante, que acostumbra a realizar además funciones de artillero. La mayoría de los vehículos de sargento tienen un Receptor de Energía en el compartimiento de transporte en el que se sienta un segundo oficial técnico y de sensores. Este oficial

busca signos de comunicaciones hostiles para adelantarse a los saltos hiperespaciales del enemigo.

Las patrullas de repulsores con armas pesadas son aquellas que tienen armamento adicional en sus vehículos, frecuentemente armas desmontables como el bláster de repetición pesado, un lanzador de granadas Merr-Sonn 4.4 o incluso un cañón láser ligero, que puede ser desmontado y utilizado por la infantería cuando se necesita un gran poder de fuego.

Las patrullas de exploradores tienen otro tipo de organización. Esto se debe a dos factores: la dificultad de adiestrar a los exploradores para hacer frente a su gran número de bajas, y su herencia. La mayor parte de los soldados exploradores vienen de sistemas con una gran tradición de guerreros montados, jinetes o caballeros de alguna clase. El Imperio coge lo que le resulta útil de estas diversas doctrinas y deja las tradiciones lo más intactas posibles para fomentar el "espíritu de cuerpo". Una de las partes más útiles de estas tradiciones es cuidar de tu propia montura; los exploradores son adiestrados para mantener y reparar sus propios vehículos, lo que reduce el personal de apoyo necesario para mantener este tipo de unidad móvil. El fuerte orgullo de unidad y los altos estándares han llegado hasta los fabricantes y las motos militares de Aratech y Mobquet son los vehículos de repulsión más fiables jamás construidos.

Las patrullas de exploradores se conocen bajo el nombre de lanza. Cada lanza está formada por cinco exploradores (el sargento incluido) y sus vehículos. La mayor parte de las lanzas exploradoras utilizan una moto deslizadora por persona, aunque unas pocas utilizan una moto deslizadora y un par de vehículos de dos hombres.

Aumento de efectivos de una patrulla

El número de efectivos de una patrulla de línea no acostumbra a incrementarse pero cuando se hace, se le asigna otra patrulla completa. El sargento de la primera patrulla recibe el rango de "sargento de mando" y el cabo toma el mando de su patrulla en su ausencia. Con mayor frecuencia, se añade a las patrullas un destacamento de armamento pesado, que normalmente es de tres hombres con un bláster de repetición medio.

Pelotón

Un pelotón de línea está compuesto por cuatro patrullas. Un teniente al mando y un sargento mayor como adjunto al pelotón mandan sobre un total de 38 soldados. El pelotón es la unidad más pequeña que puede solicitar apoyo armado de otras unidades. Estas solicitudes se hacen al Alto Mando del batallón, el cual asigna la unidad adecuada como respuesta, o bien las envía a mandos superiores si carece de fuerzas de apoyo dentro del batallón.

Si los comandantes imperiales tienen tiempo para desarrollar un plan de ataque, acostumbran a asignar a cada pelotón una sección de artillería. Los soldados llaman a esta práctica "hacer un injerto". En ocasio-

nes, los comandantes de batallón injertarán una sola compañía acorazada o de artillería a gran número de pelotones, dejando que sea el capitán de la compañía el que decida a qué pelotón se debe apoyar, según la situación del combate.

Antes de entrar en una situación de combate, un teniente acostumbra a enviar a su sargento mayor a la patrulla que según él estará bajo una mayor presión. Si es posible, el teniente no permanece junto a una sola patrulla, sino que trata de ir a donde más lo necesitan. Esto hace que los tenientes tengan una vida muy corta. Los tenientes que sobreviven a su primera batalla son uno de estos dos tipos:

- El primer tipo es un individuo pragmático que es consciente de las limitaciones de esta doctrina y se queda en una sola patrulla cuando el combate se pone feo. Mantiene su control del mando gracias a la conexión con su sargento mayor mediante los comunicadores, gestos y, ocasionalmente, gritos a pleno pulmón.
- El segundo tipo es un soldado muy duro.

Un pelotón de asalto está compuesto de dos patrullas de línea y dos patrullas de armamento pesado. Las patrullas de armamento pesado acostumbran a estar armadas con blásters de repetición pesados. Con frecuencia también tienen otras armas pesadas, las más frecuentes son un bláster de repetición medio de tres hombres, pero en ocasiones pueden ser más de tres blásters de repetición medios o dos blásters de repetición pesados. El pelotón de asalto estándar puede tener de 38 a 47 hombres, siendo el de 41 hombres el más común.

Los pelotones de artillería reciben el sobrenombre de líneas, y están formados por cuatro secciones de artillería, con un suplemento estándar de 38 hombres. Una línea de artillería tiene, o bien cuatro tubos de artillería pesados o medios, o bien ocho piezas de artillería ligeras.

Un pelotón de repulsores se compone de 56 hombres en cuatro patrullas de repulsores (patrullas de repulsores de armamento pesado si se trata de un pelotón de armamento pesado) y un elemento de mando. El elemento de mando está compuesto por dos vehículos de transporte ligeros modificados con armadura pesada y un mayor poder de repulsión para compensar. Durante un combate, el vehículo de mando del teniente acostumbra a situarse en un punto en el que pueda dirigir las acciones de todo su pelotón con efectividad, mientras que su sargento mayor es asignado a una de las patrullas, generalmente la que va en cabeza. También tienen un vehículo de apoyo, con una tripulación de cuatro hombres (que pueden realizar funciones de mecánicos) y ocho técnicos. El vehículo de apoyo también lleva un número limitado de piezas de repuesto para poder reparar los repulsores.

Un pelotón acorazado estándar tiene entre 34 y 42 hombres, y cuatro vehículos pesados, cada uno de ellos con tripulaciones de cuatro o cinco hombres, o bien ocho vehículos medios o ligeros con tripulacio-

nes de tres hombres. Los pelotones de vehículos pesados son los más frecuentes. Los pelotones acorazados también tienen un quinto vehículo, el vehículo de mando, que acostumbra a ser un vehículo medio (modificado para llevar a un tripulante extra en una cúpula de artillería secundaria con un bláster de repetición pesado) con mejor visibilidad que los vehículos pesados. Durante el combate, el teniente siempre está en el vehículo de mando, mientras que el sargento mayor puede ser asignado a otro vehículo o incluso al de soporte si es que su defensa está en peligro.

Estos vehículos acostumbran a ser tanques de repulsión o sus equivalentes. Además, los pelotones acorazados pueden estar formados por andadores u otro tipo de vehículos de combate fuertemente blindados.

Los pelotones acorazados están acompañados por dos vehículos de transporte pesados que llevan las piezas de repuesto y los componentes necesarios para la unidad. Estos VTP tiene una tripulación de tres hombres cada uno, que pueden hacer de mecánicos de los vehículos blindados, y cuatro técnicos adicionales. Todos estos técnicos están familiarizados con todos los sistemas operativos del tanque, pero cada uno está especializado en una de estas cuatro áreas: sistemas de armamento, mantenimiento del blindaje, circuitos de control o transmisiones de energía del motor.

Las patrullas de misiones especiales estándar están formadas por 38 hombres, pero eso es lo único estándar que tienen. Tiene cuatro patrullas: dos de tiradores de élite, una de armamento pesado y una de ingenieros. Estas patrullas se entrecruzan y frecuentemente se separan para formar tres unidades que contienen ingenieros y personal de artillería pesada en partes iguales.

El pelotón es la unidad de operaciones básica para las misiones especiales. Cuando las fuerzas armadas imperiales piensan en misiones especiales, lo hacen pensando en el número de pelotones necesarios para llevar a cabo la misión. Como esto indica, las misiones especiales son aquellas operaciones que sólo pueden llevar a cabo una pequeña élite de hombres, en lugar de las maniobras militares estándar.

Las fuerzas para misiones especiales han sido utilizadas con creciente frecuencia para "operaciones de ganancias políticas" (OGP). Los soldados de misiones especiales las llaman operaciones "hombre de paja". Las OGP son misiones de terrorismo llevadas a término en planetas en los que las simpatías populares oscilan entre el Imperio y la Rebelión. En una OGP típica, las tropas de misiones especiales montan varios atentados terroristas, ejecutados de manera que sugieran que han sido hechos por facciones políticas nativas del planeta.

Con el tiempo, alguna facción política pedirá ayuda al gobernador planetario. Éste declarará la ley marcial y pedirá la asistencia de la flota. La ayuda llegará en forma de cientos de miles de soldados adicionales. Estas tropas detienen a los simpatizantes de la Rebelión (conocidos o sospechosos) y los meten en prisión

o los ejecutan. En cuanto los Rebeldes han sido eliminados, los ataques terroristas cesan, reforzando la impresión de que la Rebelión fue la promotora de estos ataques. Entonces las fuerzas de misiones especiales se dirigen a otro planeta.

Un pelotón de exploradores está compuesto de 29 hombres en dos patrullas comandadas por un sargento mayor y un escuadrón de exploradores comandado por un teniente.

Un escuadrón está compuesto por dos lanzas de cinco exploradores cada una y un teniente que reemplaza al sargento en el mando de la lanza. Aunque oficialmente el teniente está al mando de todo el pelotón, la tradición deja el mando de las patrullas al sargento mayor, mientras que el teniente se hace cargo del escuadrón.

Aumento de efectivos de un pelotón

Los pelotones son las unidades más flexibles del Ejército. Esto no es cierto en la doctrina, pero sí en la práctica. Las tablas de organización dicen a los comandantes que los pelotones pueden ser aumentados añadiéndoles patrullas enteras, y esto se hace siempre que es posible.

Pero los comandantes de los pelotones de infantería también tienen material y personal de pelotones de armamento pesado, de pelotones de repulsores e incluso de pelotones acorazados. A nivel de compañía el material se "sobreordena"; muchos pelotones van por ahí con un bláster de repetición ligero extra o incluso con uno medio. En ocasiones se asignan refuerzos a unidades equivocadas que deciden quedarse con el material y los hombres extra. El pelotón es la unidad del Ejército menos estandarizada, en ocasiones pueden llegar a tener el mismo poder de fuego que una compañía.

Compañía

La compañía de línea es la unidad más pequeña capaz de llevar a cabo operaciones extensas por sí misma. Está compuesta de cuatro pelotones para un total de 152 soldados, que con los elementos de mando y el personal de apoyo llegan a los 180 hombres. Una compañía está comandada por un capitán al que sirven cuatro oficiales, los cuales son el equivalente de un teniente en cuanto a rango se refiere: SC1 es el teniente de la compañía, el segundo de mando del capitán; SC2 es el oficial de logística; SC3 es el oficial médico, y SC4 el oficial técnico. Además, hay 23 miembros del personal de apoyo: ocho de logística, 11 técnicos y cuatro médicos. Cada miembro del personal de apoyo está ayudado por un número de droides que va de dos (los médicos) a 11 (en logística), hasta un total de 118 droides de media por compañía. Si la duración de una misión va a ser superior a la habitual, o si la compañía tiene que estar totalmente aislada de cualquier tipo de soporte, el personal de apoyo tendrá un mayor número de droides. Los droides casi nunca están incluidos en los scandocs imperia-

Manteniendo en contacto

La necesidad de un equipo de comunicaciones de poco peso en el que se pueda confiar para mantener el contacto de los comandantes de pelotones con las demás unidades da trabajo a las secciones de IyD de varias compañías. El éxito inicial de Soro-Suub con el comunicador DH77 llevó a producir cientos de miles de unidades antes de que se descubriera su gran fallo: las unidades se destruyen fácilmente con emisiones de partículas de alta energía. Este tipo de emisiones pueden ser el resultado de las condiciones normales de un campo de batalla; los fallos de la artillería cercanos pueden provocar zonas muertas en las que las transmisiones de un DH77 se pierden. ¡Los iones desprendidos por el ataque de un solo caza TIE puede inutilizar durante un tiempo a los DH77 de tres kilómetros a la redonda!

La Corporación Herzfall, una compañía poco conocida del sector Senex, desarrolló el DH107, que rectificaba este error y era menos susceptible a la intercepción de señales. Todos los pelotones creados después de la Batalla de Yavin han recibido un DH107, y muchos de los otros han reemplazado sus viejos transmisores. Sin embargo, miles de pelotones siguen utilizando el viejo DH77, una situación que no parece que vaya a cambiar ya que el Imperio tiene usos más vitales para sus fondos.

les sobre organización o material, con lo que forman una red de soporte casi invisible dentro de las fuerzas armadas.

Una compañía de desembarco puede cargarse para misiones de más de seis semanas de duración, aunque dos semanas es el estándar imperial. El personal de apoyo está adiestrado para sobrevivir en diversos ambientes, y ellos instruyen a los pelotones sobre lo que deben esperar cuando lleguen a la superficie del planeta —qué tipo de atmósfera tiene, cómo puede influir el ambiente sobre el material de los soldados, con qué riesgos de tipo biológico deberán enfrentarse, qué podrán comer si se les acaban las raciones, etc. En condiciones ideales, el personal de apoyo puede mantener en funcionamiento a una compañía hasta que se hayan acabado las cargas de bláster. En la realidad, el personal de apoyo ha hecho bien su trabajo si han conseguido mantener a todos los soldados que no estén heridos y todas las piezas de material que no estén estropeadas por el fuego enemigo listos para el combate después de un mes en la superficie.

Las compañías de artillería, conocidas por baterías, tienen 152 soldados, 23 miembros del personal

de apoyo y, o bien 16 tubos de artillería medios o pesados, o bien 32 piezas de artillería ligeras. Tienen menos droides que las otras compañías, unos 70 con el personal de apoyo.

Las compañías de armamento pesado tiene dos pelotones de asalto, dos pelotones de línea, los elementos de mando y apoyo habituales y 152 ó 170 soldados, según la configuración de los pelotones de asalto, para un total de 180 ó 193 hombres. En el pelotón de asalto estándar, los pelotones de línea equipan a sus patrullas con blásters de repetición ligeros. Las mejoras recientes en muchas compañías han substituido un bláster de repetición ligero por uno medio en cada pelotón, dando a las compañías de asalto una mezcla de poder de fuego muy flexible.

La compañía de ataque acorazado tiene entre 200 (para una compañía de tanque pesado) y 232 hombres (para una compañía con tanques ligeros). Hay cuatro pelotones, tres de tanque y uno de repulsores de armamento pesado, así como los elementos de mando y apoyo. Las compañías contienen 16 tanques pesados (si se trata de una compañía de tanques pesados) o 28 tanques ligeros (una compañía de tanques ligeros) y nueve repulsores con armamento pesado. El capitán dirige la compañía desde un tanque pesado modificado. Este tanque destaca por el gran número de extractores de calor necesarios para hacerse cargo del gasto de calor de toda la energía extra que consume. A diferencia del tanque de mando medio, un tanque de mando pesado debe llevar a cabo todas las funciones al mismo tiempo, y utiliza la energía necesaria para ello.

La compañía acorazada de penetración es la compañía acorazada con menos personal. Sus elementos

de apoyo se quedan en el cuartel general del batallón y no viajan con la compañía. Una compañía de penetración no es más que cuatro pelotones de tanques y un tanque de mando, un total de 21 ó 37 tanques según el tipo de tanque. Las compañías acorazadas de penetración están diseñadas para penetrar en las líneas enemigas y crear el caos. Sus misiones son destruir los asentamientos enemigos o conquistar los asentamientos menos defendidos y mantenerlos hasta la llegada de fuerzas más compensadas. La falta de elementos de apoyo pone a la compañía bajo mucha presión.

Estas unidades están equipadas para operaciones de combate cortas. Pero las "operaciones de combate cortas" son una ficción de los documentos de adiestramiento. Los suministros nunca se utilizan siguiendo las tasas medias y las piezas se niegan a estropearse según la media; al cabo de 72 horas una compañía de penetración ha desarrollado algún tipo de problema que reduce su efectividad en combate. Los comandantes lo saben, y es por esto que no se planean operaciones de penetración de una duración superior a 72 horas.

Una compañía de repulsores se compone de 188 soldados, 220 hombres en total contando el elemento de mando y el personal de apoyo. Cada compañía dispone de 31 vehículos de repulsión, ocho de ellos dedicados al personal de apoyo y el vehículo de mando, además de 22 vehículos de combate divididos en dos pelotones. Cada pelotón de repulsores lleva un pelotón de línea para su despliegue en combate.

Las compañías de misiones especiales se componen de tres pelotones de misiones especiales y un pelotón de exploración aumentado, más los elemen-

D roide Todo Terreno Rebaxan Colmuni MSE-6

Este droide fue introducido como un modelo comercial de bajo coste con una campaña promocional de soporte en 400 sectores y una saturación del 85 por ciento de los medios de comunicación. Se vendieron trillones. Cientos de billones fueron devueltos. A pesar de su gran versatilidad, a docenas de especies inteligentes diferentes el diseño de los sistemas auditivos y de tracción del MSE-6 les recuerda algún tipo de plaga nativa; y ciertamente no es algo que resulte agradable.

Para evitar la bancarrota, Rebaxan se dirigió a las fuerzas armadas, ofreciendo un trato muy bueno por unos pocos cientos de billones de droides casi nuevos. Las Fuerzas Armadas los compraron para paliar de forma temporal la creciente necesidad de droides ocasionada por el espectacular crecimiento del Ejército y la Marina.

Dentro de las fuerzas armadas estos droides eran tan detestados como en la vida civil. Pero eran efectivos y baratos. Con el apodo de "droides ratón", se convirtieron en algo fijo en las instalaciones imperiales desde los campamentos de compañía más normales hasta los proyectos más secretos.

Los droides ratón son droides de tercer grado con matrices-C de conocimiento modular. Cada matriz contiene una habilidad, y cada droide puede llevar una sola matriz. Pero estas matrices son baratas y muy compactas, y son muy fáciles de poner y sacar. Los oficiales técnicos de Imperio ya no ponen ellos mismos las matrices; envían órdenes a droides ratón con la matriz de Prog/Rep Droides, y entonces los propios droides hacen los cambios necesarios.

tos de mando y de apoyo: 136 soldados para un total de 164 hombres. Si la misión es de corta duración, el personal de apoyo es omitido. El pelotón de exploradores aumentado es en realidad más pequeño que un pelotón de exploradores normal: tiene 22 hombres. Sin embargo, todos ellos son exploradores de motos deslizadoras, un total de cuatro lanzas, un teniente y un sargento mayor. Las 22 motos exploradoras acostumbran a estar modificadas para llevar partes de repuesto y municiones adicionales ya que las compañías de misiones especiales operan en "zonas de densidad de hostilidad en incremento". Se ven envueltas en muchos más combates de los que estaban diseñadas para encontrarse; los exploradores de misiones especiales disfrutan mucho con el aumento de la acción.

Cuando operan en un planeta considerado hostil al Imperio (incluidos cientos de planetas que son nominalmente parte del Imperio), las compañías de misiones especiales reciben suministros lanzados directamente desde naves de la Marina. Una fuerza de un tamaño nunca inferior a una línea sale del hiperespacio, lanzando un número de containers de tamaños que comprenden desde el de un droide sonda hasta el de cápsula de vida. Estos trazan erráticas trayectorias hasta llegar a la superficie, impactando por todo el planeta. Sólo cinco de ellos son cápsulas de suministros; el resto son señuelos para reducir la efectividad de las medidas de rastreo del enemigo. Con frecuencia, la mera presencia de naves de la Marina es suficiente para ocupar la atención del enemigo. Una vez que la entrega de suministros ha concluido, las naves saltan de regreso al hiperespacio a no ser que hayan recibido la misión de dar apoyo aéreo a las fuerzas de tierra. Estas misiones de apoyo aéreo a las compañías de misiones especiales son poco frecuentes ya que estas unidades de élite deben arreglárselas sin él.

Las compañías de exploradores son denominadas tropas. Están formadas por cuatro pelotones de exploradores y los elementos de mando y apoyo: un total de 116 soldados y 40 motos deslizadoras. El elemento de mando viaja en un deslizador de mando de alta energía en vez de en una moto deslizadora, y el personal de apoyo también es móvil. Las compañías de

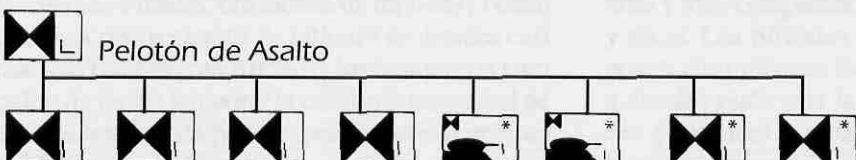
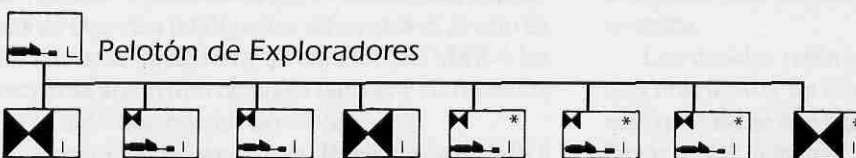
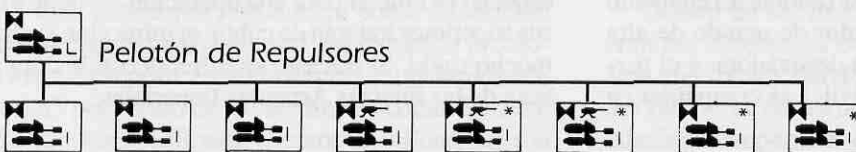
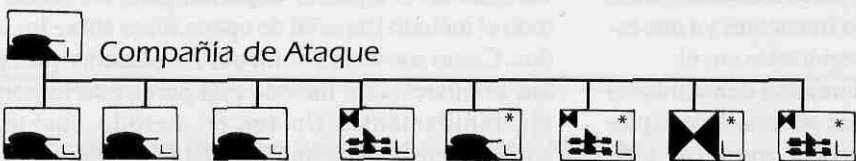
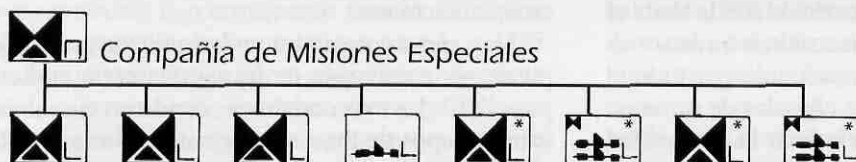
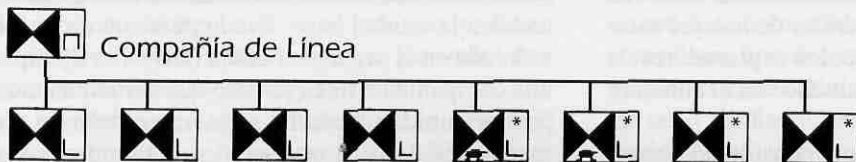
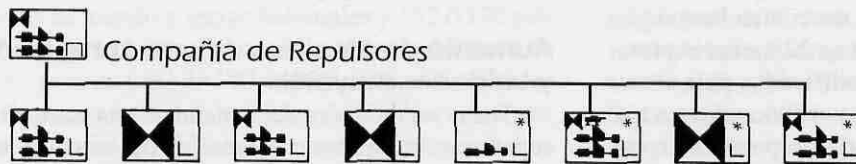
exploradores tienen muchos menos droides que las unidades habituales porque los pelotones deben poder funcionar independientemente del personal de apoyo, y por la doctrina de los exploradores de "rápidos y ligeros", pero más que nada por la falta de espacio en los vehículos de apoyo.

Aumento de efectivos de una compañía y unidades mayores

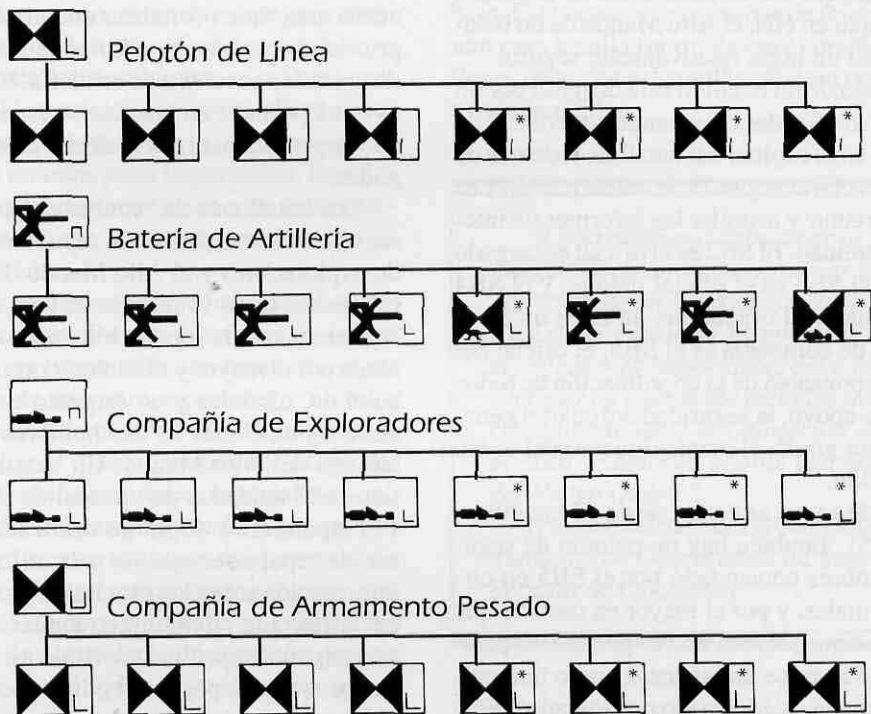
Todas las unidades del tamaño de una compañía o superior se aumentan casi siempre del modo dictado por la doctrina; añadiendo unidades enteras subordinadas a la unidad base, frecuentemente de la forma señalada en el orden de batalla (OB). Por ejemplo, si una compañía de línea tuviese que ser aumentada, la primera unidad a añadir sería un pelotón de armamento pesado, y la tercera y cuarta unidades serían pelotones de línea. Las unidades que aumentan una compañía base o una unidad mayor deben ser comandadas por el segundo de mando de la unidad. Esta regla es violada por los comandantes de carácter especialmente fuerte, o de habilidades por encima de la media. Parece que el Imperio haga la vista gorda ante estas violaciones.

Hay ciertas ocasiones en las que una gran unidad puede ser aumentada de forma distinta a la dictada por el OB. La más común es cuando un comandante forma grupos de los supervivientes de una batalla, y los une a su propia unidad. Estas unidades no se parecen en nada al OB. La segunda es cuando las tropas imperiales están trabajando junto a auxiliares nativos del planeta de la operación. El comandante imperial debe permitir que las unidades nativas operen en unidades de tamaño lo más parecido posible a sus equivalentes en el Ejército imperial, pero sin forzar del todo el método Imperial de operaciones sobre los aliados. Como son cada vez menos los planetas que aportan auxiliares, este método está perdiendo importancia rápidamente. Un tercer método cuando el comandante de una unidad decide que un aumento especial es crucial para una operación. Si tiene éxito, sus superiores tratarán de cubrir su infracción sin hacer mucho ruido. Si fracasa, se enfrenta con la dura justicia de las Fuerzas Armadas Imperiales.

EJÉRCITO: NIVEL DE COMPA



ÑÍA



SÍMBOLO DEL TAMAÑO DE ORGANIZACIÓN

Patrulla

I

Pelotón

L

Compañía

□

Batallón

□

Regimiento

P

Grupo de Batalla

P

Corps

A

Ejército

E

Grupo de Sistemas

P

Ejército de Sector

E



Infantería



Acorazados



Tiradores de Élite



Infantería de Repulsores



Artillería



Infantería de Armamento Pesado



Exploradores



Ingenieros



Misiones Especiales

●● Designación de Unidad Pesada
* Designación de Unidad Expandida

A: Auxiliares
N: Unidad de la COMPNOR

Batallón

Al nivel de batallón, la organización cambia mucho por lo que respecta al nivel de los elementos de mando y apoyo, que ahora se agrupan en el cuartel general del batallón. A diferencia de los elementos de mando de las compañías, que deben estar cerca de la batalla e incluso participar en ella, el Alto Mando de un batallón debe estar en un lugar relativamente seguro.

El Alto Mando de un batallón está dirigido por un mayor, con cuatro oficiales cuyo rango equivale al de capitán. El SB1 es el capitán del batallón. Además de sus obligaciones como segundo de mando, el SB1 es responsable de reunir y asimilar los informes de inteligencia para la unidad. El SB2 es el oficial encargado de la logística, el SB3 es el oficial médico y el SB4 es el oficial técnico. El oficial que no tiene un equivalente al nivel de compañía es el SB5, el oficial del Alto Mando, responsable de la coordinación de todos los elementos de apoyo, la seguridad del cuartel general y, en un menor grado, el mantenimiento del orden dentro del batallón.

El personal de apoyo se compone de 47 miembros (incluido el SB5). También hay un pelotón de seguridad de 38 hombres comandado por el SB5 en circunstancias normales, y por el mayor en caso de que se produzca un ataque sobre el cuartel general. El pelotón de seguridad aparece en las listas como una unidad de apoyo aunque está formado por soldados. Esto se debe a que los pelotones de seguridad no se consideran unidades de combate; mantienen el orden dentro de su unidad. Los comandantes imperiales han logrado salir de más de un aprieto creando unidades de los pelotones de seguridad de que disponían. Esta práctica no está lo suficientemente extendida como para que los pelotones de seguridad sean considerados soldados en el OB.

El complemento de droides estándar es de 145, más de dos tercios de los cuales corresponden a droides MSE-6. El resto varía de sector en sector, según los droides que sean más populares en cada sector. Así pues, el cuartel general de un batallón tiene una dotación de 90 hombres y 145 droides.

Los batallones de línea están compuestos por cuatro compañías entre las que se incluyen una de armamento pesado y el Alto Mando: 608 soldados de un total de 810 hombres. Una compañía de armamento pesado completamente equipada sube estas cifras hasta los 626 soldados y 828 hombres. Los batallones de línea son empleados en más combates terrestres que cualquier otro tipo de unidad de la galaxia, ya que un batallón es la fuerza mínima que los comandantes imperiales consideran que pueden hacer desembarcar para una operación de superficie, y los batallones de línea son los más comunes.

Los batallones de asalto consisten en una compañía de línea, dos de armamento pesado, una de repulsores y el Alto Mando. Una de las compañías de asalto está siempre totalmente equipada, lo que

dota al batallón de asalto medio de 662 soldados de un total de 868 hombres y 31 repulsores. La compañía de repulsores acostumbra a estar reorganizada para incluir unidades de una compañía de armamento completamente equipada. Los batallones de asalto se utilizan con mayor frecuencia en zonas urbanas o para atacar una única fortaleza enemiga. Siempre tienen prioridad sobre los batallones de línea al pedir apoyo de unidades navales o de artillería. El batallón de asalto es el primero en ensuciarse haciendo de batallón de vanguardia para operaciones de superficie prolongadas.

Los batallones de repulsores están formados por más de tres compañías de repulsores, una compañía de exploradores y el Alto Mando. El Alto Mando de repulsores tiene 18 repulsores para desplazar a todos sus miembros, la tripulación de uno de ellos está formada por el mayor y oficiales y otra por el capitán del batallón, oficiales y un sargento conductor. El resto tiene tripulaciones de tres hombres que se añaden al tamaño del Alto Mando. Un batallón de repulsores tiene 680 soldados de un total de 952 hombres, con 115 repulsores y 40 motos deslizadoras. Los batallones de repulsores son los más utilizados para reunir información sobre los movimientos del enemigo, cortar la retirada al enemigo, acabar con las líneas de suministros, impedir el movimiento de enemigo y alejar los recursos poco defendidos del teatro de operaciones principal. Sólo se emplean para un asalto frontal si el comandante imperial necesita utilizar a cada uno de los soldados de que dispone, una parte de la doctrina que hace que los batallones de repulsores sean un destino muy popular entre las tropas.

Los batallones de artillería están formados por tres baterías y una compañía de armamento pesado normal como protección para dar al batallón la oportunidad de retirarse y desplegarse en otro lugar si es necesario. Los batallones de artillería tienen 608 soldados de un total de 810 hombres, y 48 tubos de artillería pesados o medios, o 96 tubos ligeros, más los vehículos necesarios para transportar la artillería.

Compuesto por una compañía de penetración, dos compañías acorazadas de ataque y una de repulsores, un batallón acorazado representa una combinación de poder de fuego de armas combinadas y movilidad prácticamente perfecta. Lo que le falta es el poder para permanecer quieto: tiene un número insuficiente de soldados para desplegar unas posiciones de defensa adecuadas. Los batallones acorazados se utilizan principalmente para ataques o defensas móviles.

El Alto Mando tiene 23 miembros del personal de apoyo adicionales para el mantenimiento de todo el material, y se moviliza para viajar en 24 VTP, uno de los cuales está tripulado por el mayor y oficiales y otra por el capitán del batallón, oficiales y un sargento conductor. El resto tiene tripulaciones de tres hombres que forman parte del Alto Mando. El tamaño total del Alto Mando de un batallón acorazado es de 180 hombres más droides. Un batallón acorazado de tanques

pesados tiene 601 soldados de un total de 1.000 hombres, 53 tanques y 55 vehículos de repulsión.

Un batallón acorazado de tanques ligeros tiene 605 soldados de un total de 1.096 hombres, 93 tanques ligeros y 55 repulsores. Los batallones de tanques ligeros son ideales para situaciones en las que el oponente no está fuertemente armado, ni tiene tiempo para construir fortificaciones de defensa –situaciones a las que el Imperio se enfrenta constantemente en su lucha contra la Rebelión. El Imperio diseñó los batallones acorazados ligeros como respuesta a las acciones rebeldes en docenas de mundos poco importantes. Pero los batallones acorazados ligeros tienen una contrapartida: una unidad completa no cabe en una barcaza de desembarco imperial.

Los batallones de misiones especiales son las unidades de misiones especiales más grandes reconocidas en el OB del Ejército Imperial. Están compuestos por cuatro compañías de misiones especiales y un Alto Mando, 544 soldados de un total de 746 hombres y 88 motos deslizadoras: ¡más que muchos corps del Ejército! El Alto Mando de misiones especiales es una excepción a la regla: debe implicarse directamente en la operación de combate. En lugar del personal de apoyo estándar, está compuesto de ingenieros que hacen de personal de apoyo cuando se calman las cosas; el pelotón de seguridad está formado por los mejores soldados que el Ejército puede encontrar, y el mayor y sus oficiales son veteranos endurecidos por el combate.

Un Alto Mando de misiones especiales está acostumbrado a la acción. Este acercamiento da mucha moral a las tropas, que saben que no se les pedirá nada que el mayor no esté haciendo. También lleva a unas posibilidades de ascenso mucho más amplias ya que los combates van vaciando el Alto Mando.

Regimiento

Los regimientos están comandados por un teniente coronel que dirige un Alto Mando de idéntica estructura a la de un batallón con la excepción del mayor número de droides, frecuentemente más de 200. El Alto Mando de un regimiento es donde se llevan a cabo las reparaciones más caras, y algunos cuarteles generales tienen la capacidad de fabricar piezas de recambio precisas para componentes esenciales. Los cuarteles generales de los regimientos acostumbran a quedarse a bordo de la nave-madre, ya que en la mayoría de los casos el control de mando orbital es tan bueno como el terrestre. Si el mando orbital es desconectado, el Alto Mando puede desembarcar con rapidez (hay constancia de un conflicto en el que los miembros del Alto Mando de un regimiento fueron lanzados en cápsulas de vida al no poderse utilizar las barcasas de desembarco). El hecho de que el Alto Mando del regimiento descienda con las fuerzas de ataque es indicativo de que el Imperio quiere mantener una fuerza terrestre durante más de un mes y que la presencia naval no será continua.

Los regimientos de línea se componen de dos batallones de línea, un batallón de asalto y uno de repulsores. La unidad tiene una dotación de 2.558 soldados de un total de 3.530 hombres, con 130 vehículos de repulsión. Los regimientos de línea acostumbran a desplegarse en mundos con un nivel de resistencia bajo. Este regimiento es capaz de reunir soldados para una gran batalla (normalmente combinando los batallones de asalto y de repulsores) sin tener que emplear a toda la unidad.

“Cada problema debe tener su solución. La obligación de un comandante es hacer que los objetivos de una misión se cumplan. El fracaso de la misión es responsabilidad suya. Si el objetivo es importante, debe obtener éxito sin tener en cuenta los métodos necesarios. El comandante tiene la obligación de hacer que el éxito se obtenga acorde con las directrices del Nuevo Orden.”

(Primer axioma del Documento de Adiestramiento de Operaciones de Superficie nº 89, Sección de Oficiales.)

Los regimientos de asalto se despliegan cuando los servicios de inteligencia pueden definir zonas de tamaño limitado sobre la superficie bajo el control de rebeldes o simpatizantes de la Rebelión. El regimiento de asalto desembarca para reconquistar estas zonas. No acostumbran a ser desplegados durante mucho tiempo. Una vez que los reductos Rebeldes han sido destruidos, el regimiento de asalto es substituido por uno de línea. Después, el regimiento de asalto desembarca en otra zona de conflicto. La dotación de un regimiento de asalto es de 2.545 soldados de una fuerza de 3.546 hombres, con 121 repulsores y 53 tanques pesados.

Los regimientos de repulsores desembarcan en los planetas en los que la actividad rebelde es ligera pero desplegada en una zona muy extensa. El Alto Mando de un regimiento de repulsores desembarca junto al regimiento con mayor frecuencia que los de los demás regimientos. Esto no se hace por ninguna razón de control de mando, sino como un poco de guerra psicológica. Al hacer desembarcar al Alto Mando, el Ejército les da a los Rebeldes un blanco muy tentador –destruye el Alto Mando y la unidad tendrá muchos problemas para funcionar, si es que funciona. Pero el Alto Mando es móvil, y los comandantes imperiales competentes pueden tender trampas con su regimiento para enfrentarse a las unidades rebeldes que trataban de acabar con el Alto Mando y destruirlos.

El regimiento de artillería es algo poco habitual. Las fuerzas armadas imperiales han tardado en reconocer que la artillería sigue teniendo un papel impor-

tante en los campos de batalla, y la doctrina y el apoyo dado al brazo armado no son los más adecuados. El crecimiento del poder militar imperial ha dejado de lado a la artillería. En la actualidad se están llevando a cabo una serie de esfuerzos apresurados para revitalizar este brazo después de haber tenido que reconocer que la artillería ha sido una herramienta de gran utilidad a la Rebelión.

Se están formando lo más rápido posible regimientos de artillería para unirlos a grupos de batalla, que los utilizan como una sola unidad. Los oficiales más jóvenes se quejan oficialmente sobre esta política a pesar del riesgo de estas quejas. La respuesta ha sido muy tenue, y algunos Grupos de Sector están asignados a los niveles de regimiento o de batallón, unidades de artillería más pequeñas. Existen informes extraoficiales, que en ningún caso salen reflejados en el OB oficial, de la asignación de baterías a batallones de línea. El despliegue de artillería más frecuente sigue siendo un gran regimiento con 144 o 288 tubos de artillería y gran número de vehículos de apoyo (un mínimo de 199 repulsores y 53 tanques). El regimiento tiene una dotación de 2.425 soldados de un total de 3.520 hombres.

Los regimientos acorazados no se despliegan nunca solos, siempre deben formar parte de un grupo de batalla. El Ejército Imperial tiene demasiada capacidad de fuego para los enfrentamientos que se tienen a nivel de regimiento. Además, los regimientos acorazados no tienen el personal suficiente para hacerse cargo de cualquier territorio que pudiesen conquistar, la única razón que justificaría su despliegue. No hay documentos oficiales del despliegue de un único regimiento acorazado. Un regimiento acorazado de línea tiene 2.562 soldados de un total de 3.994 hombres, con 304 repulsores y 106 tanques pesados. Un regimiento acorazado de vanguardia se compone de 2.483 soldados, 4.042 hombres en total, y 262 repulsores.

Un regimiento de COMPNOR (CompFuerza) tiene la misma estructura que un regimiento de línea con la excepción de que carece de pelotones de seguridad. Los voluntarios de la COMPNOR son fanáticos, y su lealtad es inquebrantable. Los comandantes de la CompFuerza han prescindido de los pelotones de seguridad ya que no los consideran necesarios para el buen funcionamiento de la unidad, una creencia que no es del agrado de los comandantes del ejército regular. Pocas cosas de la CompFuerza son del agrado del ejército regular.

Grupo de batalla

Los grupos de batalla son un añadido reciente al Ejército. Han reemplazado a las divisiones, comunes en la Vieja República. Este cambio se debe a que con mucha frecuencia las divisiones estaban comandadas por los gobernadores planetarios o servían de guardia de honor a senadores ambiciosos. Las divisiones estaban asociadas a un planeta o a un ser en concreto, un

atributo difícil de sacarse de encima. Las cabezas pensantes de las fuerzas armadas reorganizaron el OB y eliminaron la división, reemplazándola por el grupo de batalla. Como es habitual, el Imperio mantuvo unas cuantas divisiones de élite en las que la identificación con la unidad fuese muy fuerte y útil, tanto por razones militares como propagandísticas.

Los grupos de batalla son dirigidos por un alto coronel, cinco oficiales (del SG1 al SG5), cuatro suboficiales con el rango de mayor que sirven al SG5 (del SG51 al SG54), 188 miembros del personal de apoyo y 76 soldados en dos pelotones de seguridad para un total de 274 hombres en el cuartel general.

Los grupos de batalla se emplean para ofensivas importantes contra concentraciones de resistencia bien conocidas. El Imperio no hace desembarcar a un grupo de batalla para echar un vistazo: un grupo de batalla desembarca cuando el Imperio sabe que va a haber una dura lucha.

Los grupos de batalla de línea tiene 10.219 soldados de una fuerza de 14.410 hombres, 511 repulsores y 53 tanques pesados. En la actualidad se considera que los grupos de batalla de línea tienen poco poder teniendo en cuenta el crecimiento de las fuerzas rebeldes. El Ejército se está planteando el hecho de aumentar todos los grupos de batalla al grado de grupos de batalla reforzados, pero los recursos necesarios y las dificultades de organización han evitado que esta idea tome cuerpo.

Un grupo de batalla reforzado tiene 10.210 soldados de una fuerza total de 14.890 hombres, 676 repulsores y 212 tanques pesados. Están considerados como el grupo de batalla más versátil, con una buena mezcla de poder de fuego y capacidad de asentamiento.

Los grupos de batalla acorazados desembarcan para llevar a cabo misiones en las que el enemigo tiene distintas concentraciones de fuerza en un área de tamaño moderado. Está diseñado para golpear todos estos reductos sucesivamente, uno o dos a la vez. Un grupo de batalla acorazado está compuesto de 10.090 soldados de un total de 16.346 hombres, 1.132 repulsores y 318 tanques.

Los grupos de batalla móviles son desplegados sobre mundos en los que existen reductos rebeldes o zonas de simpatizantes de la Rebelión junto a zonas leales al Imperio. Están diseñados para responder rápidamente a las incursiones rebeldes y hacer ataques fulgurantes en territorio enemigo: 1.342 repulsores aseguran que el grupo de batalla llegue a su destino con rapidez, mientras que 265 tanques pesados le dan un gran poder. Esta fuerza de combate está compuesta por 10.248 soldados de un total de 16.106 hombres.

Los grupos de batalla auxiliares no son grupos de batalla tradicionales. No tienen comandante y nunca actúan como grupo de batalla. Son tan sólo una organización conveniente para agrupar los recursos de que dispone un comandante de corps. Un grupo de batalla auxiliar tiene tres regimientos de la CompFuerza

P icutorian visto desde lo alto

El Capitán Bevven y el Alto Coronel Drost estaban observando el transcurso de la Batalla de Picutorian, inmersos en una fuerte discusión sobre si debían desplegar cazas TIE en apoyo de la acción terrestre. Elementos del batallón acorazado del Sexto Regimiento de Tensiger habían penetrado en el perímetro de una estación de vigía, pero los Rebeldes seguían ofreciendo una fuerte resistencia, y casi todos los ala-Y que todavía seguían en el aire estaban apoyando a los hombres de la estación.

Bevven, temiendo que los ala-Y decidieran atacar la flota, quería enviar los TIE en oleadas para que se enfrentasen a unos pocos ala-Y y regresasen, manteniendo en la recámara al grueso de los TIE. Drost sabía que destruir a unos pocos ala-Y cada vez condenaría a los soldados que llevaban a cabo el asalto, lo que probablemente provocaría la derrota.

Bevven dio la espalda a Drost, enfrentándose a su controlador principal. "Teniente, ordene que todos los escuadrones ataquen siguiendo la parábola programada. Deben permanecer en una formación cerrada durante el ataque inicial y regresar a la flota en cuanto hayamos traspasado un arco de cuatro segundos de la trayectoria de regreso. En cuanto dé la señal..."

"¡Sí, señor!"

"¿Puedo interrumpir un momento, Capitán?" Bevven se dio la vuelta para enfrentarse al hombre que lo había estado observando desde el puente. No recordaba su nombre. ¿Barezz, tal vez? El de la OSI.

"Si es necesario", dijo el Capitán.

"Esto sólo puede oírlo usted, coronel", dijo el hombre. "Hemos estado observando el progreso de la ofensiva y nos hemos dado cuenta que entre los elementos que han conseguido penetrar en la

estación de vigía se incluyen dos considerados sensibles."

El Coronel Drost se acercó, apartándose a una distancia correcta. Observó al hombre de la OSI con cautela.

"Los dos, el Capitán Ganig y el Sargento Stecker, están dentro de la estación. La COMPNOR los hizo muy famosos a raíz de la Batalla de Sagma, pero desde entonces ha salido a la luz su nula observación a la doctrina. Si toman esta estación, la COMPNOR volverá a hacerlos unos héroes."

"¿A dónde quiere ir a parar, Barezz?", preguntó el Coronel. El hombre de la OSI abrió los ojos como dos platos. El Coronel le devolvió la mirada.

"Lo que quiero decir, Coronel, es que para propósitos propagandísticos, los héroes muertos son casi tan buenos como los vivos. Y los héroes muertos no pueden pasarse a la Rebelión."

"¿Vuestras fuentes indican que quieren pasarse a la Rebelión?"

"No," admitió Barezz, "pero estamos seguros que el soldado Linds es un simpatizante de la Rebelión. Ha estado en contacto con ambos hombres. No sé si podemos permitirnos este riesgo. Retrase el apoyo aéreo hasta que los Rebeldes hayan acabado con Ganig y Stecker. Después haga que destruyan los ala-Y."

Bevven miró a Drost. Eran sus cazas TIE, pero se trataba de sus hombres. El Coronel asintió.

"¿Cuánto tiempo pueden aguantar sus hombres bajo estas condiciones, Coronel?", preguntó Bevven.

"Normalmente diría que menos de tres minutos. Pero son buenos, pongamos siete minutos", dijo Drost.

"Controlador, amplíe la parábola hasta los 10 minutos del blanco. A mi señal."

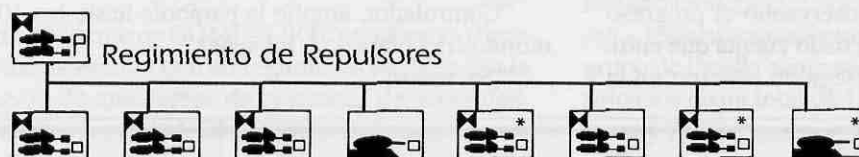
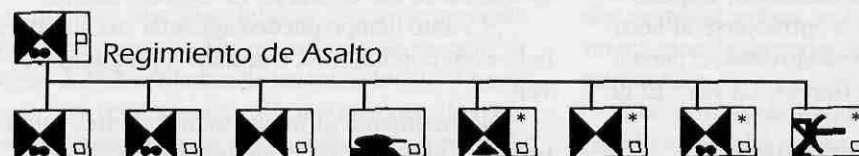
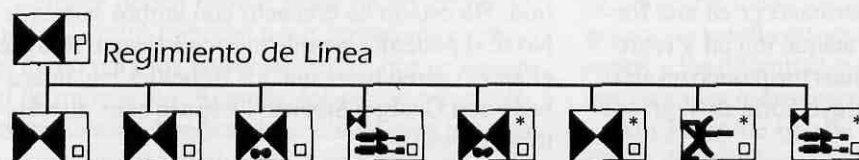
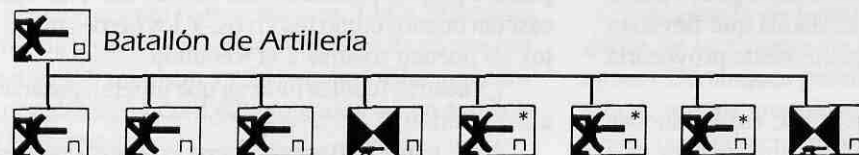
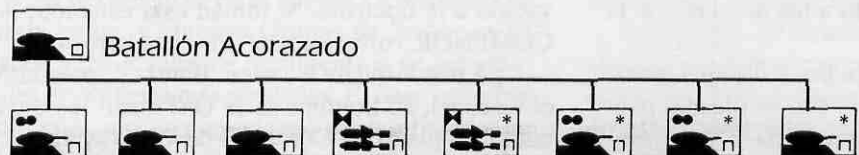
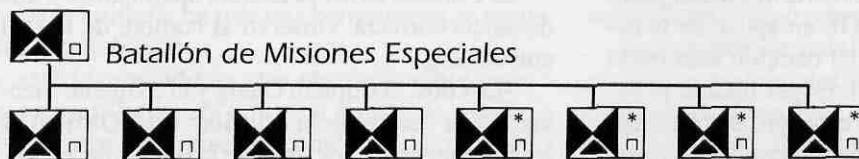
"¡Sí, señor!"

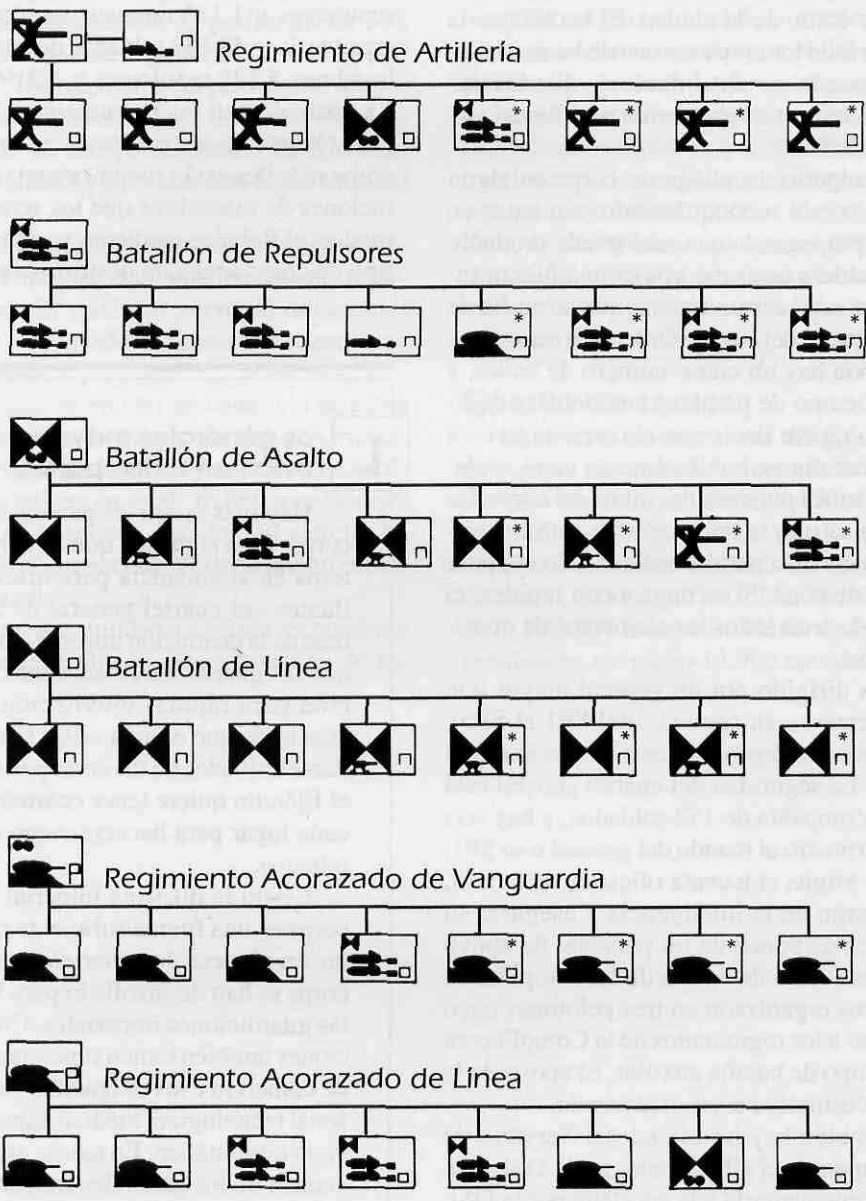
y un ala de soporte terrestre de cazas TIE. Este ala de soporte terrestre es una de las víctimas de los constantes enfrentamientos entre el Ejército y la Marina. La Marina quería seguir teniendo el control de los TIE, pero el Ejército insistió en que fuesen sus cazas TIE para poder emplearlos en misiones de soporte terrestre. El ala resultante tiene 40 cazas TIE en vez de los 72 de un ala estándar de la Marina.

El ala de soporte terrestre tiene 40 cazas TIE orga-

nizados en 10 vuelos. Tres vuelos están organizados en un escuadrón de bombarderos TIE, seis en dos escuadrones de TIE/In y uno de TIE/fc, que sirve de observador. Un ala de soporte terrestre tiene 40 pilotos, 25 técnicos de sensores, 25 controladores y 60 miembros del personal terrestre para un total de 110 hombres. Un grupo de batalla auxiliar tiene de 7.674 soldados para un total de 10.130 hombres y 390 repulsores.

EJÉRCITO: NIVEL DE BATALLÓN





Corps

Los corps son uno de los pocos casos de auténtica cooperación entre el Ejército y la Marina. Los planificadores militares imperiales de ambas ramas diseñaron las naves de transporte de todos los tipos de corps, construidas pensando en una posible expansión tanto de la nave como de la unidad. El hecho que la nave de transporte de los corps sea una de las más nuevas de la flota puede ser un símbolo de que las dos ramas están dispuestas a cooperar más para llevar adelante el Nuevo Orden.

Cuando el Imperio despliega un corps en algún mundo es que lo está reconquistando, sin tener en cuenta la mala propaganda que esto pueda producir. El Ejército considera que un corps es una fuerza suficiente para reconquistar un mundo que se acaba de salir de las directrices del Nuevo Orden. En estos tipos de mundo todavía hay un cierto número de leales, y no han tenido tiempo de preparar una defensa organizada. Esto no quiere decir que el corps supere en número a sus enemigos; habitualmente es al revés: hay cuatro oponentes por cada miembro del corps. Lo que sí es cierto es que la oposición no está lo suficientemente organizada para coordinar todo el poder militar del que dispone. Si se mueve con rapidez, el Imperio puede destruir todos los elementos de oposición uno por uno.

Un corps es dirigido por un general mayor que tiene cinco oficiales a su servicio (del SP1 al SP5), cada uno de ellos con dos oficiales a su servicio (del SP11 al SP52). La seguridad del cuartel general está a cargo de una compañía de 152 soldados, y hay seis pelotones de perímetro al mando del general o su SP1. También se les asigna cincuenta oficiales de la OSI, para hacerse cargo de la inteligencia y asegurar su lealtad. También disponen de un personal de apoyo de 388 hombres y otro de apoyo de la CompFuerza de 114 miembros organizado en tres pelotones cuyo trabajo es apoyar a los regimientos de la CompFuerza asignados al grupo de batalla auxiliar. El apoyo de la CompFuerza acostumbra a ser inadecuado.

Además también hay un oficial del Servicio de Inteligencia Imperial (el Ubictorado, no la OSI) que aporta ayuda suplementaria a la aportada por la OSI. Normalmente este oficial aporta el 15 o el 20 por ciento de la información utilizada por el corps.

El cuartel general de los corps acostumbra a aumentar por el gran número de droides industriales MSE-6, 12F-5 y 12F-73 —en algunos casos más de 2.000. Estos droides sirven de procesadores y planta de manufactura móviles, especialmente desde la implantación de los modelos con repulsores del 12F-73 que sirven de transporte para la mayor parte de los demás droides. Un complejo de este tipo puede manufacturar desde linternas a cargas de bláster hasta motores de repulsión, utilizando los materiales más toscos e impuros. Si los corps pueden mantener este complejo en funcionamiento, puede funcionar sin suministros imperiales por un tiempo indefinido.

Los corps de línea tienen 48.541 soldados en una unidad de 69.199 hombres. Están equipados con 2.599 repulsores y un mínimo de 371 tanques de repulsión pesados.

Los corps móviles tienen una dotación de 48.508 soldados para un total de 71.615 hombres, con 5.548 repulsores y 1.113 tanques pesados. Los corps acorazados tienen 48.192 soldados de una unidad de 74.794 hombres, 5.128 repulsores y 1.219 tanques pesados. La distinción en los Documentos de Adiestramiento para Operaciones de Superficie es importante, y los corps móviles están mejor organizados para las operaciones de maniobras que los acorazados. De todos modos, el Rebelde medio no va a preocuparse por qué tipo de corps acaba de destruir su posición.

L os generales mayores están en todas partes

Hay más cuarteles generales de corps que corps. Esto significa que hay trabajos placenteros en abundancia para oficiales poco brillantes —el cuartel general de los corps es la base de la guarnición imperial. El Imperio quiere que las guarniciones sea centros de organización para rápidas movilizaciones. Al darse cuenta de que en una crisis tendrán que mandarse unidades de diversas partes de un sector, el Ejército quiere tener cuarteles generales en cada lugar para hacerse cargo de estos movimientos.

Como la doctrina imperial afirma que un corps es una fuerza suficiente para reconquistar un planeta, los cuarteles generales de los corps se han desarrollado para ser las bases de las guarniciones imperiales. Como las guarniciones también tienen funciones diplomáticas, de comercio e investigación, se les asigna personal tecnológico, médico, científico y del servicio diplomático. En teoría, esto está fuera del control de los generales mayores, pero la realidad acostumbra a ponerlos el mando.

El contingente militar típico es de nivel de batallón, con frecuencia se trata de cuatro batallones mezclados del modo más apropiado para el mundo en el que la guarnición está desplegada en vez de seguir el OB y construir un regimiento. Un batallón de soldados de asalto, uno de AT-ST y dos de AT-AT es la configuración más habitual. Además, el ala de soporte terrestre del grupo de batalla auxiliar acostumbra a estar presente. Los cazas TIE son un recurso tan poco frecuente que cualquier comandante con dos dedos de frente se hará cargo de todo a lo que tiene derecho lo más pronto posible.

Ejército

Un ejército es dirigido por un general. El Alto Mando de un ejército es más grande que dos batallones enteros y está formado por cinco oficiales (del SE1 al SE5) y sus 10 oficiales subordinados (del SE11 al SE52), una compañía de seguridad de 152 soldados, seis pelotones de patrulla de perímetro de 288 que informan directamente al general o a su SE1, 200 agentes de la OSI, 784 miembros del personal de apoyo, tres compañías de observadores de la COMPNOR de 152 hombres más un cuerpo de mando de cinco (el capitán y sus oficiales) para cada una hasta un total de 471 hombres.

Si el general lo desea, tiene a su disposición a cuatro agentes del Ubictorado que pueden aportar información adicional. El total del personal del cuartel general asciende a los 1.855 hombres. Al menos hay el doble de droides.

Un ejército consiste en uno de cada uno de estos cuatro tipos diferentes de corps: de línea, Atrisian, acorazados y móvil. Esto le da al ejército 193.644 soldados, 293.686 hombres en total, 16.660 repulsores y un mínimo de 3.498 tanques pesados. El ejército ha sido diseñado para poder ser transportado por un escuadrón de tropas naval.

Los ejércitos no acostumbran a actuar en combate como una unidad coordinada. El incremento de los

éxitos de la Rebelión ha llevado a volver a utilizar y desarrollar doctrinas que hagan referencia al uso de ejércitos para las batallas.

Ejército de sistema

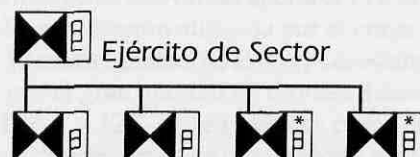
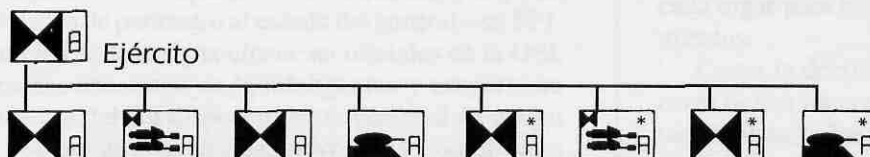
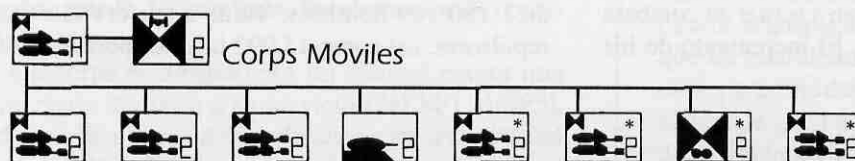
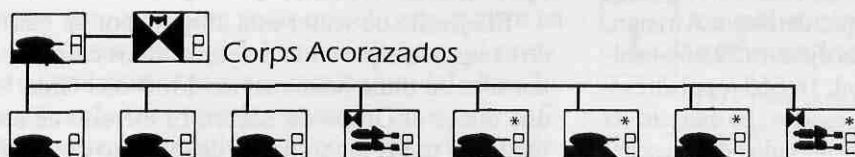
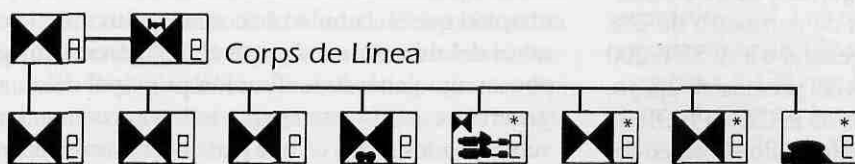
El ejército de sistema es más un nivel de organización que una unidad de combate. Su cuartel general es del mismo tamaño que el del ejército, dirigido por un alto general. La función principal del cuartel general es asegurarse de que todos los comandantes subordinados sepan en qué parte del sector se encuentran los recursos militares —si un general mayor necesita un apoyo naval superior al que puede aportar su línea de desembarco, el cuartel general de sistemas tratará de encontrar las unidades navales de apoyo más próximas y le dará esta información al general mayor.

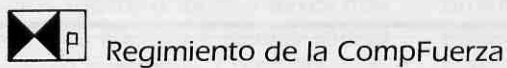
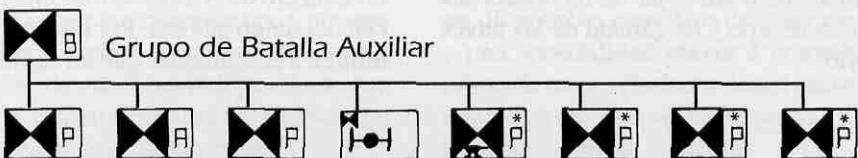
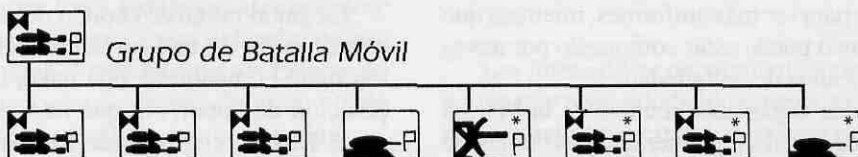
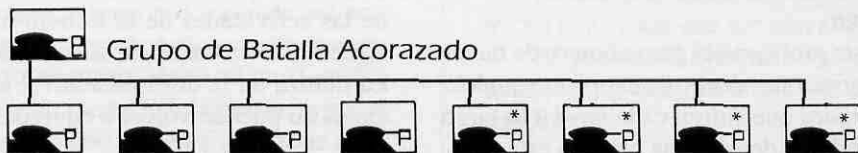
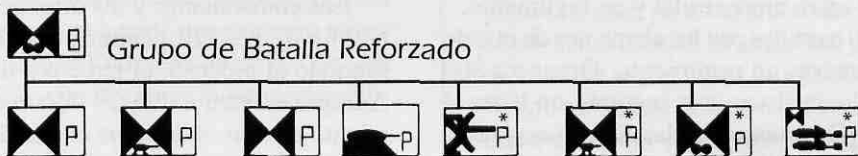
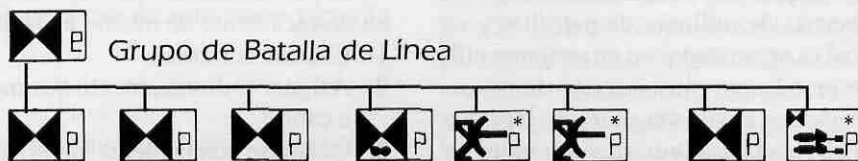
Ejército de sector

El ejército de sector está dirigido por un mariscal de campo, aunque en la mayoría de los casos este es tan sólo un título adicional del Moff o el Gran Moff que dirige el Grupo de Sector. El ejército de sector incluye a todos los soldados del ejército de una flota de asalto. Esto significa 774.576 soldados y un total de 1.180.309 hombres. Tiene a su servicio 66.640 repulsores, así como 13.992 tanques pesados.



NIVEL DE EJÉRCITO





La organización de la Marina

Si la patrulla es el bloque sobre el que se construye la organización del Ejército, en el caso de la Marina este papel corresponde a la nave. Sin embargo, los problemas con que se enfrentan las dos ramas a la hora de organizar sus bloques son bastante diferentes. El Ejército tiene decenas de millones de patrullas y su principal dificultad es organizarlas en un conjunto útil. La Marina tiene un número muy inferior de naves, pero las diferencias entre naves son enormes. Hay una diferencia de efectividad total muy superior entre un Destructor Estelar y una nave de patrulla de sistemas que la existente entre una patrulla y un regimiento.

Organiza 300 patrullas con los elementos de mando y de apoyo y tendrás un regimiento. Organiza 300 naves de patrulla de sistemas y seguirás sin tener el equivalente a un Destructor Estelar. En algunos casos las 300 naves de patrulla de sistemas serán mejores que el Destructor Estelar. En la mayoría de las ocasiones no lo serán.

Se suma a este problema el gran número de naves diferentes, las variaciones dentro de un mismo modelo y las modificaciones que sufren cada nave a lo largo de un Año Estándar. Además, una patrulla está compuesta en su mayor parte de jóvenes adultos que han sido adiestrados para ser más uniformes, mientras que un escuadrón naval puede estar compuesto por naves de dos, 60 y 210 años de antigüedad.

El problema de organización clave de la Marina es crear unidades lo suficientemente consistentes de una a otra flota para que puedan aplicárseles las mismas teorías tácticas, pero sin dejar de reconocer las grandes diferencias de tipo y de calidad de las naves de todo el Imperio.

El destacamento de misión

El corazón de la doctrina de la Marina es el destacamento de misión. Los comandantes de cada nivel pueden crear organizaciones temporales llamadas “destacamentos de misión” que violen el OB habitual.

El procedimiento que hay detrás de la creación de un destacamento de misión es fácil de seguir:

1. Evaluar la misión.
2. Asignar el destacamento que mejor pueda llevarla a cabo.
3. Quedarse con la fuerza naval suficiente para hacer frente a cualquier otra obligación prevista.

Los comandantes y los oficiales de la Marina tienen un dicho: “El primer paso lleva al trabajo, el segundo al ascenso, el tercero a una corte marcial.” Aunque existen extensos documentos de adiestramiento que enseñan a los comandantes cómo tomar estos tres pasos, el tercer paso sigue siendo más cosa de instinto que de entrenamiento. Con el incremento de las actividades de la Rebelión, los oficiales que siguen la doctrina al pie de la letra se quedan cortos. La dureza de la disciplina naval hace que estos oficiales no puedan volver a equivocarse.

El mando de la nave

Llegar al rango de capitán de nave se considera la culminación de una carrera naval. Cuando alguien consigue el mando de una nave, ha conseguido una posición de honor, sin que importe el tamaño de la nave. Hay un cierto grado de chauvinismo sobre el poder y el tamaño de la nave, pero ser el capitán de un Lancero de AIK tiene más prestigio que ser un oficial del rango que sea. Por esta razón, la Marina acostumbra a comprender que un capitán de nave rechace

Los soldados de asalto y el orden de batalla

Técnicamente, los soldados de asalto encajan en el Orden de Batalla, pero estas fuerzas de élite siguen siendo un misterio para el Ejército regular, incluso para su organización. Parece ser que la diferencia principal consiste en su falta de personal de apoyo. Se sabe que los soldados de asalto reciben suministros de las cadenas de apoyo habituales, pero no los suficientes como para abastecer a una fuerza tan numerosa como ésta. No se sabe si es que realmente “viven del aire”, tienen una red de suministros en la sombra para mantener su aura de misterio o no necesitan suministros.

El resultado de esto es que las unidades de soldados de asalto son puramente unidades de combate.

Un batallón de soldados de asalto tiene 820 hombres, como el resto de los batallones, pero cada uno de sus miembros es, o bien un comandante, o bien un soldado: no hay ni un solo oficial.

También existen otras diferencias, aunque menores. Las diferencias en el número de efectivos de las patrullas de soldados de asalto son mucho más acentuadas que en el Ejército regular. El nivel de organización correspondiente al grupo de batalla se denomina legión. Aunque no hay una unidad mayor a la legión, en algunas ocasiones legiones de otros sectores se han unido a la de un Grupo de Sector para llevar a cabo una ofensiva de gran importancia.

un ascenso a un puesto de oficial, o incluso un traslado al mando de una nave más moderna y de mayores prestaciones.

En vez de mirarlos con sospecha, la Marina honra a estos hombres. Es beneficioso para la Marina tener a hombres que se compenetren íntimamente con su nave y su tripulación ya que de este modo sacan lo mejor de ambos.

Línea

Comandada por un capitán de línea, la línea es el nivel de organización más amorfo de la Marina. En teoría, una línea debería tener cuatro naves, pero el porcentaje de líneas que realmente tienen cuatro naves es del siete por ciento. El número de naves de una línea va de uno a 20, o incluso más si las circunstancias lo requieren.

Una línea de ataque tiene de tres a seis naves; menos naves si la línea está formada por cruceros pesados o naves mayores y seis si la línea está formada por cruceros ligeros o fragatas. Su propósito es enfrentarse a las naves de combate enemigas de su mismo tamaño. Si están presentes Destruidores Estelares u otras naves de combate de gran tamaño, la línea de ataque debe enfrentarse a los enemigos que estén en el radio de alcance de los Destruidores Estelares, asegurándose de que los Destruidores estén fuera del radio de tiro de las naves enemigas. Si un Destructor Estelar no tiene que concentrarse en su propia defensa, puede acabar rápidamente con cualquier nave enemiga.

Una línea de ataque pesada tiene de cuatro a ocho naves, ninguna de menor tamaño que un crucero ligero. Está diseñada para hacer frente a cualquier tipo y número de naves de combate enemigas. La línea de combate pesada es un elemento de maniobra independiente que ningún comandante imperial dudará en emplear en conflictos fuera del alcance de sus sensores.

Una línea de persecución tiene de cuatro a 10 naves, normalmente cruceros ligeros o incluso naves más ligeras como las corbetas. Su misión es mantener el contacto con un enemigo en retirada. Como prácticamente todas las naves de combate disponen de hiperimpulsores, las líneas de persecución se emplean con mayor frecuencia contra cazas sin capacidad hiperespacial, o para seguir a naves huidas de tamaño suficiente para poder calcular sus coordenadas de salto.

Otro tipo de misión que llevan a cabo las líneas de persecución es la que se conoce como "anzuelo de rayo". Unas líneas de persecución siguen a naves rebeldes hasta una base o un planeta del que se sabe que alberga a simpatizantes de la Rebelión bien organizados. Se enfrentan con ellas y esperan a que salgan en su ayuda unidades rebeldes. Después se batan en retirada hasta el punto de llegada del hiperespacio de un elemento más pesado de la flota. El Imperio refuerza esta táctica enviando en misiones de este tipo a líneas de persecución sin la nave de cobertura, para que los Rebeldes nunca puedan saber a ciencia cierta si se trata de una trampa.

F

olclore militar

Las diferencias entre la estructura de la Marina y del Ejército ha dado lugar a todo tipo de historias. Esta es una de ellas: un almirante acaba de escuchar como un general explicaba la OB para un Grupo de Sector, incluyendo todas las configuraciones posibles según el tipo de misión. El general ha terminado citando con orgullo unas estadísticas que demuestran que las unidades sólo se han desviado de la fuerza proyectada en la OB en un dos por ciento.

El almirante sube al estrado y mira un holograma sobre los planes navales para un Grupo de Sector. Después de una breve explicación teórica, el almirante pasa a utilizar como ejemplo de cómo la teoría naval se modifica en la práctica a su propio Grupo de Sector. Mientras el almirante va citando excepción tras excepción, el general se va poniendo cada vez más nervioso. Finalmente lo interrumpe.

"¡Vosotros no tenéis una organización, almirante! ¡Lo vuestro no tiene nada que ver con el Ejército!"

"Sí, general, el Ejército tiene su organización. En la Marina tenemos que conformarnos con el control de todo el espacio conocido."

Las líneas de reconocimiento tienen de dos a cuatro naves y operan individualmente o por parejas. Estas naves suelen ser cruceros ligeros modificados para tener una velocidad sublumínica superior a la normal, por lo que cambian la mitad de sus cañones láser por un dispositivo completo de sensores con un alcance y una sensibilidad mayor a la media imperial. Las líneas de reconocimiento deben encontrar al enemigo, batirse en retirada sin enfrentarse a él y regresar para informar sobre su posición.

Estas líneas son ahora más comunes ya que el Imperio equipa con Interceptores de Señales de Hiperondas, capaces de detectar cualquier cambio en el flujo, a un mayor número de sus naves de combate. Esta tecnología permite a la Marina Imperial conocer el destino de una nave que acaba de saltar al hiperespacio con una precisión muy superior a la del método antiguo. Las naves enemigas ya no pueden huir del combate saltando al hiperespacio; cada vez son mayores las posibilidades de que la flota les siga. Es por eso que para evitar ser detectadas, las naves enemigas suelen tratar de esconderse tras la penumbra que provocan en los sensores los asteroides y otras clases de cuerpos similares. Las líneas de reconocimiento son enviadas a los sitios oscuros del sistema para ver qué encuentran.

Las líneas de escaramuza tienen de cuatro a 20 naves de combate pequeñas, generalmente corbetas. Están diseñadas para acosar naves de combate de mayor tamaño y para enfrentarse a cazas enemigos en una acción coordinada. El surgimiento y la supremacía de los cazas TIE disminuyeron durante un tiempo la importancia de las líneas de escaramuza, pero con

las mejoras del armamento rebelde han recuperado su puesto de favor. Los cazas TIE acostumbran a utilizar las líneas de escaramuza disponibles como cobertura móvil, y las líneas de escaramuza les aportan su poder de fuego.

Las líneas torpedo se componen de dos esferas torpedo. Su poca maniobrabilidad hace que sólo se utilicen para su propósito originario: el bombardeo de planetas. El sueño de una plataforma de mayor movilidad y con una capacidad de fuego superior ha tentado a los planificadores Imperiales durante años, pero la línea torpedo sigue siendo un elemento principal de la Marina.

Una línea de tropas consiste en dos naves de transporte Evakmar-AIK y dos naves de escolta, normalmente dos cruceros de ataque. Como su función principal está íntimamente conectada con la del Ejército, las líneas de tropas tienen menos variaciones que las otras líneas. El Ejército cree que la consistencia es una virtud. Un transporte está diseñado para llevar un corps, pero frecuentemente no transporta un corps entero ya que los elementos subordinados se asignan a otras naves. No es extraño que un almirante supervise una operación de superficie importante ya que los oficiales del Ejército acusan a los capitanes de las líneas de preocuparse más por la seguridad de su línea que por

E l vuelo de un chatarrero

Kanda Farral miró a través de la pantalla de visión cómo la última de las naves de guerra imperiales saltaba al hiperespacio. El capitán Sreethyn puso los motores de *El Encuentro Afortunado* al máximo mientras la nave se alejaba de Jerijador. Kanda revisó unos cuantos bancos de sensores con la mente en otros asuntos. Volvió a mirar en cuanto vio que los aparatos indicaban la proximidad de más de una docena de naves, todas ellas en el mismo vector que *El Encuentro Afortunado*. Se dirigían al punto de salto imperial como si fuesen el último rayo de un bláster estropeado.

“¡Ponte el traje, mujer! No te he alquilado para que te estés todo el día mirando luces de colores,” gruñó Sreethyn, “y además parece que algunos de los bienes que han dejado son mayores a los habituales. Ajusta la programación de los droides recuperadores.”

Kanda reprogramó con destreza a los cuatro droides pero tuvo más problemas de los previstos para meterse en su traje. Se giró para ver si Sreethyn se había dado cuenta. Su sonrisa forzada y el meneo de su cabeza demostraban que así era. De acuerdo, ahora él sabía que le había mentido sobre su experiencia en cero-G. Los droides iban a hacer la mayor parte del trabajo, así que hacerse cargo de ellos era más importante.

“Acuérdate de cerrar la compuerta interior antes de abrir la exterior.” Kanda asintió sin querer, un movimiento muy torpe dentro de un traje de trabajo, en respuesta a la débil voz que llegaba de su comlink. Entró en la cámara reguladora del aire, asegurándose de que la frecuencia del activador de rayos-T y sus rayos de tracción fueran los mismos. Después realizó la secuencia de descompresión según las normas y salió al vacío junto a los droides. Kanda se alegró mucho al ver cómo los droides maniobraban inmediatamente según el patrón de búsqueda más ade-

cuado. Empezó a inspeccionar el material abandonado por la flota.

“Hay una agrupación de Treson, todo un tercio, de superficies de servocircuitos de AIK, de configuración OP ...¡los acaban de lanzar!”

“Esto es lo que estábamos buscando, Farral.” La voz de Sreethyn sonaba excitada en su comlink. Kanda empezó a etiquetar containers y a activar los rayos de tracción. Los containers se dirigieron hacia el casco de *El Encuentro Afortunado* inmediatamente.

“¿Por qué lanzarían lo bueno junto a lo malo?”, preguntó Kanda mientras se desviaba para esquivar un pedazo de basura compacta.

“Porque son el Imperio. Tienen más dinero que naves, ¿ves? Así que cuando necesitan espacio de carga antes de un salto, se llenan hasta los topes. Si tienen prisa sólo tienen que cambiar los containers medio vacíos por otros llenos.”

“Pero no puedes vender mucha de esta mercancía en el mercado, Sreethyn. Es tecnología ilegal...” Kanda se detuvo al darse cuenta de que Sreethyn podía vender todo el material que quisiera, siempre que nadie se enterase de que lo había hecho. Y Sreethyn estaba dentro de la nave, Kanda estaba fuera. No supo cómo interpretar la risa de Sreethyn que le llegaba a través de su comlink.

“Yo no soy un contrabandista, Farral. Soy un chatarrero con licencia. Recojo el material abandonado, vendo lo que es legal en el mercado, y el resto se lo vendo a la Marina.”

“¿La Marina vuelve a comprar su basura?”

“Sí, si grupo todas las partes en unidades estándar. Pagan el precio entero. Me gusta creer que así recupero parte de mis impuestos.”

Kanda etiquetó otro container. Rió al ver cómo dos droides se peleaban con un condensador WD, mientras daban tumbos lentamente hacia *El Encuentro Afortunado*. Esto era absurdo, pero el sueldo era bueno. Tal vez llegara a gustarle.

el éxito de la misión. Hay otros tipos de transportes, la mayor parte de ellos restos de los días de la Vieja República. Algunos, como el transporte de tropas de clase Delta, han dejado de ser transportes y se han convertido en lanzaderas de ataque famosas, pero muchos siguen prestando servicios de transporte dentro de un mismo sistema debido al crecimiento del Ejército.

Un Destructor Estelar es considerado una línea por sí solo. Unos estudios navales llegaron a la conclusión de que los Destruyores Estelares equivalían a los escuadrones de la época, y deberían catalogarse como éstos. El Almirantazgo estuvo de acuerdo con este análisis, pero no con su conclusión. Se dieron cuenta que había más líneas que escuadrones, y que si designaban al Destructor Estelar como una unidad de línea conseguirían tener un mayor número de Destruyores Estelares. El pensamiento del Almirantazgo fue el que prevaleció.

Escuadrón

El escuadrón está comandado por un almirante, y lo forman entre 14 y 60 naves de media, según la composición de las líneas del escuadrón. El almirante tiene a su servicio a un adjunto con el rango de capitán de línea. El adjunto sirve de enlace con el resto de oficiales y es el segundo de mando del almirante. El escuadrón es la concentración de naves más grande que se acostumbra a asignar a un solo sistema. Para reunir un número mayor de naves en un sistema es necesario una orden directa de un Moff, un Gran Moff o del Emperador.

El escuadrón da la medida del crecimiento militar del Imperio. Durante la Vieja República, las unidades con esta misma configuración se denominaban flotas, y en ocasiones eran la única presencia de la Marina en un sector. El término "flota" sigue siendo común entre los oficiales veteranos para denominar a los grupos de naves del tamaño del escuadrón o superior. Los reclutas y los oficiales más recientes suelen utilizar las denominaciones que se encuentran en el OB.

Una tropa entera o escuadrón de batalla tiene el poder de fuego suficiente para diezmar cualquier sistema que no disponga de una flota similar; todavía no se ha creado ninguna unidad de tierra que pueda hacerle frente.

Los tamaños medios siguientes tienen en cuenta el tamaño medio de las líneas que forman el escuadrón. Unas líneas más grandes de lo habitual o un número superior de líneas pueden doblar fácilmente el tamaño del escuadrón.

Los escuadrones ligeros consisten en un mínimo de dos líneas de ataque, una línea de escaramuza y otra de reconocimiento, con una media de naves de todo tipo que oscila entre las 20 y las 30. Otra configuración habitual del escuadrón ligero está formada por dos líneas de reconocimiento, una línea de escaramuza y una línea de persecución, con una media de entre 25 y 35 naves. Ambas se despliegan en zonas

en las que se cree que no hay naves de combate enemigas. Con la primera configuración, la Marina juega sobre seguro; un escuadrón ligero como éste puede sobrevivir a un castigo superior al previsto, en el caso de que los informes del Servicio de Inteligencia sean incorrectos.

Los escuadrones pesados están compuestos por un mínimo de dos líneas pesadas, una línea de ataque y una línea de reconocimiento hasta llegar a una media de entre 18 y 24 naves. Otras configuraciones posibles incluyen un mínimo de tres líneas pesadas y una línea de escaramuza para una media de entre 28 y 36 naves. El primer tipo de escuadrón pesado se emplea cuando se sabe que el enemigo se encuentra en el sistema, pero se desconoce su localización exacta y la composición de sus fuerzas. El segundo se emplea cuando las naves enemigas se encuentran en un sistema para proteger un asentamiento, por lo que se espera que los Rebeldes luchen en vez de huir. A este tipo de escuadrones pesados se le suelen asignar Destruyores Estelares clase *Victoria*.

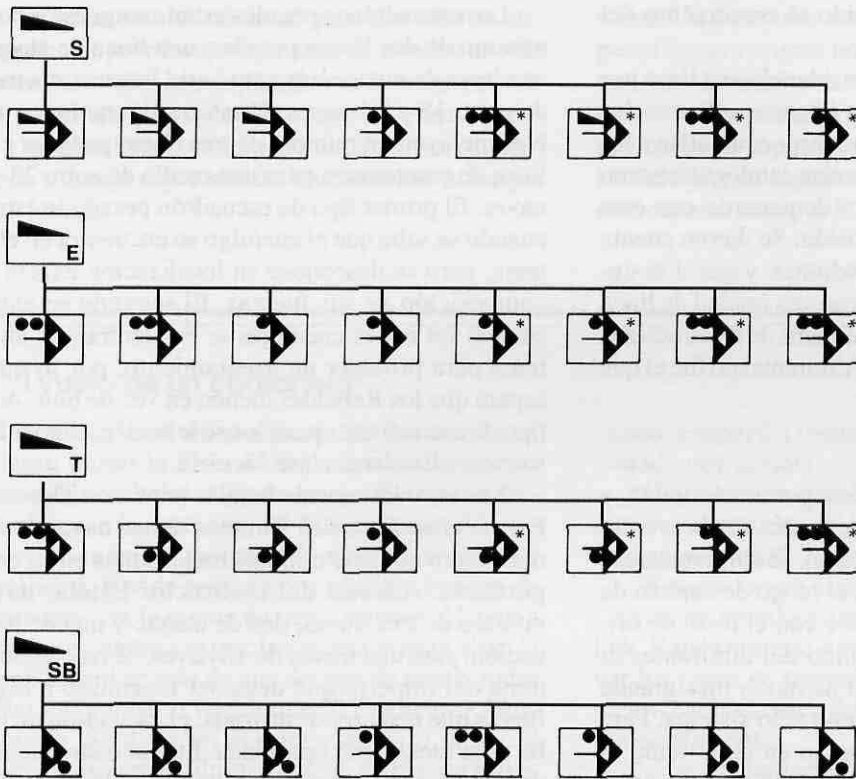
Los escuadrones de batalla tienen un Destructor Estelar clase *Imperial*. También tienen naves de otros tipos, pero no tiene ninguna importancia en su configuración. Además del Destructor Estelar hay un mínimo de tres líneas, dos de ataque y una de persecución, para una media de 18 naves. Si hay algún sistema del Imperio que deba ser reprimido o alguna fuerza que deba ser destrozada, el escuadrón de batalla es la fuerza más apropiada. Enviar a un escuadrón de batalla para cumplir una misión es la manera que tiene la Marina de demostrar que esta misión es de gran importancia.

Los escuadrones de tropas tienen dos líneas de tropas, una línea de ataque y otra de escaramuza hasta llegar a una media de entre 25 y 30 naves. Se suele utilizar como punto de traslado de unidades del Ejército, para reforzar o reorganizar los complementos del Ejército a otros escuadrones. Estos traslados suelen tener lugar en las profundidades del espacio donde no hay posibilidad de interferencias. Si un escuadrón de tropas se muestra dentro de un sistema es que pasa algo muy importante.

Los escuadrones de bombarderos tienen dos líneas torpedo, una línea de escaramuza y una de persecución, para una media de entre 20 y 28 naves. Están asignados a mundos en los que la Rebelión ha triunfado y ha conseguido organizar una fuerza militar terrestre considerable que sería muy difícil de derrotar. En ocasiones, los comandantes imperiales, presionados en gran número de planetas, los despliegan en circunstancias menos severas.

Se considera que las naves que escoltan escuadrones de bombarderos son suficientes para hacerse cargo de cualquier nave rebelde con la que puedan encontrarse. Cualquier fuerza superior a las posibilidades del escuadrón de bombarderos llamaría la atención de la Marina Imperial, y ésta se haría cargo de ella antes de enviar el escuadrón de bombarderos.

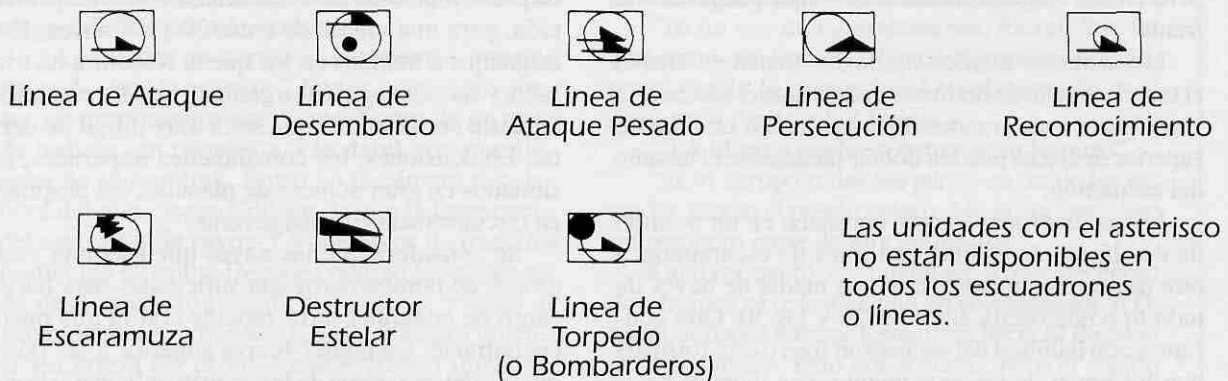
GRUPO DE SECTOR:



CLAVE DE ESCUADRÓN

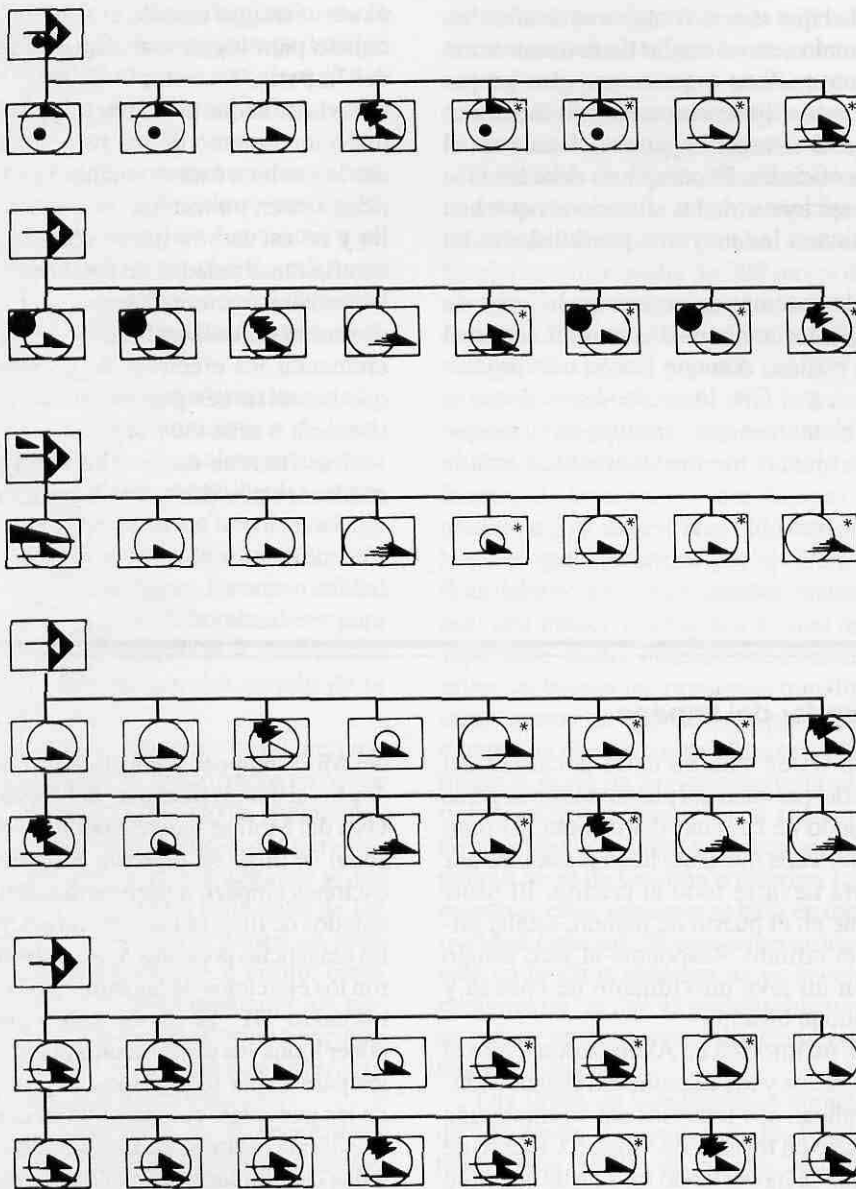


CLAVE DE LÍNEA



Las unidades con el asterisco no están disponibles en todos los escuadrones o líneas.

NIVEL DE ESCUADRÓN



Fuerza de sistemas

Una fuerza de sistemas está al mando de un almirante de sistemas, también conocido por comodoro. Las fuerzas de sistemas son responsables de diversos sistemas. El almirante tiene la obligación de organizar y coordinar todas sus naves dentro de una esfera de responsabilidad que abarca centenares de años luz y docenas de mundos, cuyo medio de comunicación son las propias naves. Esto requiere una gran preparación y planificación. Frecuentemente no funciona.

Que las cosas no siempre vayan mal demuestra el gran valor de los oficiales. El comodoro debe hacerse cargo de las excepciones, de las situaciones que han ido mal o que tienen las mayores posibilidades de hacerlo.

Una fuerza de sistemas se organiza a lo largo de tanques de fuerza, los recursos disponibles según el tipo general de misión. Aunque tienen una organización reflejada en el OB, los comandos deben ir reformando los elementos que constituyen su tanque de fuerzas para ajustar los destacamentos a cada misión.

Las fuerzas de superioridad dispone de naves que deben llevar a cabo misiones de superioridad espacial, que siguen siendo el primer objetivo de la Marina. La superioridad espacial se define como "la total ausencia de naves enemigas dentro del espacio orbital de los mundos controlados, y de actividad crónica de naves enemigas en todo el sistema." La Marina ha trabajado para lograr este objetivo incluso desde antes del Imperio. Su cumplimiento está ahora más lejos todavía de lo que estaba en un principio, pero el gigantesco incremento de los recursos de la Marina debe dar la vuelta a esta situación. Las fuerzas de superioridad tienen un mínimo de tres escuadrones de batalla y un escuadrón ligero con todas sus fuerzas, con una fuerza alrededor de las 90 naves (tres de las cuales son Destruyores Estelares). Los comandos pueden tratar de utilizar fuerzas de superioridad para incrementar los efectivos de un escuadrón en caso de que las misiones puedan encontrarse con cierta resistencia o sean muy urgentes.

Las fuerzas de escolta siempre tienen dos escuadrones pesados y dos ligeros como mínimo, para

Todo el poder del Imperio

El capitán Oweg caminó hasta la cabeza del puente. Parte del personal del puente sonrió al darse cuenta del modo de caminar del capitán. El paso de Oweg significaba que tenía buenas noticias por las que quería llevarse todo el crédito. El Moff Vensell, de pie en el puerto de mando, estaba mirando hacia el infinito. Respondió al seco saludo de Oweg con un leve movimiento de cabeza y siguió mirando al infinito.

"Tenemos un informe de Astrogación", dijo el capitán. "Los datos y los cálculos del sensor de hiperseñales indican que todas las naves emergerán del hiperespacio en formación. Sólo el Crucero de Ataque *Shador* se ha desviado más de un segundo de arco desde que dejamos Jerijador."

El capitán esperó, en posición de firmes. Vensell no lo despidió. Oweg empezaba a parecer incómodo. Al darse cuenta del silencio, el personal del puente miró hacia arriba. Oweg les devolvió la mirada. Vensell hizo un lento giro de 90 grados, examinando los centros de computadores. Oweg volvió a prestar atención al darse cuenta de lo que esto implicaba.

"En Astrogación me aseguran que los datos tienen un factor de expectación delta menor a un cuarto", dijo el capitán. Vensell asintió mientras Oweg volvía a saludar. Hizo otro ligero giro.

El personal del puente, pendiente de la postura

del Moff, empezó a hacer cargas de prueba en todos los sistemas de armas del *Valiente*. Mientras la vista del Moff se paseaba por todo el puente, el personal se puso en marcha. El puente de comunicaciones empezó a preprogramar mensajes de comandos de fuego a las otras naves para cubrir todas las exigencias previstas. Los controladores empezaron los ejercicios de lanzamiento con los pilotos de los cazas TIE. El personal de sensores empezó a poner todos sus instrumentos al mínimo, centrándolos para evitar todo ruido. Se probaron las cargas de las pantallas, comparándolas con los arranques de energía estándar de los motores. El timón probó todas las simulaciones de emergencia con los técnicos en la sala de motores. Todas las secciones informaron al teniente. Cuando la luz de línea se puso en verde, el teniente miró hacia el Moff.

"Saldremos en 45. Seguiremos los vectores de ataque a menos que quiera alterar el plan, señor." Vensell asintió, se dio la vuelta y miró hacia el timón.

"Teniente..."

Cuando escuchó la voz de Vensell, el teniente del puente Hast saludó más rápido de lo que nunca había hecho en la Academia.

"¿Sí, señor?"

"Vamos a enseñar a estos Rebeldes lo que significa «todo el poder del Imperio»."

una media de 108 naves. Las fuerzas de escolta tienen la tarea de proteger el espacio orbital y las instalaciones de valor comercial, así como de seguir a piratas y a pequeñas bandas de renegados. La Marina cree que las fuerzas de escolta son una organización muy flexible, y el almirante y sus oficiales crean destacamentos de misiones que se ajusten a la misión con la mayor precisión posible. Las fuerzas de superioridad tienen la máxima de "siempre enviar lo suficiente". Las fuerzas de escolta tienen la máxima de "nunca enviar demasiado".

Las fuerzas de transporte contienen dos escuadrones de tropas, un escuadrón pesado y otro ligero, hasta llegar a una media de 80 naves. Las tropas y las naves se asignan a los destacamentos de misiones según sea necesario y los escuadrones de tropas se utilizan como centro de mando para coordinar las operaciones de superficie.

Los bombarderos de sistema contienen una media de 100 naves divididas en tres escuadrones de bombarderos y un escuadrón ligero. Si un almirante piensa que las fuerzas de superioridad no han hecho su trabajo a la hora de acabar con las naves hostiles del sistema, un escuadrón de bombarderos de sistema aumentará con naves de un escuadrón ligero. La nueva unidad seguirá llamándose un escuadrón de bombarderos para evitar tener que consultar con el Moff o autoridades superiores. Estas acciones no son del agrado de la Marina cuando las descubre.

Las fuerzas de Servicios Técnicos contienen especialistas técnicos y mecánicos, organizados en naves individuales. Las FST tienen ocho naves (frecuentemente transportes Evakmar-AIK) empleadas para llevar a los técnicos a los lugares en los que más se les necesita. Dos fragatas acompañan a cada nave de las FST. Aunque las naves de la Marina tienen un gran número de especialistas competentes a bordo, éstos están entrenados y equipados para mantener los sistemas de las naves existentes. Si un sistema tiene que ser totalmente reemplazado, o se tiene que hacer una modificación importante, se llama a las FST.

Las FST no pueden reparar las naves muertas en el espacio, pero están equipadas con rayos de tracción para devolverlas a los astilleros en los que pueden ser reparadas. Si los técnicos creen que la nave es un auténtico desecho, la mayor parte de las naves de las FST tienen equipos de chatarreros.

Todas las fuerzas de apoyo tienen más de 100 naves de todos los tamaños, y mantiene puestos en un puñado de mundos. Las municiones, las partes de repuesto y el material para las FST, las naves médicas y los servicios de droides son manejados por las fuerzas de apoyo. Al contrario que las FST, las fuerzas de apoyo no tienen naves de escolta. Sólo la tienen si la nave está navegando por una zona de combate, pero en la mayor parte de los casos deben ir por sí solas. Como los Rebeldes son cada vez más atrevidos, la Marina a elaborado juegos de Rancor-y-Sath en los que las naves de las fuerzas de apoyo hacen de cebo.

Flota

"Los almirantes de flota lo tienen todo hecho. Sólo deben preocuparse por el éxito de sus subordinados, su Moff y los tipos cuyo nombre empieza por Lord."

—Capitán Seledrood (fallecido).

Una flota está diseñada para ser un "recurso de sector", lo que significa que debe estar lista para la acción en todos los puntos del sector. La flota es la unidad más pequeña que puede pasar de un sector a otro. Todas las flotas tienen bajo sus órdenes una fuerza de servicio técnico y una fuerza de apoyo.

Las flotas de superioridad comprenden un mínimo de cuatro fuerzas de sistema, dos fuerzas de superioridad y dos fuerzas de escolta. Con seis Destruidores Estelares y una media de 390 naves de combate más, son una fuerza suficiente para mantener la superioridad espacial en sectores poco conflictivos (los que tienen cuatro o menos planetas hostiles al Nuevo Orden de una forma confirmada, y no más de 16 mundos adicionales con algunos miembros hostiles).

Las flotas de asalto comprenden un mínimo de dos fuerzas de transporte y dos fuerzas de escolta, una media de 376 naves. Han sido construidas para sostener lo que se conoce por el "Plan 1/4/16/64". La flota debe coordinar y mantener cuatro tipos de esfuerzos: una misión continuada a nivel de corps sobre la superficie, cuatro operaciones continuadas a nivel de grupo de batalla (en ocasiones transfiriendo tropas de otros teatros de operaciones para reforzar temporalmente una misión a nivel de corps), 16 misiones continuas a nivel de regimiento (con el potencial para transferir tropas para reforzar temporalmente el área de un grupo de batalla) y 64 misiones de duración irregular a nivel de batallón o inferior. La habilidad para mantener estas misiones se basa en una absoluta superioridad espacial. Si esta superioridad se ve contestada en muchos sistemas de un sector, el número de misiones de las que es responsable una flota de asalto se reduce en proporción directa al porcentaje de sistemas en disputa.

Las flotas de bombarderos contienen una media de 416 naves, agrupadas en dos bombarderos de sistema y dos fuerzas de escolta. Son asignadas a sectores en los que el Imperio ha determinado que la probabilidad de reprimir la Rebelión es muy baja. Los bombarderos de sistema se utilizan cuando el Imperio prefiere destruir un mundo totalmente antes de verlo caer en manos rebeldes.

Las flotas de astilleros tienen una media de 280 naves de apoyo, más una fuerza de escolta para proteger los asentamientos de astilleros. Estas flotas contienen dos complejos de astilleros, los corps de ingenieros, más dos fuerzas de servicios técnicos.

Los complejos de astilleros son grandes estructuras, y las que se están planificando actualmente son cada vez mayores. Se trata de diques secos flotantes, capaces de hacer todo tipo de reparaciones y modificaciones. Cuando no están reparando una nave, están construyendo otra nueva para unirla a la flota.

El complejo de astilleros más pequeño que todavía sigue de servicio tiene tres puentes de trabajo, el mayor de los cuales puede alojar un Destructor Estelar Victoria y los otros dos pueden dar cabida a cualquier nave menor a un carguero. Estos astilleros tienen grandes generadores de rayos de tracción que pueden tener en posición de espera a ocho naves dañadas mientras esperan a que se abran los puentes de trabajo.

El mayor astillero de la actualidad es la Unidad R/M Número Cuatro de Rendili, que se halla actualmente en el sector Mahrusha. Tiene 125 puentes de trabajo, todos ellos capaces de alojar un crucero de ataque. Estos puentes de trabajo son modulares, unidos unos a otros por campos akinéticos de atracción variable producidos por generadores Voorson de mayor tamaño que los motores de la mayoría de las naves de combate.

Esto permite que los puentes de trabajo se combinen para formar otros más grandes; pueden unirse *cuatro puentes de trabajo para reparar o fabricar un Destructor Estelar clase Victoria*, 15 para un Destructor Espacial Imperial y 18 para producir una esfera torpedo. Se le van añadiendo más puentes de trabajo en cuanto Rendili los termina de fabricar.

Estos astilleros, aunque no son tan eficaces como los de los grandes fabricantes de naves de combate, tienen la ventaja de poder moverse por el hiperespacio. Esto no sólo acorta el tiempo requerido para reparar las naves de combate averiadas, sino que hace que los astilleros sean objetivos más difíciles ante ataques rebeldes.

Los corps de ingenieros son el brazo de investigación y desarrollo de la flota, así como la rama que contiene a los especialistas técnicos más esotéricos. Los ingenieros trabajan en proyectos de construcción que utilizan nuevas tecnologías, desarrollan y refinan nuevos procesos de fabricación (como los astilleros) y trabajan febrilmente para mantener la tecnología de las naves de combate del Imperio a la misma altura o por encima de las de la Rebelión.

La flota de apoyo tiene un mínimo de 500 naves, una cuarta parte de las cuales son de clase corbeta o más pequeñas y, otro cuarto, las grandes NCCS (Naves-Contáiner con Campo de Seguridad) de Loronar. Las NCCS siempre van por parejas, con sus principales motores de iones encarados en direcciones opuestas. En el lado opuesto a los motores de iones se sitúan los enormes generadores Prexton de doble campo; estos crean campos de fuerza que a su vez están rodeados por un campo hiperespacial cuando la nave salta a la velocidad de la luz. Cada una de las esferas del campo de fuerza tiene unos 800 metros de diámetro y una capacidad de carga de 250 millones de metros cúbicos. Los campos de fuerza mantienen en su sitio los containers. Si se dispone de la energía suficiente, los campos de fuerza pueden unirse unos a otros, y no es extraña la existencia de grupos de 20 esferas de campos o más.

Ya que la mayor parte de la energía de la NCCS va a través del Prexton, no es ninguna sorpresa que los motores de iones tengan muy poca energía. Una NCCS a una velocidad sublumínica normal necesita 35 horas y 600 millones de kilómetros para detenerse, y un tiempo similar para acelerar de nuevo. Es por eso que sus rutas siempre son tangentes con respecto a la órbita del planeta al que está suministrando. Unas naves más pequeñas cargan y descargan la NCCS mientras ésta pasa de largo, sin perder más de un tercio de su velocidad sublumínica.

La flota de armamento tiene la responsabilidad de equipar todas las unidades del Ejército y la Marina de armas y municiones. Sólo utilizarán una nave tan poco segura como la NCCS si el Alto Mando ha ordenado súbitamente llevar a cabo una operación de gran envergadura, sin dar a la flota de armamento el tiempo suficiente para equipar las naves y los destacamentos. En cualquier otro caso, las operaciones de equipamiento se llevan a cabo utilizando el espacio de carga disponible de naves más seguras. Además, Armamento tiene prioridad para utilizar este espacio.

La sección biológica es la encargada de la investigación médica del Ejército y la Marina. Mantener una presencia en decenas de miles de ecosistemas diferentes expone a las tropas y a las tripulaciones a millones de microbios a los que sus cuerpos no están acostumbrados. Biología trata de evaluar el peligro, prevenir la transmisión y curar o remediar los síntomas de todo esto. Además, experimentan con nuevos métodos para el tratamiento y la rehabilitación de heridas. Son directamente responsables de la salud de las unidades de soldados de asalto.

Todas las naves de la flota tienen computadores de navegación que planean las coordenadas para llevar a cabo un salto al hiperespacio con la mayor seguridad posible. El trabajo de Astrogación es coordinar estos saltos de la manera más ventajosa posible, planeando los tiempos de llegada a millares de sistemas para conseguir ventajas estratégicas, e incluso planeando la llegada de destacamentos de misión para tener una ventaja táctica adicional. Llevan a cabo sus tareas con el menor grado de errores posible, teniendo en cuenta el gran número de naves con la que trabajan.

Grupo de Sector

Un Grupo de Sector es la suma total de la fuerza naval que el Imperio asigna a un sector normal. Está comandado por un alto almirante, un título que normalmente se reserva al Moff que gobierna ese sector. Si el sector se ve envuelto en acciones navales constantes y severas, otro hombre recibe este título, para que el Moff no tenga que emplear todo su tiempo en el conflicto naval.

El cuartel general del Grupo de Sector tiene siempre un escuadrón bajo el mando personal del Moff. Si el Moff es especialmente competente o goza de buenas conexiones políticas, puede tener más escuadrones a su disposición. Hombres como el Gran Moff

E | Orden de Batalla y el futuro crecimiento de la marina

Cuando observamos el Orden de Batalla (OB), es importante darse cuenta de que representa una línea base, un punto de inicio para las ambiciones militares del Imperio. Sólo un ocho por ciento de las unidades del Ejército están por debajo de los niveles de fuerza indicados en el OB por razones que no sean el propio desgaste del combate, mientras que casi un 15 por ciento están por encima de estos niveles.

El OB ha sido construido sobre la creencia de un crecimiento explosivo continuado de las fuerzas armadas. Todas las unidades de la patrulla para arriba deben llegar a superar su nivel de fuerza máxima según el OB. La excepción a esto son los exploradores, que ya son muy difíciles de dotar de tropas calificadas siguiendo los niveles actuales.

Este crecimiento se filtrará a través de los rangos: patrullas más grandes se unirán a compañías más grandes que formarán parte de batallones más grandes. El proceso es exponencial.

Por ejemplo, un grupo de batalla base tiene 10.090 soldados de un total de 16.346 hombres, con 1.132 repulsores y 318 tanques. Si todas las unidades aumentasen siguiendo el crecimiento planificado en el OB, un grupo de batalla completo tendría 318.062 soldados en una unidad de 324.318 hombres en total, el mismo número de droides de apoyo que de soldados, 36.084 repulsores y 14.480 tanques pesados.

El factor limitador no es la falta de recursos del Ejército, sino la expansión limitada de la Marina.

El Ejército no puede expandirse más rápidamente que las flotas diseñadas para transportarlo, y las flotas no se pueden construir más rápidamente que ahora. Por el momento, la expansión se limitará a los sectores con conflictos graves constantes en los que sea evidente la necesidad de una gran fuerza terrestre, sin tener en cuenta el apoyo naval o el transporte. Se pueden construir este tipo de fuerzas, pero están atadas a su planeta.

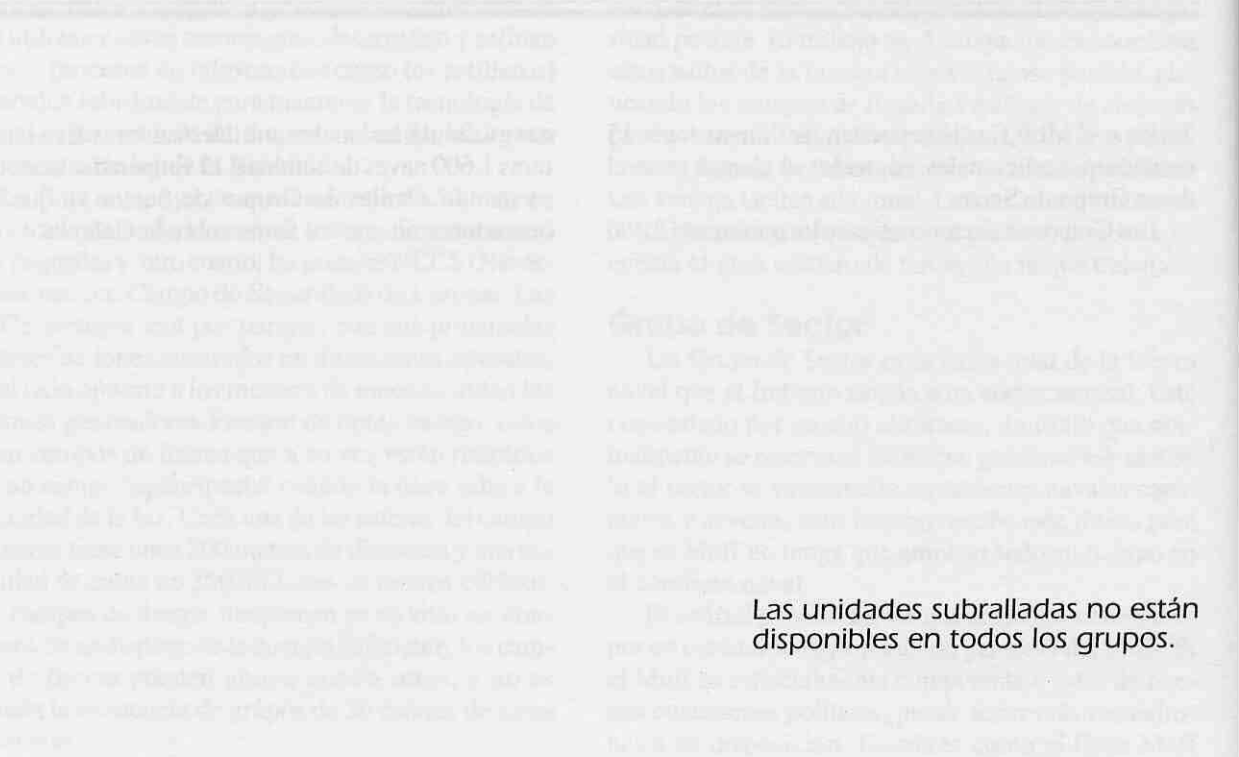
Otro punto a tener en cuenta es que el OB representa la organización ideal del Ejército. Los fallos y las inexactitudes en los cuarteles generales del nivel superior pueden resultar en una organización errónea de las unidades de campo. Mientras que la guerra contra la Rebelión se hace cada vez más cruenta, una parte substancial de la organización es improvisada por los comandantes de campo, que tratan de hacer frente a un enemigo que se hace más fuerte con cada enfrentamiento. Los comandantes de la vieja guardia y los oficiales de la COMPNOR no aprueban este tipo de iniciativas por parte de los mandos locales, y aunque los resultados de sus decisiones sean buenos, estos oficiales suelen ser castigados. No es extraño que un comandante sea sumariamente ejecutado por su violación de la Doctrina de Adiestramiento de Operaciones de Superficie, y que después sus métodos sean valorados y subsiguientemente adoptados como una nueva doctrina.

Obviamente, este tipo de pioneros son una rareza dentro del Imperio.

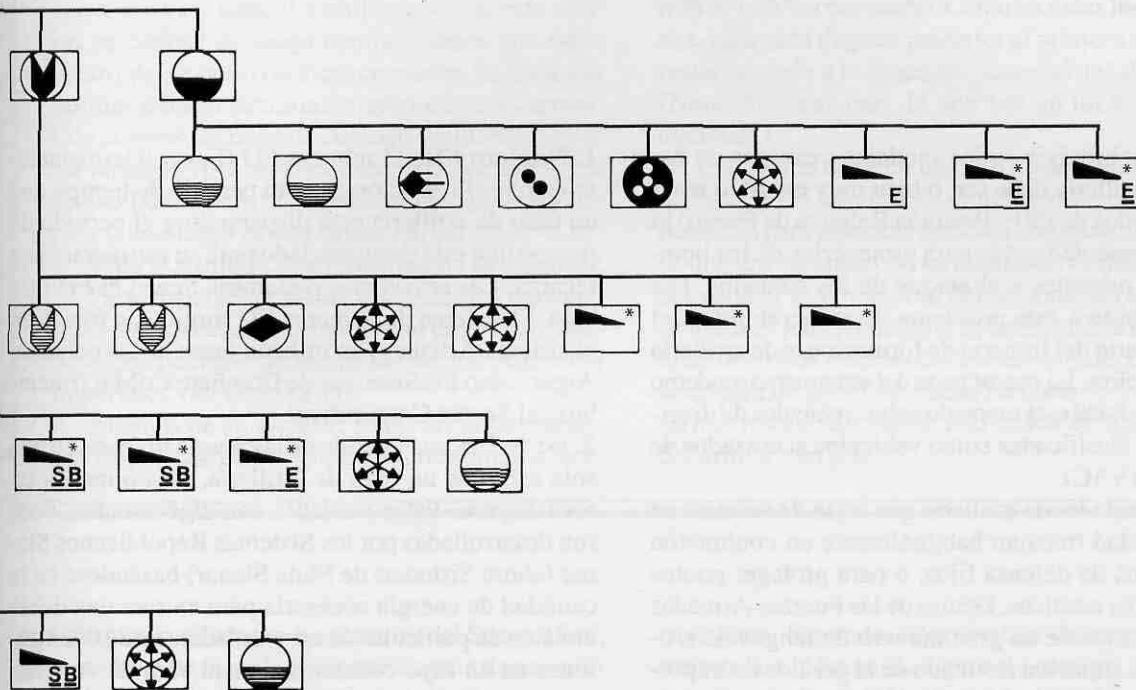
Tarkin o el Moff Carlison pueden fácilmente tener 15 escuadrones adicionales asignados al cuartel general de su Grupo de Sector.

Los Grupos de Sector contienen un mínimo de 2.400

naves, 24 de las cuales son Destruidores Estelares y otras 1.600 naves de combate. El Emperador tiene bajo su mando a miles de Grupos de Sector ya que éste busca tener un control firme sobre la Galaxia.



DE CUARTEL GENERAL



CLAVE DE FLOTA

Cuartel General de Grupo de Sector	Flota de Superioridad	Flota de Asalto	Flota de Bombarderos	Flota de Astilleros	Flota de Apoyo

CLAVE DE FUERZAS DE SISTEMA

Fuerza de Superioridad	Fuerza de Escolta	Fuerza de Transporte	Bombarderos de Sistema	Fuerzas de Servicios Técnicos	Fuerza de Apoyo

CLAVE DE FLOTA DE APOYO

Complejo de Astilleros	Ingenieros	Armamento de Flota	Biología	Astrografía

Capítulo nueve

Artillería de combate

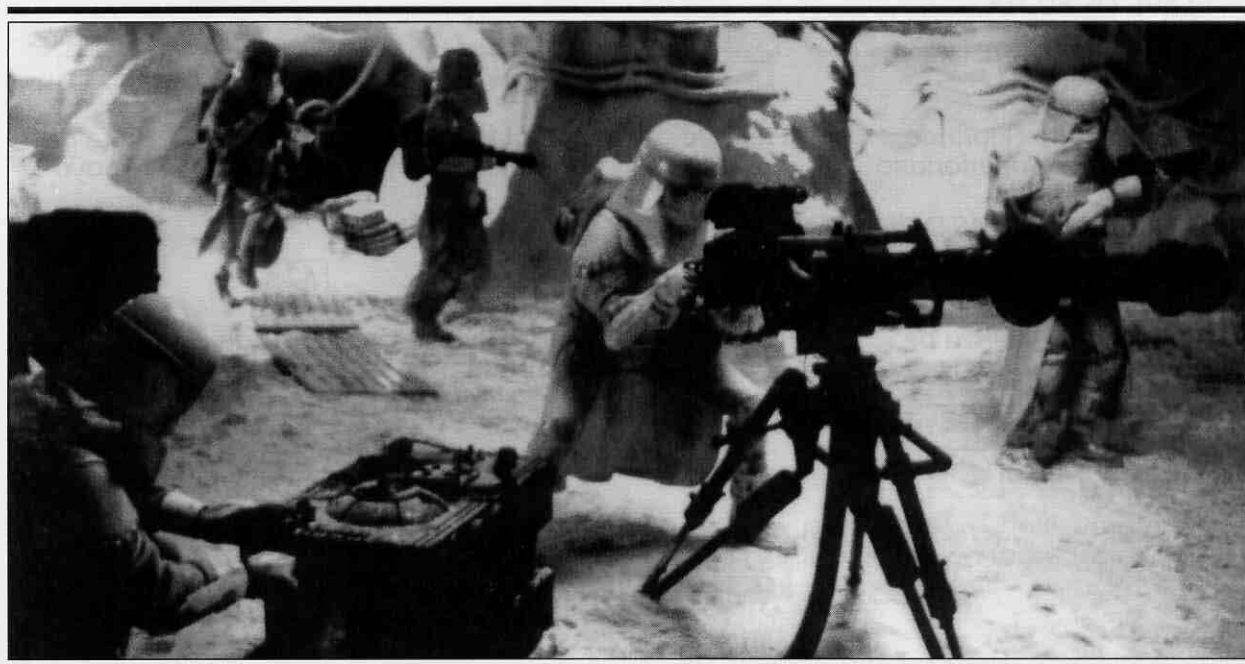
Para sobrevivir en los modernos campos de batalla, la artillería debe ser, o bien muy móvil, o tener unos escudos de PRF (Posición Relativa de Fuego) lo suficientemente fuertes para protegerlos de los bombarderos orbitales y el ataque de los soldados. Por tanto, debido a este problema de vulnerabilidad, el uso por parte del Imperio de formaciones de artillería está en declive. La mayor parte del armamento moderno de la actualidad está montado sobre vehículos de diversos tipos, clasificados como vehículos acorazados de combate (VAC).

Las unidades de artillería que están de servicio en la actualidad trabajan habitualmente en conjunción con puntos de defensa fijos, o para proteger puntos estratégicos estáticos. Dentro de las Fuerzas Armadas Imperiales existe un gran número de rangos de artillería, una situación resultado de la pérdida de importancia de este brazo dentro de los círculos internos de los estrategias imperiales. Las tres maneras más corrientes de catalogar a la artillería son FD, v-, y CD. Seguidamente se describe brevemente lo que significan estos sistemas.

1. Número FD: El número FD (Fuego/Desmantelamiento) es la relación entre el periodo de tiempo que un tubo de artillería está disparando y el periodo de tiempo que está desmantelado para su refrigeración y recarga. Las armas más poderosas tienen el FD más bajo. El sistema de números FD surgió con fuerza en el sistema Artisian y lo utilizan tanto la Corporación Atgar como los Sistemas de Combate CoMar (miembro del Sector Corporativo).

2. v-: "v-" es una medida de la energía liberada en una sola carga de un tubo de artillería, más o menos un solo disparo. Estas unidades son algo oscuras. Fueron desarrolladas por los Sistemas Republicanos Sienar (ahora Sistemas de Flota Sienar) basándose en la cantidad de energía necesaria para extraer una doble emisión de partículas de aproximadamente 10^{24} g2-iones en un rayo coherente de una vara de vacierita (pureza estándar) de 400 x 8'5 cm.

3. CD: "CD" es la distancia, en kilómetros, en la que una única carga de un tubo pierde el ocho por ciento de su energía. A ocho veces esta distancia, la carga ha perdido la mitad de su fuerza. Esta medida de base



Uso de la artillería en el Juego de Rol

La artillería ha sido diseñada para disparar a unos blancos dentro de un radio de alcance determinado. Para representar esto en *La Guerra de las Galaxias: El Juego de Rol*, todas las unidades de artillería tienen tres tipos de alcance establecidos: corto, medio y largo. La artillería sólo puede utilizar su control de fuego contra blancos que estén dentro de su radio de alcance medio, la distancia óptima para el funcionamiento de estas armas. Como todos los tipos de combate en el JdR, alcanzar un objetivo a corto alcance requiere una tirada de habilidad Fácil, uno medio es una tirada Moderada y uno largo es una tirada Difícil.

Toda la artillería funciona a escala de Andador.

Para disparar piezas de artillería, los personajes utilizan su código de habilidad de *Armas Pesadas*. Los códigos de habilidad de los Artilleros Imperiales van de 4D a 7D.

Además de su alcance, todas las armas tienen una Capacidad de Fuego. Estos dos números indi-

can los disparos que pueden realizar en cada asalto. Por ejemplo: la P-Torre Atgar 1'4 tiene una capacidad de fuego de 1/2. Esto se traduce a un disparo cada dos asaltos de combate.

Pocas unidades de artillería pueden disparar más de una vez por asalto. Como en todas las acciones, para cada disparo posterior al primero se debe restar un dado a la tirada del personal que dispara. (Nota: disparar más de una vez en un asalto es opcional.)

Cada arma tiene un número de personal determinado. Este número es el número de efectivos necesario para tener una dotación completa. Cuando se dispara un arma con su dotación completa, debes asignar a un miembro del personal el rango de artillero en jefe. Al disparar el arma, utiliza la habilidad de *Armas Pesadas* del artillero en jefe. Cuando se dispara un arma con menos hombres de los necesarios, réstale dos dados a la tirada de habilidad del artillero en jefe.

ocho fue desarrollada por los Sumrios del Sistema Lol; los miembros de la casta pensante Sumria tienen cuatro dedos en cada mano.

Estos tres sistemas se utilizan ampliamente en la actualidad, y el paso de uno al otro es prácticamente imposible. Cada uno mide la fuerza relativa de una pieza de artillería a su manera.

Cañón láser ligero antivehículo

La P-Torre Atgar de 1'4 FD, un cañón láser ligero, fue introducido como un arma antivehículo en las Guerras Clónicas. En la actualidad quien más lo utiliza es la Rebelión, pero en los mundos menos tecnificados del Anillo Exterior todavía puede verse alguna vieja P-Torre Atgar de 1'4 FD empleada por el Imperio. El problema principal con el Atgar 1'4 es su escaso alcance. Esto es debido a su sistema de energía.

El Atgar 1'4 utiliza un plato de energía con microcircuitos de poder situados por todo el filo exterior del plato. Cuando se dispara, la energía se envía directamente a los 16 circuitos de poder. Estos aguantan la carga hasta que el computador señala que se ha alcanzado el PCE (Punto de Conversión de Energía). En este instante, el computador de fuego dirige la energía de los 16 circuitos simultáneamente hacia el transformador de energía principal en el centro del plato. Esto dispara el cañón láser.

Además de su poco alcance, este sistema tiene una serie de contrapartidas. Primero, el transformador principal tiene unas necesidades de energía muy precisas. Si un solo circuito deja de funcionar, se estropea todo

el sistema. Segundo, el gran plato de energía de 2'8 metros es un blanco fácil para el enemigo. Tercero, la batería que alimenta los circuitos de poder es bastante aparatosa y se tiene que cambiar después de sólo ocho disparos. A pesar de estas contrapartidas, el Atgar 1'4 está considerado como un arma posible (si bien no preferible) para el establecimiento militar.

El Atgar 1'4 tiene una potencia equivalente a varias unidades de artillería estándar, y en ocasiones ha derribado a vehículos del tamaño del andador AT-ST. Además, se trata de armas auténticamente todo terreno, capaces de funcionar en temperaturas que

CAÑÓN LÁSER ANTIVEHÍCULO

Arma: P-Torre Atgar de 1'4 FD

Tipo: Cañón láser ligero antivehículo

Personal: 4

Fuerza corporal: 1D

Alcance:

Corto: 10-500 m.

Medio: 501-2.000 m.

Largo: 2.001-10.000 m.

Capacidad de fuego: 1/2

Control de fuego: 1D

Radio de disparo: Blanco

Daño: 2D

oscilan entre los 100 grados estándar bajo cero hasta más de 120 grados estándar. Por último, y lo más importante, el Atgar 1'4 es barato en todos los aspectos, ya que cuesta menos de la mitad que el resto de armas de su mismo poder. Por ello, aunque ya no forma parte del uso corriente, su utilización por parte de las unidades mercenarias y rebeldes está asegurada. Por esta razón, el Alto Mando del Ejército está considerando su inclusión en la nueva lista de objetos estándar.

Tri-Rastreador CoMar

Las naves militares diseñadas para ataques atmosféricos son rápidas y letales, capaces de atravesar los sistemas de defensa aérea comunes. Para hacer frente a las necesidades anti-atmosféricas del Imperio, CoMar ha combinado su sistema de rastreo más innovador con la veterana tecnología armamentística de los Destruidores Estelares. El resultado es el Tri-Rastreador CoMar, uno de los sistemas de defensa tierra-aire utilizados por el Imperio más precisos.

El avanzado sistema de Adquisición y Rastreo de Blancos (ARB) del Tri-Rastreador utiliza un dispositivo de sensores triple y un sistema de computadores para llevar a cabo tres tareas esenciales.

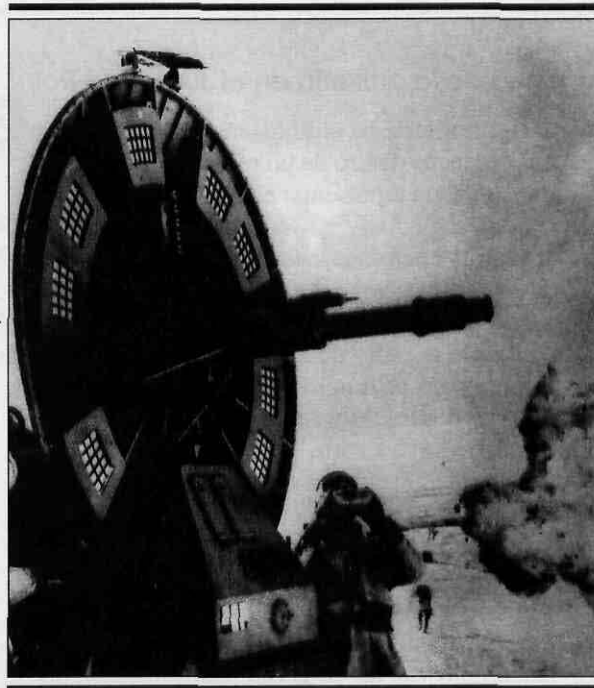
Primero, el Tri-Rastreador adquiere una marca de objetivo de los blancos registrados en el vector de interés designado por operario. A continuación, la computadora de armamento o el propio operario seleccionan un blanco de interés prioritario, mientras el registro de marcas de posibles blancos alternativos sigue siendo rellenado.

Un segundo sistema de sensores registra y rastrea la posición relativa y las maniobras de evasión físicas del blanco. Envía estos datos a la unidad C3, el centro del Tri-Rastreador.

La Computadora de Medidas de Compensación (C3) es una combinación única de sensor y cerebro. La unidad C3 analiza y rastrea las contramedidas del blanco —como juntarse con sus compañeros o descender rápidamente, así como las maniobras evasivas de vuelo— extrapola y predice su auténtica trayectoria de vuelo y hace las compensaciones necesarias antes de disparar.

El Tri-Rastreador sigue extrapolando la posición de los blancos en retirada incluso a largo alcance. El operario del control de fuego puede disparar con gran precisión a uno de estos blancos incluso cuando están al límite de su alcance. Este “tiro de despedida” de larga distancia ha significado la destrucción de muchas naves cuyos pilotos pensaban que estaban seguros fuera de su alcance.

La precisión en el disparo se ha mejorado con el uso del fuego de triple rayo que barre la posición prevista del blanco. La unidad C3 se hace cargo de los ajustes en el ángulo de tiro hasta microsegundos antes de disparar. El poder destructor de un Tri-Rastreador puede compararse al de las baterías turboláser de los Destruidores Estelares.



El puesto de los miembros del personal de un Tri-Rastreador puede ser ocupado por droides programados especialmente.

Debido a la gran complejidad de los sistemas del Tri-Rastreador, su capacidad de fuego es bastante lenta. Necesita un tiempo para volver a ponerse en posición tres veces superior al necesario para disparar. Sabiendo esto, un ataque aéreo concentrado puede acabar fácilmente con los Tri-Rastreadores aislados. Por ello, los Tri-Rastreadores se utilizan en el marco de series de emplazamientos de defensa antiaérea conectados. Para coordinar las actividades ARB hasta conseguir una cobertura de blancos óptima, puede emplearse una unidad de control de fuego cruzado opcional.

Para un funcionamiento preciso del arma se necesita un personal mínimo de dos hombres. Uno es el encargado de disparar y el otro selecciona las prioridades entre las funciones de ARB. Cuando el Tri-Rastreador es utilizado por un solo hombre, su proceso de adquisición de blancos es un 40 por ciento menos preciso.

Debido a sus limitaciones de diseño, los complejos y precisos sensores del Tri-Rastreador también tienen un alcance relativamente corto. A diferencia de otras piezas de artillería asistidas por sensores, el alcance de los sensores es inferior al alcance de fuego efectivo del arma. Esto se compensa por la habilidad que tiene el Tri-Rastreador para extrapolar trayectorias de vuelo más allá de los límites de los sensores.

El Tri-Rastreador funciona con energía de línea terrestre y la posibilidad de un generador o una batería de reserva. La opción de la batería parece la más adecuada para las operaciones móviles, pero no se utiliza casi nunca ya que es insuficiente para las necesidades de energía del sistema de turboláser. Son más

populares las líneas de energía terrestres y los generadores de altas prestaciones.

El Tri-Rastreador ha sido diseñado para utilizarse en emplazamientos permanentes, o para su despliegue móvil en repulsores de altas prestaciones. Sin embargo, cuando se acaba de instalar, el Tri-Rastreador necesita mucho tiempo para su colocación y calibración antes de estar listo para funcionar. Por esta razón, no es muy popular como sistema de defensa antiaérea portátil. Sólo se utiliza en plataformas móviles y emplazamientos de campo cuando estos ocupan posiciones defensivas de larga duración.

TRI-RASTREADOR COMAR

Arma: Tri-Rastreador CoMar G-003

Tipo: Arma antiatmosférica de defensa tierra-aire media

Personal: 2

Fuerza corporal: 1D

Alcance:

Corto: 20-600 m.

Medio: 601-3.000 m.

Largo: 3.001-16.000 m.

Capacidad de fuego: 1/3

Control de fuego: 4D

Radio de disparo: 10 m.

Daño: 5D

"Pistola del Abuelo" Speizoc

Cuando la tecnología de las pantallas estaba menos refinada que en la actualidad, el asedio y los bombardeos eran estrategias efectivas para utilizar contra las ciudades. En esos tiempos, Armamento Speizoc creó la "respuesta definitiva" para los asedios: el C-136, posiblemente el cañón de iones terrestre más grande jamás construido. Conocido popularmente como la "Pistola del Abuelo," se trataba de un refinamiento en la tecnología de cañones de iones construida para penetrar las primitivas pantallas urbanas de la época.

Enorme e imposible de transportar de un lado a otro, el C-136 fue diseñado para un ataque en línea contra blancos de gran escala. Se utilizó predominantemente contra ciudades, pero también se aplicó contra puentes, presas, otras estructuras de ingeniería y objetivos estáticos en la parte inferior de la órbita. Por su extraordinario alcance, puede desplegarse detrás de las propias líneas, desde donde golpea a sus objetivos como salido de la nada.

Con las mejoras en los sistemas de pantallas y de armamento láser, las "Pistolas del Abuelo" quedaron

obsoletas rápidamente. Sin embargo, el C-136 sigue utilizándose en los mundos fronterizos y en los planetas menos avanzados en los que los bombardeos desde bases terrestres siguen siendo una táctica efectiva. Su popularidad es debida principalmente al efecto psicológico provocado por su larguísimo alcance. Esto es cierto sobre todo en los mundos en los que la atmósfera, la gravedad u otras circunstancias limitan el uso de sistemas de bombarderos orbitales o aéreos.

El C-136 es difícil de transportar y su colocación y desmantelamiento tiene una duración que oscila entre las seis y las 12 Horas Estándar. Para precisar el fuego a largo y a medio alcance necesita un observador adelantado. Ya no se fabrican, por lo que las piezas de recambio son cada vez más difíciles de encontrar y de hacer. Su gasto de energía es enorme y un punto crítico siempre que se utiliza una "Pistola del Abuelo" es hallar un suministro de energía fiable. El rayo de energía que dispara es tan grande que a lo largo de su trayectoria provoca cambios inusuales en los efectos de la atmósfera, y en ocasiones provoca descargas de iones peligrosas para sus propias tropas.

"PISTOLA DEL ABUELO" SPEIZOC

Arma: Speizoc C-136

Tipo: Cañón de bombardeo tierra-tierra pesado

Personal: 7

Fuerza corporal: 3D

Alcance:

Corto: 50-600 m.

Medio: 601-5.000 m.

Largo: 5.001-25.000 m.

Capacidad de fuego: 1/10

Control de fuego: 3D

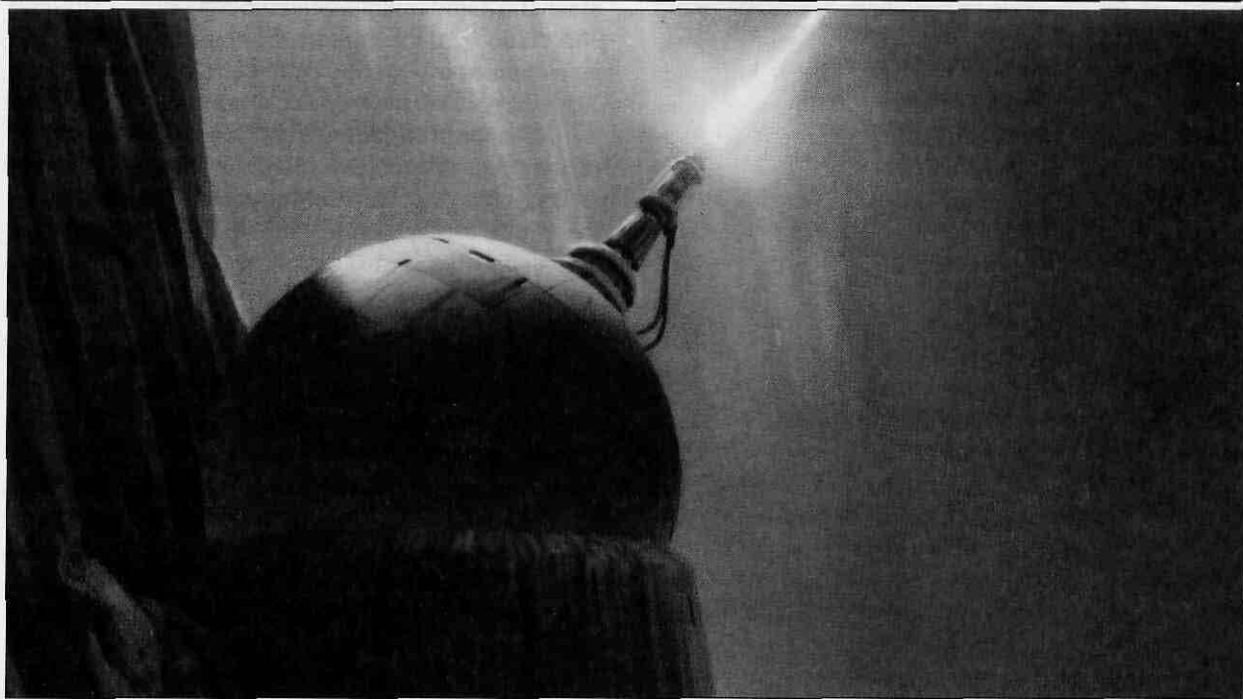
Radio de disparo: 100 m.

Daño: 9D

Cañón de iones antiorbital

El defensor planetario v-150, proyecto originario de Can Lar, un Gathi que trabajaba para Armamentos CoMar, fue rechazado por CoMar por ser "militarmente inútil e imposible desde el punto de vista de la ingeniería". Esto no detuvo a Can Lar, que abandonó CoMar y se llevó su diseño a los Astilleros de Impulsores Kuat. Allí encontró una audiencia más receptiva.

El v-150 es un enorme cañón de iones con energía propia, específicamente diseñado para su uso contra naves orbitales y superorbitales. Se trata de un tipo de arma que sólo funciona en emplazamientos



tos fijos. Suelen montarse sobre bases rotativas, cubiertas con una concha semicircular de permancita reforzada. Estos emplazamientos son modulares, diseñados para ser instalados en pocas horas. Cada cañón lleva su propio reactor, que se entierra a 40 metros por debajo del emplazamiento. Entre el cañón y el reactor hay tres pisos de salas de personal y almacenes. Cada emplazamiento tiene provisiones para tres meses.

Los v-150 se acostumbran a utilizar en conjunción con las pantallas planetarias. Estas pantallas son muy caras de mantener, por lo que los sistemas las tienen apagadas hasta que llega el enemigo. Para complicar más el asunto, la mayor parte de las pantallas más grandes tardan unos minutos en alcanzar todo su poder. El v-150 debe actuar en estos momentos críticos, mientras el atacante sale del hiperespacio y las pantallas alcanzan su fuerza máxima.

Los generadores de pantallas son siempre el objetivo principal de los bombardeos orbitales. Los v-150 han sido diseñados para mantener a raya a los atacantes hasta que las pantallas lleguen a su máxima fuerza. Cumplen esta función con gran eficacia. Un control de fuego superior les permite alcanzar las naves orbitales casi a voluntad, y un solo rayo de iones puede dejar fuera de combate durante un tiempo incluso a los Destruidores Estelares Imperiales.

El inconveniente principal del v-150 es su precio extremadamente alto, casi la cuarta parte del precio de una pantalla planetaria completa. Pese a ello, muchos planetas del Imperio han decidido comprar un 150 como alternativa a tener que dejar sus pantallas siempre encendidas.

CAÑÓN DE IONES PESADO

Arma: Defensor Planetario v-150 de AIK

Tipo: Cañón de iones pesado tierra-aire

Personal: 27

Fuerza corporal: 5D

Alcance:

Corto: Atmósfera

Medio: Espacio orbital cercano

Largo: Espacio orbital exterior

Capacidad de fuego: 1/1

Control de fuego: 5D

Radio de disparo: Nave blanco

Daño: 12D de ionización

Batería antiinfantería

Diseñada originariamente para la supresión de poblaciones nativas en mundos de baja tecnología, la CD .9 autopropulsada Golon (también conocida por AP .9) forma parte del material estándar de las unidades de guarnición imperiales. Basados en el famoso bláster de repetición pesado de la Corporación Soro-Suub, los cañones gemelos de este arma disparan con gran rapidez y, cuando están montadas sobre su torreta, tienen un arco de fuego de 180 grados.

Los cañones son alimentados por una unidad de iones ligera diseñada especialmente que también alimenta el chasis de repulsión sobre el que está mon-

BATERÍA ANTIINFANTERÍA

Arma: CD .9 Gemelas de Armas Golon (AP .9)

Tipo: Batería antiinfantería media

Personal: 3

Fuerza corporal: 3D (4D en su versión fija)

Alcance:

Corto: 20-600 m.

Medio: 601-3.000 m.

Largo: 3.001-16.000 m.

Capacidad de fuego: 6/1

Control de fuego: 2D

Radio de disparo: 5 m.

Daño: 4D

tada el arma. La unidad está rodeada por un casco de tres centímetros de grosor.

La función principal del AP .9 es el apoyo anti-personal de largo alcance, aunque también funciona correctamente contra vehículos de combate medios e incluso pesados. Su gran rapidez de fuego le da una gran fuerza en el campo de batalla, y su motor interno puede alimentar los cañones por tiempo indefinido. Sus críticos señalan su vulnerabilidad en combates a corta distancia (la torreta de la AP .9 es de techo abierto), y su incómoda mecánica (para efectuar reparaciones se debe sacar toda la torreta). Sus defensores afirman que la AP .9 no fue diseñada para combates a corta

distancia contra oponentes con alta tecnología, y que la batería tiene el porcentaje de errores mecánicos más bajo de todas las armas autopropulsadas.

Ahora se está produciendo una versión pensada para su instalación en lugares fijos, llamada CD .9/B. Montada sobre una torre acorazada de cuatro metros, la .9/B tiene un arco de tiro de 360 grados, y está equipada con un dosel cerrado. La versión fija sólo necesita dos operarios, ambos dentro de la torre. La .9/B está alcanzando rápidamente una gran popularidad entre los gobernadores imperiales, especialmente para su empleo en la defensa contra poblaciones civiles insatisfechas (y desarmadas).

Lanzador de misiles de campo

El lanzador de misiles de impacto autopropulsado Nivelador I fue desarrollado por Bryn y Gweith, una subdivisión de CoMar, para servir de fortificación y de arma de asedio de largo alcance. Cada uno de ellos lleva 28 tubos de misiles de impacto montados sobre un chasis todo terreno en una formación de cuatro por siete. Estos tubos pueden dispararse por separado, en salvas de siete, o los 28 a la vez para un efecto máximo.

Para recargarse, emplea dos asaltos de combate por tubo, durante los cuales no puede hacerse ningún disparo. Los Niveladores I no llevan municiones adicionales ellos mismos, es por esto que siempre les acompaña un repulsovagón de municiones. Estos vehículos están estrictamente diseñados para apoyo de la artillería; sólo están equipados con las pantallas más ligeras y no llevan armas defensivas.

Para apuntar a blancos por encima del horizonte, los Niveladores están equipados con RE (Receptores de Energía). Estos receptores envían información sobre los blancos al holo-display del artillero, que procede a programar el patrón de disparos: estrecho, medio o amplio.

En la actualidad, el Nivelador I forma parte del material estándar de las fuerzas de asalto imperiales, aunque han habido algunas quejas sobre la poca capacidad de su chasis en condiciones climatológicas extremas.

LANZADOR DE MISILES DE CAMPO

Arma: Nivelador I de Bryn & Gweith

Tipo: Lanzador de misiles de impacto medio

Personal: 6

Fuerza corporal: 2D

Alcance:

Corto: 20-600 m.

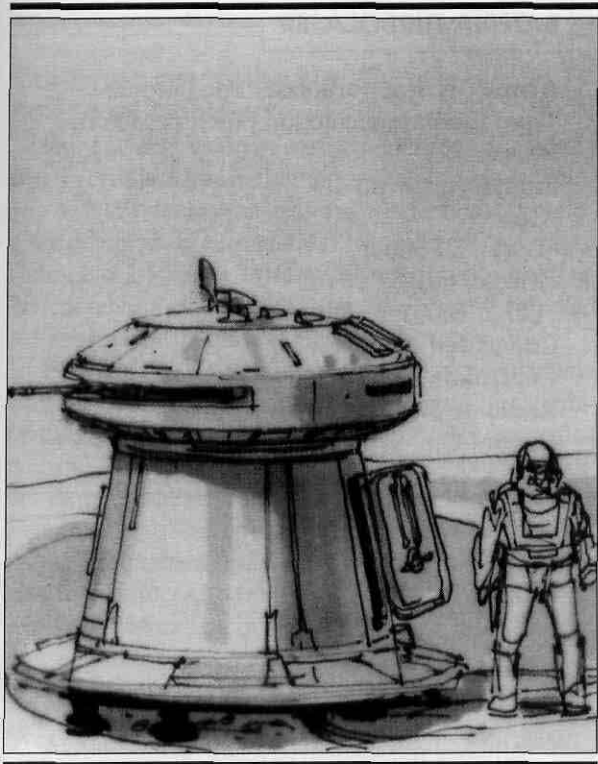
Medio: 601-3.000 m.

Largo: 3.001-16.000 m.

Capacidad de fuego: Variable

Control de fuego: 2D

Radio de disparo: 20 m.



Arma antivehículo pesada

El Penetrador v-188 Speizoc, un arma antivehículo pesada, se introdujo por primera vez en las Guerras Clónicas. Se encuentran entre los cañones de energía más pesados que han entrado en combate. Debido a su gran tamaño y a sus excesivas necesidades de energía, la mayor parte de estas armas están situadas en el interior de fortificaciones fijas. Allí, conectado directamente a un transformador de energía, un solo cañón puede dominar todo el campo de batalla.

En los campos de batalla actuales, estas armas se montan sobre Chasis Acorazados Súper-Pesados 440 de Aratech. Estos chasis les dan una cierta movilidad y ofrecen una protección limitada contra el fuego enemigo. Como energía, las armas montadas pueden llevar su propia célula de energía, con las que pueden hacer seis disparos antes de recargarse, o ser remolcadas por un trailer de energía. Los cañones remolcados por un trailer pueden disparar 50 veces antes de tener que detenerse para recargarse.

El mayor inconveniente del v-188 es su poco CD. Los disparos de un Penetrador se desintegran rápidamente, perdiendo el 50 por ciento de su poder a larga distancia. A pesar de ello, pocos vehículos pueden resistir este poder.

La llegada de turboláser de mayor alcance pueden llevar el Penetrador a su extinción. Pero por ahora, estas armas monstruosas siguen siendo utilizadas por las fuerzas imperiales de asalto terrestre.

Persisten los rumores que indican que los Rebeldes están equipados con v-188 montados sobre repulsores modernos. Si esto fuera cierto, estas armas podrían suponer una grave amenaza para todos los vehículos imperiales, incluso para los más pesados como los andadores AT-AT.

ARMA ANTIVEHÍCULO PESADA

Arma: Penetrador v-188 Speizoc

Tipo: Arma antivehículo pesada

Personal: 8

Fuerza corporal: 3D+1

Alcance:

Corto: 50-600 m.

Medio: 601-5.000 m.

Largo: 5.001-25.000 m.

Capacidad de fuego: 1/3

Control de fuego: 1D

Radio de disparo: 20 m.

Daño: 7D

Emplazamientos turboláser

Los turboláser son los reyes de los modernos campos de batalla, con mayor alcance, mayor capacidad y mejor control de fuego que cualquier otro arma de la actualidad. Están clasificados tanto armas medias como pesadas. El Sistema de Turboláser I es de hecho un solo turboláser pesado con control de fuego y cambio de alcance independientes.

Los Sistemas I instalados en tierra suelen estar encajados en permacita pura y su energía proviene de un reactor de fisión boron. Cada reactor es capaz de dar energía a varios cañones, por lo que normalmente los emplazamientos de turboláser múltiples tienen un solo reactor. Estos emplazamientos múltiples, llamados "colmenas", suelen compartir un sistema subterráneo de habitaciones o como mínimo tienen una red de túneles que llevan a su base principal o a la ciudad a la que están protegiendo.

El mayor inconveniente del Sistema I es su tendencia a calentarse. La baja calidad de sus circuitos de restricción de calor permite a los artilleros disparar más de 20 tiros rápidos utilizando el fuego sostenido pero, sin embargo, a este ritmo la mayoría de los cañones de la batería sufren un apagón de emergencia después de cinco o seis disparos. En ocasiones, los artilleros novatos, en su primer combate, pierden de vista sus monitores de temperatura con resultados predecibles y sin embargo trágicos. Los cañones que han sufrido un apagón de emergencia pueden estar fuera de servicio indefinidamente, depende de las condiciones climatológicas externas.

BATERÍA TURBOLÁSER

Arma: Sistema Turboláser I de Loronar

Tipo: Emplazamiento turboláser pesado fijo

Personal: 5

Fuerza corporal: 4D

Alcance:

Corto: 50-600 m.

Medio: 601-5.000 m.

Largo: 5.001-25.000 m.

Capacidad de fuego: 2/1

Control de fuego: 1D

Radio de disparo: 10 m.

Daño: 6D

C

apítulo diez

Armamento de soporte de infantería

Además de rifles bláster y pistolas, existen miles de armas de infantería no estándar. Algunas de ellas, como los blásters de repetición, son muy comunes y las llevan la mayor parte de las formaciones de soldados y soldados de asalto imperiales. Otras sólo se encuentran en unidades de soldados especialmente entrenados. Todas estas armas, clasificadas como Armamento de Soporte de Infantería (ASI), han sido diseñadas para ser transportadas, montadas y disparadas por unos cuatro hombres o menos.

Tres compañías, Municiones Merr-Sonn Inc., Industrias TecBlas y la Corporación SoroSuub, fabrican ASI exclusivamente para el Imperio. La competencia entre estas tres compañías ha llevado a una costosa guerra de contratos y a la proliferación de armamento exótico. También producen ASI algunos otros fabricantes del Sector Corporativo. Sin embargo, su mercado se limita a las fuerzas militares de su territorio, formaciones mercenarias independientes y, según algunos rumores, la Rebelión.

Cañones de iones de disparo desde el hombro

Aunque el soldado imperial moderno es el soldado mejor equipado que ha habido nunca en toda la Galaxia, todavía necesita ayuda para enfrentarse a vehículos de combate acorazados (VCA) enemigos, especialmente a los que están equipados con pantallas. Para detener a este tipo de oponentes, SoroSuub creó el Ecuallizador de disparo desde el hombro.

Este sistema de armamento desechable, diseñado para ser transportado por un solo soldado, tiene cuatro cargas de iones, cada una en su propio tubo de dos metros. El sistema entero (cuatro cargas en cuatro tubos) pesa tan sólo 12 kilos. Cuando se dispara, el Ecuallizador se sostiene sobre el hombro y el objetivo, que se encuentra a un lado, se alinea con el vehículo blanco. Entonces, los sensores del Ecuallizador determinan la distancia a que está el blanco, su velocidad y el ángulo de deflexión y envían estos datos a un microcomputador que, teniendo en cuenta todo esto, ajusta el ángulo de vuelo de cada disparo.

Cada carga de iones se dispara por separado. Una

vez que se han disparado los cuatro tubos, el resto del arma se tira. Los vehículos alcanzados por un disparo del Ecuallizador experimentan pérdidas de energía (especialmente en los transformadores de energía de sus pantallas) que les dejan a merced del armamento convencional, como los blásters. Un disparo puede llegar a fundir todo el sistema electrónico de los vehículos de menor tamaño.

Aunque la misión principal del Ecuallizador es el ataque antivehículo, también ha demostrado gran eficacia contra naves de asalto de vuelo bajo. Más de un caza rebelde se ha estrellado a causa de un cortocircuito en sus controles de vuelo.

El uso de los Ecuallizadores está muy extendido, especialmente entre las guarniciones. Los soldados de guarnición se preocupan más por repeler los atacantes que por llevar a cabo grandes ofensivas.

CAÑÓN DE IONES DE DISPARO DESDE EL HOMBRO

Arma: Ecuallizador de SoroSuub

Tipo: Cañón de iones personal, desechable

Escala: Personaje

Código de habilidad: Armas pesadas

Alcance:

Corto: 3-50 m.

Medio: 51-120 m.

Largo: 121-300 m.

Daño: 3D de ionización

Lanzador de misiles portátil

El lanzador combinado de misiles y cohetes PLX-2 —o “Plex”— es el arma estándar más nueva para los ataques rápidos. Se utiliza contra vehículos, fortificaciones, naves atmosféricas y otros proyectiles. Está especialmente diseñado como arma anti-repulsor.

El lanzador es un aparato de disparo desde el hombro para un solo hombre. Puede disparar cohetes "ton-tos" (sin control remoto) o también puede programar y disparar el misil guiado e inteligente MAG, diseñado para este arma. El Plex tiene un misil en posición de disparo y otro de reserva.

La modalidad de rastreo de misiles guiados se selecciona apretando un botón de fuego en el lanzador. Se pueden seleccionar dos modalidades diferentes. En la modalidad EPR, el MAG se aloja en fuentes de IR intensas como vehículos o los propulsores de los misiles. En el Modo Activado por la Gravedad del que se extrae el nombre del misil, su computador de a bordo graba primero la silueta del blanco. Persigue esta imagen hasta que está lo suficientemente cerca para apuntar las ondas de gravedad anómalas que producen los repulsores. El misil MAG puede seguir un blanco durante 40 kilómetros antes de quedarse sin combustible.

LANZADOR DE MISILES PORTÁTIL

Arma: PLX2 "Plex" de Merr-Sonn

Tipo: Lanzador, desechable

Escala: Personaje

Código de habilidad: Armas pesadas

Alcance:

Corto: 25-100 m.

Medio: 101-300 m.

Largo: 301-500 m.

Daño: 6D

Pistola IEMD de Merr-Sonn

En ocasiones se quiere neutralizar a droides sin dañarlos permanentemente ni destruirlos. Debido a su diseño, estas máquinas son vulnerables a los efectos de impulsos electromagnéticos, un rayo de energía que destruye los circuitos electromagnéticos de las construcciones mecánicas y computerizadas.

Durante la fabricación, los componentes internos son tratados para aguantar los efectos IEM, para permitir que estos aparatos puedan adaptarse a los rigores del espacio y de los ambientes alienígenas. De todos modos, el efecto de los impulsos de frecuencia modificada desarrollados por Merr-Sonn es capaz de penetrar en los circuitos más reforzados. La pistola IEMD incorpora esta tecnología. Es la única arma capaz de "aturdir" a un droide en lugar de destruirlo.

Puede conseguirse en formato pistola de mano o carabina con posiciones ajustables de poder. La primera posición hace la mitad de daño de aturdir que una pistola bláster. La posición dos causa el daño de

Comentarios del soldado imperial Kosk

"El Plex es muy ligero, un buen cambio con respecto a otros sistemas. Pero debe manejarse con cuidado o se estropea el sistema de objetivos. Oh, se puede arreglar bastante bien con los aparatos de mantenimiento habituales, pero se tarda más de una hora. Y no hay tiempo para esto en medio de la acción.

"Puedes olvidarte del sistema de objetivos estropeado y disparar igualmente, pero no hay ninguna garantía de que le des a algo. Si disparas un cohete, de acuerdo: sólo tienes que apuntar por la mirilla. Pero si se trata de un MAG, se dispara uno de los dos sistemas de rastreo y no sabes cuál.

"El botón de disparo es un pequeño problema para los soldados descuidados. Tienes que apretar dos veces: una para encender el sistema de guía y otra para disparar. He visto a soldados con prisas que sólo apretaban una vez, y después no sabían por qué no funcionaba.

"Aparte de esto, un MAG disparado por un Plex es la mejor arma de búsqueda y destrucción contra repulsores que he visto nunca. Es rápido, y es casi imposible deshacerse de él cuando ha localizado su objetivo. Tengo que admitir que su sistema de rastreo visual puede confundirse con otras imágenes en el cielo. Y también que una buena maniobra de evasión puede hacer que te libres de un misil. Pero en cuanto ha grabado la marca de un repulsor, esa nave está perdida."

aturdir que indican las especificaciones del arma. La tercera posición provoca daños físicos en los componentes internos. Un droide dañado en la posición tres no puede ser reparado, se deben cambiar todos sus componentes.

Lanzador de proyectiles

El Lanzador de Proyectiles CSPL ("Caspel") dispara los proyectiles de humo, gas y agentes químicos necesarios en las situaciones de combate. Los proyectiles que contienen el agente deseado están montados sobre el lanzador o guardados en el cartucho de cuatro proyectiles del arma. También puede utilizarse un adaptador para lanzar granadas, el PL/1G.

Los efectos de los proyectiles varían según la carga lanzada. Cuando el viento no las dispersa, las nubes de gas afectan a todo el que se halle dentro de un radio de 30 metros del lugar de impacto.

PISTOLA IEMD

Arma: Pistola IEMD de Merr-Sonn

Tipo: Pistola de impulsos electromagnéticos antidroide personal

Escala: Personaje

Código de habilidad: Variable

Alcance de la pistola de mano:

Corto: 3-10 m.

Medio: 11-30 m.

Largo: 31-120 m.

Daño de la pistola de mano: 3D

Alcance de la carabina:

Corto: 3-25 m.

Medio: 26-60 m.

Largo: 61-250 m.

Daño de la carabina: 4D

LANZADOR DE PROYECTILES

Arma: CSPL-12 "Caspel" de TecBlas

Tipo: Lanzador de misiles personal

Escala: Personaje

Código de habilidad: Armas pesadas

Alcance:

Corto: 5-50 m.

Medio: 51-100 m.

Largo: 101-250 m.

Daño: Variable, ver "Efectos de los proyectiles estándar"

Comentarios del soldado imperial Dokus sobre la pistola IEMD

"Estábamos de patrulla en Tatooine. En un lugar del desierto, los droides trabajadores de un granjero de humedad no nos dejaban entrar a investigar su estación de evaporación. Esto no le sentó nada bien a nuestro oficial. Los droides no se movían por lo que se giró hacia mí —yo soy el artillero de la IEMD— y me dijo que los calentara un poco.

"La posición uno ioniza los sistemas del droide. Echan algunas chispas, pero después de un momento vuelven a funcionar. Nunca lo utilizamos. Si tienes que parar a un droide, esto no lo hace. Sólo le detiene por un momento.

"La segunda posición es más útil. Aturde al droide, al igual que un bláster en aturdir hace con un hombre. Los deja K.O. durante un buen rato —suficiente para lo que teníamos que hacer.

"La tercera posición es la más divertida. Los destruye completamente. No sólo se carga su planta de energía, hace lo mismo con su activador y su memoria. Se supone que debe utilizarse para aturdir a droides fuertemente acozados y para detener a los peligrosos.

"Bien, yo sentí que aquellos droides de trabajo eran tan peligrosos que puse la IEMD en posición de "freír" y les disparé. Los paró, se lo aseguro, y algo se empezó a quemar en uno de ellos hasta el punto que se incendió todo el droide.

"Nunca lo había visto antes. Un droide en llamas es algo muy espectacular."

Efectos de los proyectiles estándar

Carga	Efectos	Daño
Tinta	Marca el terreno, radio de 10 metros	—
Humo	Marca el terreno, oscurece la visión	—
T-238	Náuseas, incapacidad	1D
CrioBan	Congelación, incapacidad	2D
Gas Plank	Corrosivo, incapacidad	3D
Espora/B	Esporas aturdidoras bothan, inconsciencia	4D (Aturdir)
Fex-M3	Gas nervioso, muerte	5D

Detonadores térmicos

Los detonadores térmicos son pequeños explosivos del tamaño de una granada, fabricados por Municiones Merr-Sonn para ser utilizados por los Ingenieros de Combate Imperiales. Estas bombas provocan una explosión muy potente pero muy localizada capaz de atravesar dos metros de permacita pura. Su funcionamiento es muy simple; quitas el seguro y activas el detonador. A partir de entonces dispones de seis segundos para despejar la zona o para apagar el detonador.

C

omentarios del teniente Harburik sobre el CSP

“El Cospel tiene mala reputación en algunos círculos, pero sólo entre las tropas que no mantienen limpias sus armas. Dicen que se atasca y que el proyectil se enciende dentro del lanzador.

“Ciertamente, ha pasado en varias ocasiones. El accidente más famoso fue el que mató al general imperial Azarin en Lafra. Pero la investigación demostró que fue culpa de la negligencia del soldado y no del arma.

“No, el Cospel no es tan sólo una pieza sensible del material. Tienes que vigilar que no quede suciedad alrededor de la pinza que sujeta el proyectil, y asegurarte de que está limpio. Esto es lo que puede hacer que el proyectil se encalle. Si está limpio, el proyectil saldrá despedido sin ningún problema.

“Pero a pesar de todo esto, el Cospel es un arma simple y segura. No es tan vistosa como un bláster, pero cubre una gran necesidad en las tácticas de unidades pequeñas. Y no tiene tantos fallos como otros lanzadores de proyectiles que he conocido. Da la impresión de que se tarda mucho tiempo en fijar el adaptador para granadas, pero siempre es así cuando se necesita disparar granadas con urgencia. Por supuesto, si durante el transcurso de una misión el Cospel es alcanzado por un disparo, tienes que haber planeado el soporte químico o de gases con antelación. Sólo puedes utilizar los proyectiles diseñados especialmente para él y las granadas de tipo estándar —nada más. Así que si no llevas las cargas de CSPL que necesitas, no podrás sustituirlas por munición de otro tipo de arma.”

Los detonadores térmicos están llenos de baradio, un elemento sintético muy potente pero de gran inestabilidad. Cuando explota, el baradio genera un campo de partículas que tienen en su interior el baradio “explosivo”. La presión interna provoca que el campo de partículas se expanda rápidamente hasta que la energía consumida por el campo es superior a la del interior de la esfera. En ese momento la esfera se colapsa sobre sí misma, consumiendo el baradio restante. El resultado final es que todo lo que está en el interior de la esfera es expuesto a una explosión de baradio concentrado (que consiste principalmente en calor), mientras que lo que queda en el exterior de la esfera resulta indemne.

Los detonadores térmicos llevan el baradio suficiente para crear una esfera de cinco metros. Su única desventaja es la poca inestabilidad del baradio. Se sabe que algunos han explotado al caer y otros sin razón alguna. Los detonadores térmicos raramente se utilizan como granadas o proyectiles ya que los movimientos bruscos podrían activar el baradio. En vez de esto, los Ingenieros Imperiales los emplean para destruir objetivos estáticos, fijándolos con ganchos magnéticos y después detonándolos por control remoto o tras la cuenta de seis segundos.

Su distribución está extremadamente limitada, aunque en el mercado negro pueden encontrarse algunos detonadores robados. La posesión ilegal de un detonador térmico es una pena capital.

DETONADOR TÉRMICO

Arma: Detonador Térmico de Merr-Sonn

Tipo: Concentrador de calor de uso personal

Escala: Personaje

Código de habilidad: Granadas

Alcance:

Corto: 3-4 m.

Medio: 5-7 m.

Largo: 8-12 m.

Daño: 10D (en el centro del impacto)

Bláster de repetición pesado

El bláster de repetición pesado “Arma-E” saca el nombre de “Arma de Emplazamiento, Bláster Pesado”, con una designación numérica según su alcance. Como su nombre indica, el Arma-E fue diseñado para ser utilizado por unidades de emplazamientos de artillería pequeñas o medios. Lo suficientemente pesado para disponer de fuego devastador, el AEBP-10 puede ser llevada por un par de hombres. Un personal experimentado puede colocarlo en el emplazamiento temporal que sea necesario en 15 minutos. Puede transportarse montado en su trípode aunque no es el procedimiento más recomendable.

El bláster viene junto a una unidad de energía Eksoan de altas prestaciones y cuando se requiere fuego continuo, se adapta al Refrigerador Criogénico Gk3. Su sistema de control de fuego limitado incluye sensores de Visión Nocturna e IR para efectuar disparos de noche y en condiciones ambientales poco habituales. Una unidad de comunicaciones insertada permite que el personal coordine el fuego con otros emplazamientos de Arma-E en caso de que no funcionen los canales de comunicación de mando.

Picas de fuerza

Las picas de fuerza son varas de dos metros de largo con puntas energizadas, hechas de un grafito muy resistente que se dobla en vez de romperse. En la base de cada pica hay un panel de energía de dos posiciones: "aturdir" y "matar".

Introducidas por vez primera durante el Levantamiento Begali, las picas de fuerza son utilizadas principalmente por las patrullas planetarias y las unidades militares locales para aturdir a sus enemigos o dispersar a las multitudes. De todos modos, los soldados imperiales también las utilizan para eliminar a

BLÁSTER DE REPETICIÓN PESADO

Arma: AEBP-10 "Arma-E" de Merr-Sonn
Tipo: Bláster pesado de repetición de dos hombres
Escala: Personaje
Código de habilidad: Armas pesadas
Control de fuego: 1D
Alcance:
 Corto: 3-75 m.
 Medio: 76-200 m.
 Largo: 201-500 m.
Daño: 8D

Comentarios del soldado imperial Reydon sobre el Arma-E

"El Arma-E es una buena arma, pero no está construida para ser disparada por un solo hombre. Oh, se puede hacer. Pero desearías poder hacerlo mejor.

"Esto me ocurrió en una ocasión en la que estábamos en Keskin. Descendimos después de un combate y tomamos posiciones fuera de la ciudad. Ohvan y yo montamos el Arma-E y nos preparamos para pasar la noche. Estábamos esperando recibir los informes de nuestros exploradores cuando el fuego nocturno se estropeó y nos iluminó. Ohvan recibió un disparo y cayó contra el Eksoan. Yo descendí para evitar que la unidad de energía cayera por la colina. Es muy pesada, y si se cae se lleva consigo los cables de alimentación.

"Unos disparos alcanzaron al Arma-E, pero no consiguieron acabar con ella. Los rebeldes pasaron a mi lado y me vieron sobre la unidad de energía. Creyeron que estaba muerto y siguieron adelante. Un minuto después, la otra Arma-E, que estaba en algún lugar a mi derecha, estalló. Cuando el refrigerador criogénico es alcanzado resulta muy peligroso. En cuanto conseguí enderezar los cables de energía, los rebeldes empezaron a salir de la jungla y yo empecé a disparar.

"Es muy duro disparar un Arma-E sin un segundo hombre. No tienes control de fuego no puedes hacerte cargo del suministro de energía ni vigilar el refrigerador, y es difícil apuntar. Mi puntería se redujo a la mitad, y a duras penas alcancé a los Rebeldes suficientes para hacer que se cubrieran.

"Por poco que pueda evitarlo no volveré a disparar un Arma-E yo solo. Especialmente en combate."

sus oponentes en situaciones en las que el uso de los blásters es *inadecuado o imposible*. Los guardaespaldas personales de los altos oficiales también llevan picas de fuerza, aunque son más que nada ceremoniales (excepto en el caso de la Guardia Real, en cuyas manos las picas son más peligrosas de lo que nadie se atrevería a imaginar).

PICAS DE FUERZA

Arma: Controlador de PF de SoroSuub
Tipo: Pica de fuerza personal
Escala: Personaje
Código de habilidad: Atacar sin armas, dificultad Moderada
Daño: 2D+FORTALEZA

Minas de protones

El propósito principal de las minas de protones es establecer una defensa de perímetro. Para hacer esto con eficacia, una mina debe ser mortífera tanto contra soldados enemigos como contra vehículos. La Mina de Protones LX-4 de Municiones Merr-Sonn es este tipo de arma.

Enterrada a medio metro bajo la superficie, la LX-4 es de hecho la cabeza de un torpedo de protones remodelada, unida a dos sensores. El primero, un sensor sensible a la gravedad, busca disturbios magnéticos (como los creados por un vehículo de gran tamaño). El segundo, un sensor térmico, busca calor corporal. Ambos sensores están programados para hacer deto-

nar a la LX-4 si detectan un intruso en un radio de cinco metros.

El principal inconveniente de la LX-4 es que no puede desmontarse. Una vez implantada, sólo puede quitarse al explotar. El razonamiento que hay detrás de esto debe buscarse en las viejas minas de comlink LX-2. Si bien originariamente se pensaba que eran impenetrables, una inspección en Calonica descubrió que menos del 10 por ciento de las 50.000 minas LX-2, enterradas alrededor de la capital imperial, contenían cargas explosivas. La investigación provocada por este descubrimiento reveló que los espías rebeldes habían logrado descubrir el código de comunicaciones secreto de las minas y lo utilizaban para desactivarlas. Una vez desactivadas, los Rebeldes desenterraron las minas, les quitaron las cargas explosivas y volvieron a enterrarlas.

MINA DE PROTONES

Arma: LX-4 de Merr-Sonn

Tipo: Mina de perímetro autodetonable

Escala: Personaje

Código de habilidad: Demolición (dificultad Moderada para colocar los sensores; un fallo provoca la explosión prematura)

Radio de explosión: 20 m.

Daño: 6D

Bláster de Precisión

El Bláster de Precisión V de TecBlas es de hecho una carabina bláster modificada que incluye un visor

de objetivo multiespectro para mayor precisión. Este visor, equipado con rayos infrarrojos para las batallas nocturnas, aumenta la imagen del blanco y su computador limpia la escena de cualquier tipo de sombra o humo. El Bláster de Precisión V dispara un rayo de energía más pequeño y estrecho que los demás blásters, que se disipa con menor rapidez, lo que le da un alcance superior al de la mayor parte de las armas ligeras. Pero sacrifica parte de su potencia.

Las demandas de Blásters de Precisión V del Imperio están a niveles modestos debido a su alto precio. En lugar de formar parte del material estándar, sólo disponen de estos blásters las unidades de comandos especiales. Las demás unidades los tienen en cuenta-gotas.

Sorprendentemente, las fuerzas armadas permiten que TecBlas fabrique un modelo civil menos potente (y menos caro) para su distribución comercial, llamado Cazador V. A pesar de estar etiquetado como bláster de caza, este arma es utilizada por las fuerzas de seguridad urbanas que en sus luchas en el interior de una ciudad necesitan una puntería superior.

BLÁSTER DE PRECISIÓN V

Arma: Bláster de Precisión V de TecBlas

Tipo: Carabina bláster

Escala: Personaje

Código de habilidad: Bláster

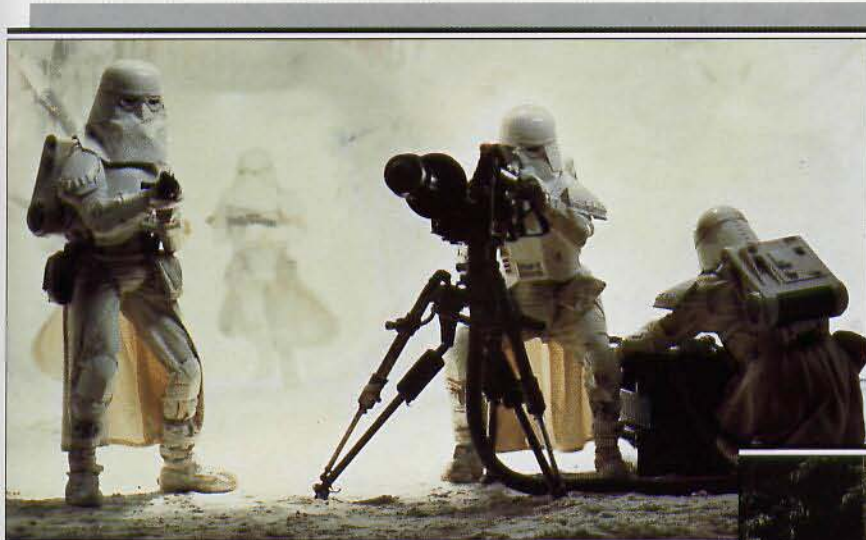
Alcance:

Corto: 3-30 m.

Medio: 31-80 m.

Largo: 81-350 m.

Daño: 4D+1



Temidos en toda la Galaxia, los soldados de asalto apoyan a las dos ramas de las Fuerzas Armadas Imperiales como tropas de choque de élite del Imperio.



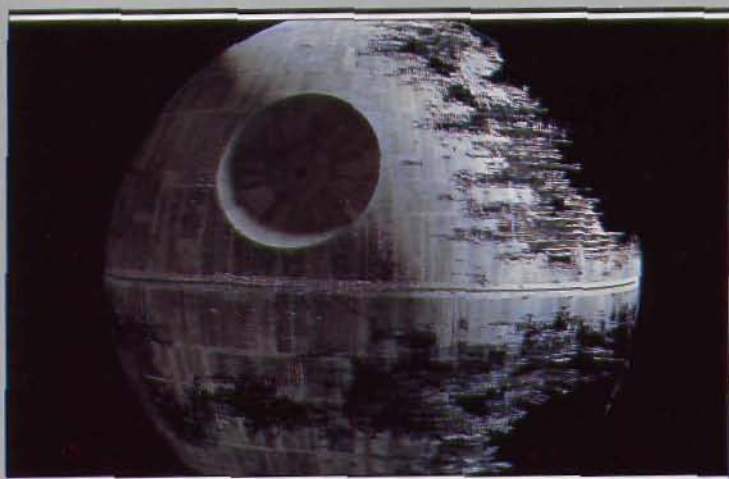
LEI



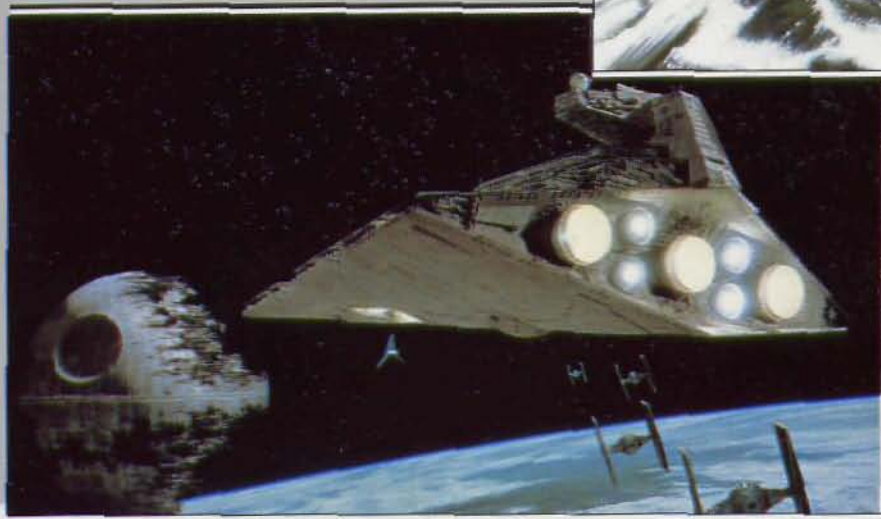
Un ejemplo del poder del Imperio es el terrible caminador AT-AT, más de 15 metros de acorazada ferocidad y terrible capacidad de fuego.



LFL



Antes de la Batalla de Yavin, la estación de combate *Estrella de la Muerte* estaba llamada a ser el arma mediante la cual gobernaría el Emperador. No han podido confirmarse los rumores de la construcción de una nueva estrella de la Muerte.



LFL





C

apítulo once

Fuerzas militares especiales

En sus diversas ramas, el Imperio emplea un número de unidades militares especiales para llevar a cabo tareas especializadas. Por su naturaleza, los soldados de asalto entran dentro de esta categoría, pero también hay otros.

Los informes siguientes describen algunas de estas unidades.

Unidad de soldados de asalto estándar

Los soldados de asalto son la élite de la maquinaria militar del Imperio. Entrenados en un amplio abanico de habilidades, llevan a cabo cualquier tarea con rapidez y efectividad. Apoyan a las dos ramas de las fuerzas armadas imperiales: las fuerzas terrestres y la Flota Imperial.

Los soldados de asalto están muy bien entrenados y tienen una gran motivación. No conocen el miedo, sólo se rinden ante lo imposible y nunca antes de asegurar el cumplimiento de sus objetivos prioritarios. Si se les ordena que aguanten su posición a toda costa, los soldados de asalto estarán dispuestos a dar sus vidas antes que abandonar sus obligaciones. Y sin embargo no son unos suicidas, ya que saben que morir sin un propósito es traicionar al Imperio. Un soldado de asalto muerto no sirve de nada al Imperio, a menos que haya muerto cumpliendo los deseos del Emperador.

Aunque se sabe que miembros del Ejército y de la Marina Imperial han aceptado sobornos, o incluso se han pasado a la Alianza Rebelde, ningún soldado de asalto lo ha hecho nunca. Sólo viven para servir, y nada puede hacerles actuar de otra forma. No es de extrañar que el Emperador confíe totalmente en ellos, y que sólo respondan ante sus superiores. Morir por el Imperio es el más alto honor que pueden alcanzar, y lo hacen sin temor.

Las formas de corazas blancas y negras de los soldados de asalto provocan el terror a todos con los que se enfrentan. Son el centro de las políticas agresivas del Emperador. Sin sus legiones de soldados de asalto, el Emperador no sería capaz de mantener su fuerte control sobre el Imperio. Mientras los soldados de asalto le sigan siendo fieles, los deseos del Empera-

dor continuarán siendo órdenes para sus súbditos. Los contingentes de soldados de asalto que hay a bordo de las naves de la Marina Imperial garantizan que ningún capitán o almirante de la Marina desobedezca activamente al Emperador.

Despliegue

Los soldados de asalto son la carta de presentación del Imperio. Donde quiera que esté el Imperio, encontrarás soldados de asalto, como tropas de nave en un Destructor Estelar, acompañando a dignatarios visitantes en los mundos exteriores y manteniendo guarniciones en los mundos más conflictivos. Cuando trabajan en conjunción con las Flotas Imperiales, los soldados de asalto hacen cumplir la voluntad del Emperador con métodos brutales pero efectivos.

A diferencia del Ejército Imperial, que está totalmente enfocado hacia las operaciones de tierra, los soldados de asalto funcionan igual de bien en tierra que en el espacio. Entrenados tanto para atacar instalaciones de tierra en asaltos planetarios como para hacer de fuerzas de seguridad de naves y estaciones espaciales, los soldados de asalto son mucho más versátiles que las unidades regulares del ejército.

Cuando trabajan en misiones de asalto junto a la Marina Imperial y las unidades acorazadas del Ejército Imperial, las tropas de asalto no tienen rival. Su habilidad para capturar rápidamente las posiciones enemigas los hace ser la primera elección a la hora de dirigir asaltos sobre mundos importantes. En ocasiones se utilizan para destruir la primera línea de defensa del enemigo y establecer una base terrestre que permita el aterrizaje sin oposición de los transportes de tropas regulares del Ejército. En estas situaciones, el Ejército se utiliza para acabar del todo con la resistencia y mantener la presencia imperial en el planeta.

En cuanto han asegurado una zona de aterrizaje, los soldados de asalto dejan el planeta, a excepción de los sistemas en los que los constantes conflictos ponen en peligro la capacidad industrial del Imperio o debilitan sus posiciones estratégicas. La completa subyugación del planeta se deja para el Ejército Imperial. Cuando se necesita una victoria rápida, se despliegan grandes contingentes de soldados de asalto

para aplastar la oposición en el menor tiempo posible. También se utilizan para reforzar las unidades regulares del Ejército en mundos en los que el Imperio ha establecido bases militares o centros de investigación importantes.

Los soldados de asalto pueden ser transportados y desplegados mucho más rápido que las unidades regulares del Ejército, que para viajes interplanetarios requieren grandes naves de transporte o de la Marina. Los grandes Destruidores Estelares Imperiales pueden transportar soldados de asalto listos para el combate a los sistemas planetarios más bien defendidos. Su gran tamaño y capacidad de fuego les permite enfrentarse a los disparos de las defensas planetarias y desembarcar a los soldados de asalto desde la órbita en cuestión de minutos.

Cada Destructor Estelar lleva una división completa de soldados de asalto listos para luchar. Al llegar a un sistema, los soldados de asalto y sus vehículos son transportados hasta la superficie en naves de asalto fuertemente armadas y acorazadas. Los soldados de asalto golpean fuerte y rápido, y la presencia de un Destructor Estelar y sus cazas TIE los protege del ataque de naves enemigas mientras están aterrizando. Una vez llegan al planeta, atacan rápidamente.

En las situaciones en que el Alto Mando Imperial espera encontrarse con fuerte oposición, se envían fuerzas de trabajo compuestas por tres Destruidores Estelares, acompañados de grandes naves de transporte con divisiones extra de soldados de asalto. Por supuesto, esto se hace en los mundos que el Imperio quiere mantener o bien como bases avanzadas, o por sus recursos naturales, o bien por su capacidad industrial. Los soldados de asalto no acostumbran a pisar los mundos que no tienen ninguna importancia estratégica. En su lugar, el Alto Mando enviará unidades del Ejército, o incluso preferirá reducir el planeta a escombros utilizando el poder devastador de los Destruidores Estelares.

Además de para los asaltos terrestres y las guarniciones, la Marina Imperial utiliza a los soldados de asalto para entrar en las naves espaciales atrapadas por los rayos tractores de sus naves y asegurarlas. Incluso después de haber sido arrastradas hasta los puertos de aterrizaje de un Destructor Estelar, algunas tripulaciones piratas o rebeldes se niegan a rendirse.

Los soldados de asalto se abren paso a través del casco o las escotillas de las naves capturadas usando potentes blásters de energía y después penetran en su interior. Moviéndose con rapidez y disparando ante ellos devastadores campos de fuego, los soldados de asalto se abren paso hacia el corazón de la nave.

Sin tener en cuenta sus propias bajas, avanzan sin descanso a través de las naves enemigas. Pisando sobre los cuerpos de sus compañeros caídos, los soldados de asalto atacan a los defensores y los conducen hasta las partes más profundas de la nave. No importa a cuántos consigan matar los defensores, siem-

Muerte de una base rebelde

El compartimento acorazado iba de lado a lado rítmicamente mientras el andador AT-AT avanzaba a través de los arbustos que rodeaban la base rebelde. En su interior, los soldados de asalto aferraban sus rifles bláster y esperaban pacientes a que el andador llegara a su posición. Fuera, los disparos de bláster llenaban el aire. Ocasionalmente, un disparo alcanzaba su blanco, enviando ecos a través de la gigantesca bestia mecánica antes de rebotar contra sus flancos acorazados.

Cuando su gran pata aplastó un edificio bajo, el gigantesco andador se estremeció y el ritmo de sus pasos se rompió momentáneamente. Un grupo de defensores rebeldes se echó a un lado desesperadamente para no ser aplastados por su avance, abandonando su bláster de repetición medio. La mayoría no llegaron muy lejos, ya que la cabeza del andador escupió sobre ellos una lluvia de muerte anaranjada y amarilla.

Desde el puente de mando del andador imperial, el Comandante Hayvlin observó la huida de los Rebeldes y puso en marcha su comlink. "Empiecen el asalto terrestre."

El andador se detuvo lentamente. Su cabeza giraba de lado a lado mientras seguía abriendo fuego sobre las tropas rebeldes. Con un zumbido de motores, sus patas se doblaron, bajando su gran cuerpo hasta el suelo. Su escotilla posterior se abrió y de ella surgió una rampa.

Cientos de pies acorazados resonaron contra la rampa de metal cuando los soldados de asalto salieron corriendo del andador.

El fuego de bláster rebelde hizo saltar por los aires a los tres primeros soldados de asalto, que chocaron contra las paredes del andador. Pero no consiguió detener a los que venían detrás. Los soldados de asalto bajaron por la rampa a toda velocidad, dispersando a los Rebeldes con sus blásters

pre hay más dispuestos a ocupar su lugar. Los soldados de asalto tiene mucha experiencia en este tipo de combates y, a menos que se les ordene lo contrario, matarán a todos aquellos que no se rindan inmediatamente.

También se utilizan unidades de soldados de asalto como guardias de honor para proteger a personajes influyentes del Imperio. Ningún Embajador, Gran Moff, Moff, Almirante o Gobernador General imperiales aparece en público sin una guardia de honor de al menos 10 soldados de asalto. Aunque los Rebeldes, los nativos belicosos, los contrabandistas, los pira-

antes de que pudieran intercambiarse más disparos. Un Rebelde trató de lanzar una granada a las figuras acorazadas que avanzaban. Antes de que pudiera hacerlo, su cuerpo yacía humeante en el suelo.

Los soldados de asalto se desplegaron. Un grupo se dirigió al frente del andador para formar un perímetro junto a los soldados de asalto que descendían de andadores cercanos. Otros se dirigieron hacia la entrada de la base subterránea. Los soldados de asalto avanzaron utilizando cañones bláster destrozados, rocas y arbustos como cobertura, haciendo huir a los Rebeldes ante ellos.

En poco tiempo, no quedó sobre la superficie ningún Rebelde con vida. Lo único que se movía junto a las puertas de metal de la base eran figuras de armaduras blancas y negras. "Han cerrado las puertas blindadas. Envíen un equipo de cortadores," ordenó el comandante del asalto.

En el interior de la base, los Rebeldes se agolpaban nerviosos en el pasillo, con sus blásters preparados. El destello de los láser cortadores de los soldados de asalto pasaba por debajo de las puertas blindadas. Las puertas cayeron con un gran estruendo. Después un silencio, roto por los disparos que atravesaron el pasillo.

El aire se llenó de trozos de roca y de metal. Los Rebeldes consiguieron acabar con los seis primeros soldados de asalto que cruzaron la entrada recién abierta, pero el resto entró en la base, aplastando los cuerpos de sus compañeros muertos. Avanzaron por el pasillo inexorablemente. Los Rebeldes derribaron a muchos, pero no salieron indemnes.

A pesar de que los cuerpos de sus compañeros muertos se amontonaban en los pasillos, los soldados de asalto hicieron retroceder a los defensores rebeldes rápidamente. Estos trataban de alcanzar

la única salida que les quedaba: un hangar escondido en la parte trasera de la base.

Los soldados de asalto los siguieron por toda la base sin hacer prisioneros. El Imperio los había mandado para hacer un ataque de castigo, y tenían sus órdenes: llegar hasta el generador de las pantallas y destruirlo, y después rodear la zona para contener a las tropas rebeldes mientras el Destructor Estelar *Vengador* borraba la base de la faz del planeta.

Un bláster de repetición pesado disparó a través del corredor, alcanzando a algunos soldados de asalto que se acercaban y ganando un tiempo precioso para que los técnicos rebeldes pusiesen en posición a los deslizadores aéreos que quedaban. Las puertas blindadas se abrieron y los Rebeldes se dirigieron hacia los deslizadores, dejando atrás el bláster pesado. El primer deslizador aéreo salió disparado de la base, pero explotó al instante. Los demás ya estaban saliendo. Incapaces de detener su marcha, se metieron de lleno en el fuego cruzado de cuatro AT-AT y sus contingentes de soldados de asalto que les estaban esperando. Cuando el último deslizador estalló envuelto en llamas, los soldados de asalto entraron en la base y se reunieron con sus compañeros.

Muy por encima del planeta, el Destructor Estelar estaba convirtiendo la base rebelde en escombros. Disparos de energía láser de alta potencia surgían de la nave y golpeaban la superficie del planeta. Una figura con uniforme gris se dirigió a la cubierta del *Vengador* con andares de satisfacción. El Capitán Ferdas levantó la vista de sus instrumentos y saludó al recién llegado. "Lo habéis hecho muy bien, Comandante Hayvlin. Lord Vader estará complacido."

tas y todo tipo de gentes de mala calaña no sientan ningún respeto hacia los oficiales imperiales, es difícil demostrar una falta de respeto a las formas armadas y acorazadas que siempre les acompañan. Es de sabios mostrarse cortés cuando estás en el punto de mira del bláster de un soldado de asalto.

Los soldados de asalto se despliegan en zonas vitales para la maquinaria militar imperial. Patrullan constantemente por plantas industriales y complejos mineros, que han sido identificados como puntos de alto riesgo de ataque por parte de los Rebeldes o de piratas. Su sola presencia es un elemento disuasorio sufi-

ciente para todos con la excepción de los saboteadores y agresores más motivados.

Unidad acorazada de élite

A pesar de haber sido creados por unidades acorazadas de la Vieja República durante la parte final de las Guerras Clónicas, los Martillos del Infierno han servido al Imperio en gran número de acciones en los territorios del Anillo Exterior. Utilizados en un principio para aplastar toda oposición al Nuevo Orden, los Martillos del Infierno se dedican en la actualidad a erradicar las fortalezas rebeldes, a someter los pla-

netas simpatizantes de la Rebelión y a devolver al Imperio los mundos reluctantes.

Creados originalmente como un regimiento, las pérdidas sufridas en innumerables campañas han reducido las fuerzas de esta unidad a poco más que un batallón. Pese a ello, los Martillos del Infierno siguen atemorizando a todos aquellos que se oponen a la voluntad del Emperador.

Los Martillos suelen emplearse para abrir las defensas exteriores de las fortalezas rebeldes, con frecuencia junto a grupos de ataque de soldados de asalto. Aclaran el camino hasta la base aplastando a las tropas de tierra rebeldes, erradicando emplazamientos de artillería y derribando los deslizadores aéreos y los cazas de vuelo bajo enemigos. Después, los soldados de asalto o las tropas regulares del Ejército ya pueden entrar en la base saliendo directamente de sus transportes.

Los Martillos también actúan en enfrentamientos acorazados más tradicionales, en los que se les utiliza como punta de lanza de los ataques en territorio enemigo. Equipados con los tanques de repulsión más poderosos de todo el Imperio, los Martillos pueden destruir o superar a la mayor parte de la oposición terrestre con la que se encuentran.

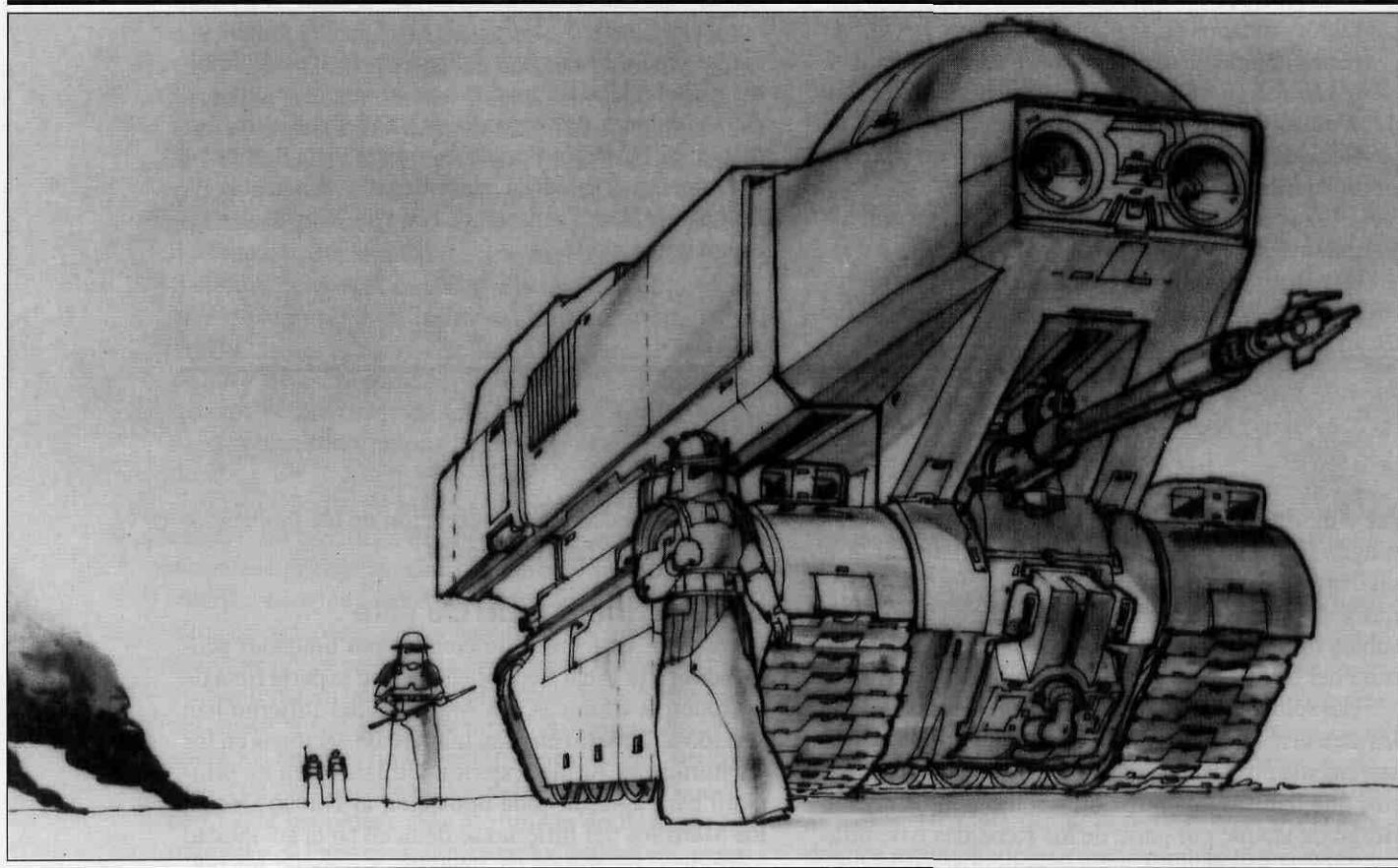
Al ser capaces de viajar con gran rapidez, los Mar-

tillos son una fuerza de asalto muy poderosa con fama de conseguir resultados al coste que sea: una fama bien merecida, ya que su larga historia no está limpia de derrotas.

En más de una ocasión, los Martillos se han enfrentado con fuerzas muy superiores sin el apoyo necesario. En todos estos casos, han llevado a cabo su objetivo principal, pero la falta de apoyo de la infantería hacen que les sea imposible mantener su posición.

La misión en Turak IV, considerada su derrota más sangrante, es también motivo de orgullo. Allí, dos batallones de tanques de los Martillos atravesaron las llanuras de lava para capturar los puestos avanzados del Ejército Rebelde. Pero, debido a la incompetencia del General Maltaz, comandante del Ejército Imperial en Turak IV, quedaron aislados por el contraataque de fuerzas rebeldes que surgieron de sus bases secretas en las montañas volcánicas Hitak.

El General Maltaz ordenó a los Martillos que mantuvieran su posición y trató de detener el avance rebelde con el resto de sus tropas. Ampliamente superados en número y sujetos a los ataques concentrados de deslizadores acorazados, cazas y tropas de tierra rebeldes, los Martillos sufrieron un gran número de bajas. A pesar de que sus tanques empezaron a arder rápidamente en el cálido aire sulfuroso, los Martillos se



negaron a ceder terreno. Cuando llegó la orden de retirada, quedaban pocos Martillos para recibirla. Sólo se salvaron tres tanques. El resto de la poderosa fuerza quedó reducido a masas humeantes. Los dos batallones casi dejaron de existir.

A pesar de la práctica destrucción de dos batallones, las tripulaciones de sus tanques no murieron en vano. Las patrullas de cazas TIE, que sobrevolaron la zona en fases posteriores de la campaña, informaron del gran número de vehículos y cazas rebeldes destruidos esparcidos por toda la llanura frente a la posición de los Martillos. Los Martillos habían pagado un precio muy alto, pero el coste para la Alianza Rebelde fue muy superior. Habían hecho honor a su lema de "Golpear a Matar".

Desde ese terrible día, los Martillos operan por debajo de su número ideal, con un solo batallón para tomar el campo de batalla. Aunque esto ha reducido la capacidad de lucha de la unidad, también ha servido para aumentar la moral de sus componentes. Las tropas que le restan tienen un prodigioso sexto sentido para salir indemnes de un combate tras otro. Siempre en las partes más calientes de los enfrentamientos, los Martillos han sorprendido al Alto Mando Imperial por su capacidad para superar las circunstancias más adversas.

Si bien anteriormente eran unidades de las que se podía prescindir, en la actualidad los Martillos se consideran una parte esencial de la estrategia del Alto Mando Imperial en los territorios del Anillo Exterior. El precio que han tenido que pagar para llegar a esta posición ha sido muy elevado, ya que la sangre de sus componentes se ha derramado muchas veces innecesariamente por culpa de la incompetencia de los oficiales imperiales.

El comandante de la unidad, el Coronel "Rancor" Johans, está utilizando el papel ascendente de los Martillos para incrementar su influencia en el Ejército Imperial. Su habilidad táctica demostrada, y la completa devoción de sus tropas, le han permitido persuadir al Alto Mando de que los Martillos deben tener una mayor libertad por lo que respecta a las campañas.

Después del éxito del sometimiento de los Yatir, una raza humanoide indígena de Absit y simpatizante de la Alianza Rebelde, Johans ha logrado convencer al Alto Mando de que los Martillos serían de más uso para el Imperio si volvieran a tener una fuerza de regimiento. En la actualidad tiene lugar en Brintoon un intensivo entrenamiento de reclutas para este fin.

Los Martillos del Infierno están destinados a jugar un papel más importante en la guerra que libra el Imperio contra la Alianza Rebelde.

Organización

Los Martillos del Infierno son un cuerpo de élite dentro del Ejército Imperial. Cuando está completo, el regimiento se compone de tres batallones y un grupo de mando de regimiento. Dos de estos batallones se

utilizan como punta de lanza de los ataques, y el tercero se mantiene en la reserva para reforzar las unidades de primera línea según sea necesario, o para su despliegue dependiendo de las circunstancias de la misión.

Como en la actualidad la unidad está por debajo de sus fuerzas, tiene que operar sin reserva, confiando en la habilidad de sus tropas para cubrir sus objetivos con rapidez y efectividad. Este hecho de que dependan de sí mismos y su creciente autonomía dentro de la estructura de mando imperial han contribuido a mantener muy alta la moral de las tropas. En tiempos de necesidad, los soldados buscan el apoyo de sus compañeros y del Coronel "Rancor" Johans en vez del de las otras unidades del Ejército.

La experiencia de Turak IV ha llevado a que la unidad actúe independientemente siempre que le sea posible, prefiriendo planificar sus propias acciones en lugar de recurrir al Alto Mando Imperial. Si no tuvieran tanto éxito, no se toleraría esta actitud. Pero el inspirado liderazgo de Johans ha llevado a la unidad de victoria en victoria, un estado de cosas que el Alto Mando Imperial acepta con alegría.

Organización de un batallón

El batallón consiste en un comandante de batallón y tres tropas acorazadas, apoyadas por una tropa de reconocimiento. Las tres tropas acorazadas se emplean para penetrar en las posiciones enemigas y capturarlas, utilizando para ello sus poderosos tanques de repulsión. La tropa de reconocimiento tiene un doble papel: explorar las posiciones enemigas y proteger los flancos de las tropas acorazadas durante los avances.

Cada una de las tropas acorazadas es dirigida por un capitán y consta de cuatro escuadrones. Un escuadrón contiene cuatro tanques repulsores dirigidos por un teniente y es la unidad más pequeña empleada por los Martillos. Según su situación, los escuadrones pueden operar independientemente de sus tropas o juntarse con otras tropas para "martillear" las defensas enemigas literalmente.

La tripulación de los tanques está compuesta por soldados altamente entrenados dirigidos por un sargento. Están equipados con cascos que contienen visores de espectro ancho, sensores pasivos de infrarrojos y sensores de puntería unidos por computador al control de fuego. Aunque no se espera que luchen fuera del tanque, la tripulación está equipada con carabinas y pistolas bláster para defenderse en caso de avería o de un ataque enemigo.

La tropa de reconocimiento comprende tres escuadrones de deslizadores aéreos fuertemente acorazados y un escuadrón de motos deslizadoras muy rápidas pero poco acorazadas. Los escuadrones de reconocimiento operan independientemente uno del otro, lo que les permite cubrir un área más amplia. Las motos deslizadoras están equipadas con un cañón láser individual como defensa. Se supone que deben retirarse ante el fuego enemigo.

Antes de que avancen las tropas acorazadas, la tropa de reconocimiento explora las zonas por las que han de pasar e informa de las dificultades del terreno. También inspecciona las posiciones enemigas e informa de sus puntos fuertes y débiles. No están diseñadas para capturar ni mantener un terreno. Cuando se encuentran con oposición, deben regresar a la unidad principal e informar sobre la posición del enemigo.

Cuando las tropas acorazadas inician su avance, la tropa de reconocimiento debe situarse en los flancos y un poco retrasada de la fuerza de ataque. Desde esta posición puede informar a las tropas atacantes de los movimientos de las tropas enemigas que traten de

cortar su retirada o poner en peligro su avance. En el caso de que el enemigo ataque por los flancos, los escuadrones de deslizadores aéreos de la tropa de reconocimiento protegen los tanques expuestos, pero retroceden en cuanto los acorazados ponen su artillería pesada en posición.

"Rancor" Johans dirige personalmente el batallón, hasta que la unidad no vuelva a recuperar su fuerza de regimiento. Por ello, su grupo de mando es superior al de los demás batallones de tanques. Está compuesto por su escuadrón de tanques personal de cuatro vehículos, un vagón de comunicaciones y una batería de cañones.

E l asalto a Protazk

El poderoso tanque repulsor descendió por la rampa de la barcaza de desembarco en medio de una nube de arena.

Gortz miró a través de su escotilla y maldijo. "Otra bola de porquería. ¡Eh, sargento! ¿Por qué siempre tenemos las mejores misiones?"

El Sargento Arbmab manipuló algunas palancas de su consola de mando y se inclinó hacia la torreta para hablar con su conductor. "Porqué somos prescindibles, por eso. ¿No pensarás que iban a enviar a los chicos de la armadura blanca teniendonos a nosotros, verdad? Además, esto va a ser coser y cantar, nos dirige el propio Rancor. De acuerdo, vamos allá, tenemos trabajo por hacer."

El gran tanque metálico dejó escapar un gruñido cuando Gortz encendió los repulsores. El tanque se quedó flotando, suspendido momentáneamente por encima del paisaje llano antes de salir disparado haciaa delante en formación con los demás tanques del escuadrón. "Mantened los ojos bien abiertos, este sitio está lleno de basura rebelde."

El Sargento Arbmab encendió la energía del cañón bláster principal y descendió por la barra de emergencia hasta el centro del tanque. A su alrededor se encendieron las pantallas holográficas, mostrando una vista del terreno que rodeaba al tanque.

El comlink crujió y la voz calmada y dominante del Coronel Johans llenó el aire. "Bienvenidos a Spuma. Espero que hayáis disfrutado del viaje. Las fuerzas rebeldes están en la referencia 678/446 de la red. Todos sabéis lo que tenéis que hacer. Buena suerte y buena caza."

El batallón cruzó la llanura polvorienta a toda velocidad. Al frente, el aire empezó a llenarse de

rayos de bláster pesado en cuanto los Rebeldes surgieron de sus posiciones escondidas. "12 grados a la izquierda, Gortz. Máxima velocidad." El Sargento Arbmab gritó sus órdenes y disparó el cañón bláster hacia una torre de artillería Rebelde que ahora era visible. Al observar la zona, vio con satisfacción como la torre explotaba en llamas azules.

El comlink de mando se encendió de nuevo. "Se aproximan deslizadores aéreos rebeldes en formación de combate. Escuadrón tres, desviaros e interceptadlos."

Cuatro grandes tanques giraron a la vez y se dirigieron hacia los deslizadores rebeldes. Unos disparos de blásters impactaron sobre los tanques de cabeza, haciendo que el vehículo de Arbmab diera un fuerte bandazo hacia la izquierda.

Agarrándose a los controles de fuego, Arbmab solicitó un informe de los daños. Gortz echó un breve vistazo al monitor de su izquierda y apretó un interruptor. "Daños ligeros en las unidades repulsoras de puerto. Nada que yo pueda arreglar."

"De acuerdo, mantenenos en esta posición." Arbmab estudió el cielo a través de su computador de fuego e hizo girar la torreta rápidamente. Un pitido en su pantalla indicó que el deslizador estaba en el punto de mira. Apretó el interruptor de fuego y unos rayos de bláster azules surgieron del tanque para explotar contra el deslizador que iba en cabeza. La explosión lo elevó por los aires y después se estrelló contra el suelo. A su alrededor, otros deslizadores sufrían la misma suerte en cuanto el resto de los cañones del escuadrón diearon en el blanco.

Los dos deslizadores restantes trataron de volar

La batería consiste en cuatro Emplazamientos Móviles CD .9 de Armamentos Golon, y dos cañones bláster CD .1 también de Armamentos Golon. Aporta el fuego de apoyo y de defensa anti-aérea que el batallón necesita. Los cañones móviles montados en los repulsores pueden cambiar de posición rápidamente para proteger al batallón de los contraataques enemigos o para añadir su poder de fuego al de los tanques en los avances. La batería de cañones es una adquisición reciente, y es indicativa de la mayor independencia conseguida por la unidad bajo el liderazgo de Johans.

Además de las tropas de combate, el batallón con-

tiene 40 miembros del personal de apoyo, responsables de los suministros en el campo de batalla y del mantenimiento de la unidad. Treinta técnicos trabajan en los vehículos de la unidad, manteniéndolos en funcionamiento y reparando los desperfectos causados por la batalla. Un grupo de 10 ingenieros, equipados con barcasas de repulsión pesadas, recuperan los tanques desmontados o estropeados y los llevan a las fortificaciones.

Para su transporte de mundo en mundo, la unidad requiere de los servicios de las naves imperiales. Una vez que ha llegado a un sistema, la unidad es transportada hasta la superficie de un planeta por barcasas de desembarco acorazadas y con pantallas. Después de aterrizar, se ponen en marcha rápidamente para empezar sus ataques. Si bien suelen ser las primeras unidades en entrar en combate, los Martillos también son los primeros en abandonar un planeta cuando la victoria está asegurada. Sin embargo, esta unidad tiene poco descanso y enseguida se dirigen a cumplir nuevas misiones.

sobre la posición de los tanques, pero fueron derribados por el fuego concentrado de sus veloces torretas.

“Escuadrón tres, úneos a la formación de ataque principal. Recon 1, proseguir patrullando los flancos.”

“Ya has oído al jefe, Gortz. Volvamos a la formación.”

Los tanques repulsores se acercaron a las posiciones principales de los Rebeldes a gran velocidad. El fuego de un bláster de repetición pesado alcanzó el casco mientras Gortz salía de la primera trinchera. El Sargento Arbmab disparó un rayo tras otro a los defensores rebeldes. En pocos segundos la trinchera se aclaró. Mientras los vehículos acorazados pesados la atravesaban, uno de ellos estalló en llamas al ser alcanzado directamente por un disparo procedente de una torre láser.

Los tres tanques restantes volvieron sus armas hacia la torre enemiga, esparciéndola por la polvorienta llanura junto a su personal.

Mientras los Rebeldes huían de forma desordenada, la infantería desembarcó de los transportes acorazados imperiales y ocupó las trincheras para empezar a limpiarlas de Rebeldes escondidos.

El Sargento Arbmab se sacó el casco, se secó el sudor de la frente y encendió el comlink. “Al habla Martillo 3:2. Necesitamos un equipo técnico lo antes posible. No es nada grave, pero nuestros repulsores de puerto necesitan un vistazo.” Escuchó la respuesta y se giró hacia Gortz. “Se puede confiar en Rancor. Esa basura rebelde todavía no sabe qué les ha golpeado. ¡Después de esto quedarán enfrentarse con los soldados de asalto!”

Ala de Asalto Cimitarra

El Ala de Asalto Cimitarra, “Muerte Blanca”, es el ala más famosa de la flota Qeimet. Su nombre de batalla se refiere al color claro de sus bombarderos TIE, difícil de detectar desde tierra hasta que la muerte y la devastación golpean el blanco.

La flota Qeimet, dirigida por la nave insignia *Victoriosa*, tiene su base cerca de la Nebulosa del Garfio, un sector estratégico del Anillo. A pesar de la distancia que la separa de las zonas de Rebelión más conocidas, esta región resulta vital por los recursos de sus mundos. Actualmente, facciones rebeldes se han hecho con el control de centros de fabricación y los han utilizado para reequipar a sus fuerzas.

La flota Qeimet no sólo tiene la tarea de eliminar la presencia rebelde en la Nebulosa del Garfio: además, debe castigar a los mundos que les han permitido establecer su control. En esta misión, el Ala de Asalto Cimitarra, a bordo del Destructor Estelar *Retribución*, juega un papel muy importante. Antes de que una fuerza militar se encargue de reestablecer el control imperial desde tierra, el ala “Muerte Blanca” golpea los mundos con extensos bombardeos y medidas de castigo: por supuesto, tratando de no dañar los centros de fabricación que serán de utilidad para el Imperio.

Otras alas de asalto también han tenido mucha acción en el Garfio, pero sólo la Cimitarra tiene la hoja de servicios intachable que todas tratan de igualar.

Historia de la Cimitarra

El Ala de Asalto Cimitarra se formó cuando la Marina Imperial lanzó por vez primera los bombarderos TIE. El Capitán Tomax Bren fue puesto al mando de lo que era el primer ala de asalto-bombardeo de la flota Qeimet. Bren puso en funcionamiento la unidad

con alteraciones radicales en tácticas, despliegue y prioridades de asalto.

Nada populares entre los pilotos más veteranos, los cambios impulsados por el comandante demostraron por primera vez su eficacia en el asedio a Nulan VI, en el que los bombardeos de precisión desde la atmósfera de la Cimitarra forzaron la rendición de la capital rebelde. Las innovaciones tácticas han continuado desde entonces. Recientemente, las nuevas tácticas de "barrido vertical" de la Cimitarra mostraron su eficacia en el asalto al Cluster Aturi, en el que los Rebeldes habían desplegado potentes defensas antiatmosféricas.

A raíz de su irrupción, los bombarderos de la "Muerte Blanca" han subido continuamente el listón de las actuaciones de la flota en asaltos planetarios y apoyo orbital. Aunque gran parte de estos éxitos se deben a la brillantez de su comandante, el ala Cimitarra se ha convertido en la unidad de choque predilecta de la flota Qeimet a la hora de llevar a cabo misiones difíciles. No sólo son superiores sus tácticas y sus actuaciones, sino que los oficiales del ala, bajo la dirección de Bren, parecen más de fiar a nivel político. Los oficiales de la Muerte Blanca están más dedicados al cumplimiento de los altos ideales del Nuevo Orden que sus colegas de otras formaciones.

Los pilotos de la "Muerte Blanca" han de tener una gran disciplina. Para el éxito de sus bombardeos, es imprescindible realizar maniobras perfectamente coordinadas y tener una gran capacidad de reacción. Trabajar bajo condiciones atmosféricas impredecibles dificulta mucho el transcurso de una misión pero, sin embargo, los pilotos de la "Muerte Blanca" lo hacen

con frecuencia, y siempre consiguen llevar a cabo sus misiones de forma excelente.

El ala Cimitarra se compone de tres escuadrones de bombarderos TIE, y de dos escuadrones de cazas TIE para labores de escolta e intercepción. El sexto escuadrón es una unidad especial, compuesto de naves de reconocimiento y de desembarco. Los pilotos de cada escuadrón completan un total de 50 misiones de combate, y después se les traslada a puestos de entrenamiento, planificación de misiones y otras posiciones de apoyo importantes. Los oficiales que han acabado sus tareas de apoyo regresan al combate.

La misión principal del ala "Muerte Blanca" es el asalto planetario y los bombardeos atmosféricos a bajo nivel. Aunque el bombardeo se suele llevar a cabo como apoyo a las tropas de tierra, la Cimitarra también puede llevar a cabo misiones de bombardeo independientes. Este tipo de ataques refuerza la intimidación psicológica a la vez que neutraliza objetivos estratégicos. La precisión de los bombardeos de los TIE se utilizan en ataques muy selectivos con efectos estratégicos o tácticos: bombardear una casa en la que se cree que viven líderes rebeldes, destruir un gobierno opositor cuando se encuentra en su lugar habitual de reunión.

Este extenso trabajo en la atmósfera requiere que los pilotos utilicen técnicas diferentes a las utilizadas en el espacio. Los pilotos de alas de bombarderos como la "Muerte Blanca" son más hábiles en el vuelo atmosférico que cualquier otro tipo de piloto de TIE.

El Ala de Asalto Cimitarra envía uno o más escuadrones para llevar a cabo misiones de bombardeo estratégico o táctico, tanto orbitales como desde la atmósfera, en apoyo a operaciones de tierra. También se emplean individualmente bombarderos y demás elementos para enfrentarse a objetivos importantes de poco tamaño en el propio campo de batalla. Cuando no hacen de escolta de los bombarderos, los cazas TIE se despliegan en ataques a objetivos terrestres como convoyes o tropas enemigas.

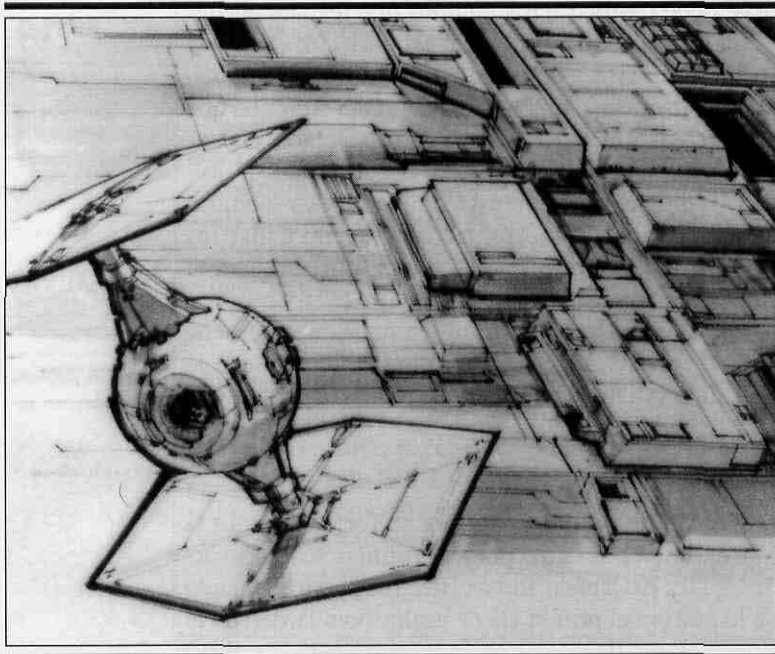
Vuelo de reconocimiento

Uno de los vuelos de la Unidad Especial consiste en un mismo número de cazas de escolta TIE y de naves de reconocimiento TIE/rc. Las naves de reconocimiento tienen material especializado con sensores supersensibles y equipos de comunicaciones de largo alcance. Recogen información para la flota, yendo a los lugares donde no llegan los sensores de a bordo.

No todas las naves de reconocimiento necesitan la protección de escoltas en cada misión, pero las que sí la necesitan lo hacen de forma desesperada. Los cazas de este vuelo protegen a los TIE de reconocimiento más lentos y, en algunas ocasiones, reparten su trabajo con los escuadrones de escolta.

Vuelos de naves de desembarco

El escuadrón de Unidad Especial incluye dos vuelos de naves de desembarco. Estas naves se utilizan



para transportar rápidamente a las tropas de tierra de las naves a la superficie de un planeta durante los asaltos combinados. Cuando no están cumpliendo sus servicios de transporte de tropas, tienen una doble misión de nave de carga y lanzadera.

Ya que las naves de desembarco participan directamente en misiones de apoyo al asalto bajo condiciones de combate, forman parte de los escuadrones de combate del ala Cimitarra, y no se cuentan entre las lanzaderas y las otras naves utilitarias de que dispone el ala.

Aunque la MT/191 puede aproximarse normalmente a un planeta, está diseñada para descender rápidamente a la superficie del planeta, aterrizando de forma controlada al final de su vertiginoso descenso. Antes de descender, la nave se cubre de VACX, una capa protectora que aumenta la resistencia del casco. Al entrar en la atmósfera del planeta, la capa de VACX se quema y la resistencia del casco vuelve a los niveles habituales.

El cañón láser está situado encima mismo de la cabina del piloto. Sólo funciona cuando está separado del cuerpo de la nave. Sólo está pensado para ser utilizado en los vuelos de lanzadera sobre zonas de combate y nunca está en su posición de fuego durante los descensos.

NAVE DE DESEMBARCO

Nave: Nave de Desembarco MT/191 de Meller & Dax

Tipo: Lanzadera para misiones especiales y transporte de tropas

Longitud: 52,5 metros

Tripulación: 1

Pasajeros: 160

Multiplicador de hiperimpulsor: [Ninguno]

Computador de navegación: [No]

Hiperimpulsor de seguridad: [No]

Velocidad sublumínica: 5D (durante el descenso); 1D (durante el vuelo)

Maniobrabilidad: 0

Casco: 4D

Armas:

Un cañón láser ligero

Control de fuego: 1D

Daño: 1D

Pantallas: 1D

D atamemo

De: Comandante, Ala Cimitarra.

Hacia: Comandantes de Escuadrón.

Re: Pilotos de los nuevos bombarderos TIE.

Las graves bajas sufridas en el asalto a U'Dray nos han dejado por debajo de nuestras fuerzas. Vamos a recibir un reemplazo completo de nuevos pilotos de TIE del escuadrón de entrenamiento del *Victorioso*.

Estos pilotos completarán su entrenamiento de bombardeo en la misión de combate actual. Como no tendrán tiempo de seguir el adoctrinamiento de ala estándar, es preciso que los informen sobre las necesidades del servicio en el Ala de Asalto Cimitarra. Incluyan los puntos siguientes:

- El tiempo de las misiones es siempre vital: algunas se planean segundo a segundo. Cada elemento, vuelo o escuadrón debe estar en el lugar establecido en el tiempo preciso.
- El éxito de la misión y la supervivencia del personal dependen de que cada miembro del ala haga lo que tiene que hacer. Un fallo debido a la negligencia, una mala planificación del tiempo o el ejercicio de la iniciativa personal es inexcusable.
- Las misiones se llevan a cabo exactamente como estaban planeadas. Los individuos que se desvíen de sus asignaciones serán trasladados a las naves de desembarco.

C

apítulo doce

Reclutamiento, entrenamiento y adoctrinamiento

Para: Todos los Comandantes de Sector.

De: General Nasda, OSI.

Asunto: Reclutamiento Imperial.

Después de que las unidades de Infantería del Ejército Imperial en Watza (ver el Comunicado Imperial nº 2734.19g) se pasaran a la Rebelión, un número indeterminado de naves de la Marina Imperial con sus tripulaciones han desertado. Estas deserciones deben acabar. No podemos seguir permitiendo que más simpatizantes de la Rebelión entren en las Fuerzas Armadas Imperiales con la misión de minar la moral de las tropas.

Al mismo tiempo, las pérdidas inesperadas sufridas por las fuerzas imperiales en su enfrentamiento contra los Rebeldes del sistema Yavin han recalado la necesidad de incrementar el ritmo del reclutamiento imperial. Deben asegurarse que sus procedimientos de reclutamiento y entrenamiento siguen las directrices siguientes.

Reclutamiento: Los reclutas de cualquier sección de los servicios imperiales deben ser totalmente leales al Imperio. A raíz de las recientes deserciones, no podemos seguir confiando en tropas y oficiales cuya lealtad no sea incuestionable.

Por ello, dejarán de reclutar en mundos que hayan estado sujetos a bombardeos o asaltos planetarios por parte del Imperio en los últimos 10 Años Estándar. También deben evitarse los reclutas procedentes de mundos con una larga tradición de liberalismo e independencia ya que este tipo de mundos suelen ser caldo de cultivo para la Rebelión.

Las iniciativas de reclutamiento deben llevarse a cabo en los mundos de reconocida lealtad a nuestro glorioso Emperador. Los mejores y más asequibles siguen siendo los mundos del Núcleo Imperial. Estos deben seguir proveyendo la mayor parte de nuestros oficiales. Su creencia en la superioridad genética los hace especialmente indicados para el mando.

La siguiente área de reclutamiento la forman los mundos del borde del Núcleo Imperial que no estén incluidos en las directrices anteriores. En estos mundos, puede presentarse la vida en los Servicios Imperiales como algo atractivo y excitante. Una oportunidad para los candidatos de mejorarse a sí mismos y desarrollar largas y fructíferas carreras en las Fuerzas Imperiales. Se debe seguir haciendo énfasis en los beneficios que aportan estos servicios: viajes y aventuras, aprender habilidades valiosas, oportunidades de promoción y mando y el respeto que se consigue sirviendo al Imperio.

Otras áreas válidas para el reclutamiento son los mundos fronterizos. Estos mundos deben ser observados con mucha atención antes de llevar a cabo ningún reclutamiento, ya que se sabe que algunos de ellos simpatizan con la causa rebelde. No dejen de lado estos sistemas como fuentes de cadetes.

Se debe seguir reclutando a las gentes de los mundos primitivos, ya que son excelentes soldados de asalto. Su falta de conocimientos tecnológicos está perfectamente compensada por la facilidad con que se les adoctrina. Estos soldados son muy prescindibles, y este es un factor a tener muy en cuenta a la hora de reclutarlos.

Cribas: Para asegurarse de que sólo se recluta a los mejores, deben seguir manteniendo unas condiciones de entrada muy duras. La necesidad de disponer de más reclutas no significa que se deba bajar su calidad. Los reclutas deben ser fuertes físicamente, valientes, inteligentes (esto puede matizarse para algunos regimientos de infantería) y leales.

La criba inicial debe seguir siendo efectuada por los Oficiales de Criba de las Oficinas de Reclutamiento Imperial. Se debe inspeccionar el entorno de los reclutas potenciales, sus informes escolares y su vida hogareña. Los Oficiales de Criba debe determinar por qué quieren alistarse y si desean hacer entrenamiento de oficial.

Instruyan a su personal para que busquen conexiones con los Rebeldes o miembros de la familia que sean simpatizantes conocidos de la Rebelión. Deben rechazarse aquellos candidatos que no cumplan los requisitos preliminares. De todos modos, se debe animar a alistarse a los sujetos sospechosos de ser espías rebeldes y luego informar inmediatamente a la OSI.

Los candidatos que hayan pasado la criba inicial (incluidos los posibles espías rebeldes) serán enviados a campos de entrenamiento en los que se les harán exámenes médicos y se les clasificará por su capacidad intelectual. También se les realizarán escáners de retina que se compararán con todos los archivos disponibles.

Política de asignaciones: Los procedimientos iniciales habrán determinado los servicios y las ramas a las que quieren alistarse los candidatos. Cuando sea posible, se les enviará a los puestos que han elegido. Cuando los exámenes de criba señalen que serían más útiles en otra rama, su traslado se llevará a cabo lo más rápidamente posible. Recuerden que el personal no puede abandonar su servicio hasta que haya cumplido su contrato, pero se ha demostrado que la insatisfacción con su asignación tiene un efecto negativo en la moral.

Las divisiones de infantería serán los puestos más atractivos para los reclutas menos inteligentes, por lo que su asignación a la infantería es lo más lógico y beneficioso.

Las unidades de soldados de asalto seguirán formándose del modo estándar, y por lo tanto quedan fuera de nuestra jurisdicción. De todos modos, el Imperio siempre está buscando gente con aptitudes e iniciativa para seguir entrenamiento especializado. Los archivos de cualquier recluta que cumpla estos requisitos deben enviarse al Alto Mando Imperial.

Adoctrinamiento: Aunque la lealtad de nuestros reclutas debe ser muy alta, el adoctrinamiento inicial debe servir para incrementar esta lealtad. Se debe hacer incapié en el punto de vista anárquico de la Alianza Rebelde y en su desprecio por la ley y el orden. El Imperio es la única fuerza de toda la Galaxia que promueve la paz y la estabilidad. Nuestras tropas están metidas en una noble cruzada contra las fuerzas del caos, y todos los soldados deben ser conscientes de ello. Al final del adoctrinamiento básico, los reclutas deben estar dispuestos a morir por el Imperio.

También debe resaltarse el gran tamaño y la gran fuerza de la maquinaria militar imperial, así como la creencia de que cada recluta puede hacer una contribución importante. La moral de la unidad es muy importante, y cada miembro del personal debe sentir que la unidad a la que pertenece es la mejor de todas.

Cualquier pregunta referida a este comunicado debe enviarse a la OSI.

El Ejército Imperial

(Lo siguiente ha sido extraído de "El Ejército Imperial: Guía del entrenamiento militar para los nuevos reclutas".)

El Ejército Imperial es enorme. Es el mayor ejército que ha conocido la Galaxia. Nuestras fuerzas se encuentran protegiendo la ley y el orden y corrigiendo injusticias en miles de planetas. Mantenemos la paz en innumerables mundos amenazados por los terroristas rebeldes. No importa a qué rama del Ejército Imperial te alistes, servirás a las distintas formas de vida inteligentes de nuestro glorioso Imperio. Estarás en la vanguardia del Nuevo Orden. Debes estar orgulloso de servir al Emperador y hacer que el Imperio sea un lugar seguro en el que vivir.

Entrenamiento básico

Cuando te alistas al Ejército Imperial no resulta nada fácil empezar. Lo más seguro es que no estés acostumbrado a compartir tu habitación con seis o siete personas más. No estarás acostumbrado a recibir órdenes y pensarás que hacer instrucción es algo odioso.

Puede que te moleste cuidar de tu material y de tus armas. El esfuerzo empleado en el mantenimiento de tu bláster puede parecerse una pérdida de tiempo. Pero la disciplina bajo la que ahora te encuentras te será muy útil a la larga.

Te ayudará saber que todo lo que te enseñamos durante el entrenamiento básico tiene una razón de ser. La instrucción fomenta el espíritu de equipo, y te enseña a actuar con rapidez y efectividad cuando lo necesites. Y cuando estés de servicio activo te alegrarás del tiempo empleado en aprender a mantener tu material.

Te pondremos más fuerte y más sano de lo que nunca habías estado. Vas a estar muchas horas mejorando tu vigor y tu fuerza. Te haremos hacer largas marchas para asegurarnos de que puedas soportar los rigores de la vida militar. Cuando esto termine estarás cansado, pero en forma: listo para lo que te eche la Galaxia.

El Ejército Imperial es el mejor de la Galaxia, y esto significa que cada soldado es entrenado para llevar a cabo las diversas tareas que se le piden. En el Ejército Imperial no te mandamos a combatir medio entrenado. Esto nos costaría caro tanto a ti como a nosotros. Tenemos una galaxia que proteger y los soldados muertos no nos sirven de nada. Por esto nos tomamos el tiempo necesario para enseñarte a manejar a ti mismo y a manejar tu bláster.

También te enseñaremos cómo se organiza el Ejército Imperial y cuál es tu papel dentro de él. De este modo, seas miembro de una unidad acorazada, de un regimiento de infantería, de un corps de artillería, de ingenieros o de comunicaciones, nos aseguramos de que tu entrenamiento básico no esté por debajo de ningún otro.

Cuando estés de servicio activo en tu unidad a miles de kilómetros de la base, la vida puede ser bastante dura. En el campamento de entrenamiento trataremos de prepararte para cualquier situación con la que puedas enfrentarte.

Tu entrenamiento básico se lleva a cabo en uno de los miles de campamentos de entrenamiento de todo el Imperio. Estos campos son muy diversos, dependiendo de la esfera de operaciones de tu unidad. El Ejército Imperial opera por toda la Galaxia, y sus soldados deben estar preparados para operar bajo condiciones muy diversas.

Te entrenamos en los tipos de ambientes en los que vas a encontrarte más. Para muchos regimientos, se tratará de mundos estándar con un amplio abanico de tipos de terreno. Te enseñaremos a operar en junglas, desiertos, pantanos, regiones árticas y bosques, y a cómo actuar bajo diferentes tipos de gravedad.

El Ejército Imperial tiene un gran número de unidades especializadas, entrenadas para funcionar en tipos de terreno y de atmósfera específicos. Aunque para formar el cuerpo principal de estas fuerzas especiales normalmente nos basamos en los reclutas provenientes de mundos exóticos, puedes ser asignado a una de estas unidades. Si se da este caso, nos aseguraremos de que puedas arreglártelas, así que no hay nada de qué preocuparse. Todos los soldados deben estar familiarizados con los diversos tipos de mundos del Imperio ya que, en tiempos de necesidad, pueden enviarte a sitios verdaderamente extraños. En el campamento de entrenamiento no podemos garantizar que recibas una experiencia de primera mano en estos planetas, pero haremos lo que nos sea posible para que estés preparado.

La Marina

Aunque la Marina Imperial nos aporta transporte interplanetario y apoyo terrestre de la mano de cazas y bombarderos TIE y las grandes baterías de las flotas, es el Ejército el que gana realmente las batallas. Nosotros somos los que capturamos territorios, ponemos guarniciones en sistemas conflictivos y nos enfrentamos cara a cara con los Rebeldes. El Ejército forma el filo cortante de los Servicios Imperiales, y esto es así porque conseguimos resultados.

El Ejército es para los que buscan emociones y viajes. La Marina raramente pone los pies en los mundos en los que patrulla. Para ellos, la guerra es un ejercicio de logística y programación de computadores. ¿Cuántos miembros del personal de la Marina llegan a ver a la gente con la que se enfrentan? Muy pocos. Sólo los pilotos de los cazas TIE ven la acción de cerca, y son una fracción muy pequeña del personal de la Marina. Aunque no todos sus miembros son "cabezas-vacías", la Marina está muy alejada de los mundos y las gentes del Imperio.

La Academia Raithal

De todas las Academias de Entrenamiento de Ofi-

ciales del Ejército, la Academia Raithal es famosa por producir los mejores oficiales. Aquí, los jóvenes aspirantes reciben un año de entrenamiento diseñado para convertirlos en los oficiales competentes que el Imperio necesita para sus regimientos. El entrenamiento es duro e intenso, enfocado a la formación de oficiales que puedan guiar correctamente a sus tropas incluso bajo las peores condiciones.

En esta Academia, los jóvenes oficiales son sometidos a rigurosos exámenes psicológicos diseñados para mostrar su temple y convertirlos en soldados endurecidos. Se les inculca profundamente la lealtad al Imperio, para asegurarse de que siempre pongan el Imperio por encima de la seguridad personal. La necesidad de sopesar el sacrificio personal con la auto-preservación es una parte esencial de este entrenamiento, ya que el Imperio requiere a sus oficiales que sepan cuándo deben luchar hasta el fin y cuándo deben rendirse con la esperanza de poder servir al Emperador en otra ocasión.

El entrenamiento es duro e intenso, incluyendo extenuantes ejercicios psíquicos y militares. Todos los Oficiales del Ejército Imperial deben ser capaces de sobrevivir en el campo de batalla junto a sus hombres, y de ganarse su respeto haciendo esto. No hay sitio para los estudiantes que escojan la vida militar con la esperanza de que sea una carrera confortable.

La supervivencia es parte esencial del entrenamiento de un oficial, así como la habilidad de resistir el interrogatorio. Cada oficial pasa más de una semana en un centro de interrogación que simula el tipo de tratamiento que recibirá en manos del enemigo. Aunque no todos ellos sobreviven a este entrenamiento, los que lo hacen emergen con un carácter mucho más fuerte y un odio saludable hacia la Alianza Rebelde.

Se pone mucho énfasis en la habilidad de un oficial para guiar a sus hombres en las condiciones más adversas. Se les enseña el método de liderazgo en dos vertientes: el miedo y el respeto. Están entrenados para aprovechar el miedo a desobedecer las órdenes del soldado común, que forma parte de la disciplina de todos los soldados. Aunque la fuerte disciplina y el miedo a sus oficiales son parte integral de la doctrina de un soldado, la Academia trata de enseñar a sus oficiales a liderar mediante el respeto y el ejemplo.

Los oficiales de la Academia Raithal son fuertes, seguros de sí mismos, capaces y leales, lo que hace de ellos una pieza importante en la lucha del Imperio para mantener la ley, el orden y la paz en estos tiempos de sangrienta rebelión.

Si quieres saber más cosas sobre el Ejército Imperial, ve hoy mismo a tu puesto de reclutamiento local.

La Marina Imperial

"...Formáis parte de la mayor marina de todos los tiempos. El poder del Imperio está en sus fuerzas armadas, y la Marina Imperial ejemplifica la parte de mayor confianza y de más élite de este poder. Sólo los

mejores, los más disciplinados, se admiten entre nuestros rangos. Los que servimos al Emperador en la Marina Imperial hemos hecho del Imperio la fuerza irresistible y en constante expansión que es hoy en día."

(Extracto del discurso de adoctrinamiento de los cadetes de la Academia del Almirante de Flota Holt.)

La Marina Imperial ha pasado de ser una fuerza pacificadora y de defensa en tiempos de la Vieja República a ser un agresivo utensilio para la unificación y el control del Imperio. Aunque el Ejército aporta la presencia física más obvia del Imperio en los mundos dominados, éste llega hasta sus destinos gracias a las naves de la Marina, y con frecuencia mantienen sus posiciones gracias al apoyo terrestre y a los ataques navales. Es la Marina la que tiene el control del espacio imperial, dando al Emperador los medios con los que atar sus vastos dominios en una sola unidad. Y es la Marina, con sus poderosas naves y sus valerosos pilotos de cazas TIE, la que ofrece la imagen más estremecedora de la eficacia militar del Nuevo Orden.

"Con mucha frecuencia, las necesidades de una misión nos llevan a trabajar junto al Ejército. Es contraproducente dejar que una actitud negativa hacia las tropas de tierra interfiera con el cumplimiento de los objetivos de una misión."

(De una lección sobre cooperación entre servicios del Teniente de Instrucción Danos.)

"No aguanto que los de suelo se hagan los listos. Si se interponen en mi camino, los mando de viaje por la escotilla más cercana. No tienen ninguna propulsión a bordo de una nave, ni ningún vector en el que utilizarla."

(Comentarios no oficiales del Teniente de Instrucción Danos a los soldados.)

Los requisitos del servicio en la Marina Imperial son únicos y no siempre apreciados por los demás. Esta falta de apreciación tiene su culminación en la rivalidad entre el Ejército y la Marina. La mayoría de los hombres de la Marina piensan que hacer de soldado es una profesión poco inspirada, una ocupación de tipo físico que en la mayor parte de los niveles sólo requiere una estúpida obediencia. La estrategia y las tácticas terrestres son problemas simples y bidimensionales que utilizan fórmulas predecibles.

Los soldados del Ejército no pueden mantener un trabajo en equipo a nivel de unidad durante gran parte de las batallas, en las que la iniciativa personal se convierte en algo imprescindible para sobrevivir. E incluso en la peor de las situaciones, un soldado sabe que las probabilidades están a su favor: es mucho más fácil que resulte herido que lo maten.

Por el contrario, las tripulaciones navales saben que, en la peor de las situaciones no sólo morirá uno de ellos, sino que lo harán todos los de su sección o

su nave. La exposición al vacío es una consecuencia constante de las batallas; en el espacio no hay heridos, sólo muertos. Pero incluso bajo las circunstancias más extenuantes de combate, los miembros de una tripulación viven, comen y respiran en equipo. Para llevar a cabo una misión, la tripulación de una nave debe funcionar como una sola entidad, y esta interacción sin fricciones es el ideal más alto entre las tripulaciones. Cualquier cretino puede sudar sobre el suelo y disparar un rifle bláster, pero se necesita un alto grado de disciplina, inteligencia y entrenamiento para ejecutar las especialidades técnicas requeridas a una tripulación de la Marina. Incluso la estrategia y las tácticas navales son mucho más estimulantes y excitantes que sus equivalentes terrestres, ya que los problemas navales tienen lugar en una arena tridimensional en la que es corriente y necesario tener en cuenta decenas o cientos de factores de complicación.

Alistándose en la Marina Imperial

El servicio naval atrae a un tipo de gentes distinto al que atrae el Ejército. Los reclutas calificados con el perfil psicológico correcto son aceptados entre sus rangos con los brazos abiertos. Muchos de los que tienen potencial para ser oficiales provienen de escuelas militares regionales o de sector, en las que se reúne lo mejor de los habitantes de un planeta para realizar carreras militares regionales o en el Imperio. Los reclutas con buenas notas que ya tienen su certificado de piloto son de especial interés como candidatos potenciales para recibir entrenamiento de piloto de cazas.

El entrenamiento naval está descentralizado y se lleva a cabo en puntos designados de un sector llamados campos de flota. Después de completar su ciclo en un campo de flota, los reclutas van a escuelas avanzadas para una educación superior en las especialidades técnicas de sus ramas de asignación.

Los escogidos para recibir entrenamiento de oficial se seleccionan tanto de los reclutas que acaban de llegar a la Marina, como de miembros de tripulación en activo recomendados por sus superiores. Estos cadetes-miembros de tripulación van a una de las muchas academias navales de los diversos sectores. Aunque con frecuencia se les llama "Academias Navales Imperiales", estas instituciones son conocidas con el término más apropiado de Academias Navales de Sector, para diferenciarlas de la Academia Naval Imperial en la que se basan.

Todas las Academias Navales de Sector son instituciones imperiales que comparten un programa de instrucción y currículum uniforme con las otras de su especie. El entrenamiento de oficiales dura un Año Estándar. Incluye adoctrinamiento militar, educación en especialidades técnicas y vuelos de entrenamiento. Cuando un cadete-miembro de tripulación se gradúa, recibe el título de Teniente y frecuentemente prosigue su entrenamiento técnico avanzado.

Los candidatos a oficial que consiguen estar en el dos por ciento superior en sus pruebas de calificación

tienen la oportunidad de ingresar en la Academia Naval Imperial, la academia original y más antigua. El candidato debe recibir el visto bueno de su Moff, y sufrir una investigación mucho más severa que el resto de los candidatos a oficial. Si es aceptado, recibe el título de Cadete y embarca en un transporte con destino a la Academia.

"El tiempo que pasáis en esta Academia es el periodo de entrenamiento de oficiales más largo del Imperio. Al final de 30 meses de riguroso entrenamiento físico y académico, recibiréis el título de Teniente de la Marina Imperial. Sabréis más que vuestros iguales y tendréis una mayor responsabilidad. Si lleváis a cabo vuestras tareas correctamente, no serán vuestros iguales por mucho tiempo. Los oficiales de esta Academia —y sólo de esta Academia— se considerarán los mejores que tiene bajo su mando el Emperador."

"Serviréis mejor al Emperador si domináis todo lo que habéis venido a aprender aquí: el comportamiento y los conocimientos que debe tener un oficial de la Marina Imperial. Si sois seleccionados para la escuela de vuelo, puede que después de vuestra graduación todavía tengáis duros entrenamientos. Debéis completarlo con el mismo grado de excelencia demostrado en vuestros estudios en la Academia."

"Nuestro credo es <<Servicio. Lealtad. Fidelidad>>. Puede que sea la primera vez que lo hayáis oído. Cuando os hayáis graduado, nunca lo olvidaréis."

(Extracto del discurso de adoctrinamiento de los cadetes de la Academia del Almirante de Flota Holt.)

La Academia Naval Imperial es el epítome del entrenamiento de oficiales. Sus estándares académicos son altísimos y sus métodos de enseñanza son los más avanzados de su tipo. El sistema de la Academia está diseñado para inculcar lealtad, crear disciplina y desarrollar interdependencia de equipo. De aquí han salido los mejores comandantes navales y pilotos de cazas. Haberse graduado en la Academia es casi esencial para llegar a los escalafones más altos del Alto Mando Naval.

La mayor parte de los que estudian en la Academia Naval Imperial desconocen su localización exacta. Los Cadetes suben en un transporte y desembarcan en el puerto de la institución sin saber en qué mundo se encuentran. Sólo de esta forma puede protegerse su valiosísimo material y sus informaciones secretas de los Rebeldes, otros insurgentes o los elementos políticamente cuestionables en los que no se puede confiar para mantener los secretos del Imperio.

Entrenamiento de vuelo

La mayor aspiración de la mayoría de los jóvenes oficiales navales es ser un piloto de caza. Es el trabajo más peligroso, difícil y prestigioso de toda la Marina Imperial. Sólo están calificados para el entre-

namiento de vuelo los oficiales que se gradúan entre el cinco por ciento superior de su clase. El tercio superior restante puede optar por especialidades relacionadas con el vuelo como astrogación, sistemas de armas y otras habilidades de apoyo. A causa de estas duras condiciones de entrada y del extenso entrenamiento recibido en la Academia Naval Imperial, se califican para volar todos los oficiales del tercio superior de la Academia.

Antes de llegar a la mitad del periodo de instrucción, los pilotos empiezan a realizar misiones de entrenamiento bajo condiciones de combate reales. Esta política de prueba en combate adapta rápidamente al combate al alumno, descartando a los que no son aptos y enseñando al resto cosas que nunca podrían aprender bajo condiciones de entrenamiento pacíficas. Cuando el piloto está listo para combatir, lleva a cabo misiones con la misma frecuencia que los demás pilotos de cazas. Después, los nuevos pilotos son trasladados al ala que será su estación de servicio permanente.

Ramas

La Marina Imperial está dividida en cuatro ramas.

La Rama de Línea se encarga de las funciones estratégicas, tácticas y administrativas principalmente a través de sus Divisiones de Puente, Logística y Administrativa, sus tres especialidades.

La Rama de Vuelo supervisa las operaciones de vuelo de las naves de combate. Está formada por la División de Vuelo y otras especialidades de apoyo más pequeñas.

La Rama de Apoyo de Flota mantiene las naves en condiciones para su funcionamiento. Su División de Ingeniería se encarga de los asuntos de estructura y de los relacionados con los impulsores, mientras que Servicios Técnicos se hace cargo de la distribución de energía, el ambiente y las demás especialidades que no entran en el campo de la División de Ingeniería.

La Rama de Servicio de Apoyo aporta los servicios que ayudan a cumplir sus misiones a los hombres y a las máquinas de la Marina. Sus divisiones principales son Armamento, que utiliza las armas; Comunicaciones, que se hace cargo de los sistemas de información y el tráfico; Biológica, que lleva a cabo servicios médicos y de investigación, y Astrogación, que se encarga del hiperespacio y de las tareas relacionadas con la navegación.

"...En estos tiempos de rebelión y tumultos, la mayoría de vosotros estaréis estacionados en naves que entren en acción, o en bases que asistan a este tipo de naves. Otros estarán de piquete en remotos sistemas estelares, o asignados a depósitos de armamento, estaciones de investigación y otras tareas de apoyo en un planeta."

"No puedo esconder el hecho de que algunas misiones de estas son poco emocionantes, irritantes para miembros de una tripulación ansiosos de demostrar el valor de sus servicios al Imperio. Os pido que ten-

gáis paciencia, ya que vuestro puesto de asignación se re-evalúa cada dos años. Si es necesario, y vuestra actuación lo indica, se os trasladará a puestos más vitales. Del mismo modo, aquellos que han estado en combate más de dos Años Estándar son tras-

ladados a tareas menos peligrosas, permitiendo que tomen su lugar naves y tripulaciones más frescas. Como mínimo, este es el ideal que persigue la Marina."

(Extracto del discurso de graduación de los cadetes del Campo de Vuelo Presfelt, dado por el Moff Gaaqu.)

P rimer vuelo

La cabina del piloto te envuelve, tan ajustada como el traje que llevas. Tus pies se deslizan automáticamente dentro de los estribos de control mientras los técnicos ajustan tu red de vuelo. Las poliondas te aprietan contra el sillón de choque. Se amolda a tu espalda con una garra familiar.

La compuerta se cierra, y estás solo en la cabina de tu TIE. Las pruebas del comlink es una rutina que pasa desapercibida, ya que tu mente se aleja —allá fuera, donde acaban de empezar las escaramuzas. Tus manos cerradas sobre los controles son tu única señal de nervios de batalla. Respiras hondo y las relajas, tratando de lograr la delicadeza que el TIE requiere.

No eres un piloto de combate. Todavía. Tan sólo hay una forma de arreglar esto: volar en misiones de entrenamiento en condiciones de combate. Y esta es tu primera vez.

Tu vuelo se aleja del *Victorioso* como ha hecho en todas las demás misiones de entrenamiento. Pero esta vez es diferente. Fuera, los cazas se arremolinan junto a un planeta de un verde amarillento. Los destellos de los láseres y las explosiones llenan tu ruta de vuelo de desechos volantes. No hay tiempo para situarse en una posición de reserva como había planeado el oficial instructor. Ahora se necesitan vuestros cazas TIE. Vuestro vuelo desciende al caos de la batalla.

Haces un giro rápido para unirte a tu líder y luego te deslizas a la derecha para interceptar un Ala-X con fuego cruzado. Disparas y fallas, girando hacia la izquierda para quedarte junto al Rebelde que huye. La tercera salva acierta. Sonríes mientras esquivas los restos del AlaX.

Después, tan rápido como había comenzado, la escaramuza termina, los Rebeldes regresan a la atmósfera. No hay órdenes de perseguirlos, esta vez no. Mientras das la vuelta para volver al *Victorioso*, vuelves a tratar de relajar tus manos tensas. Ahora ya no se necesitan nervios. Tu primera misión de entrenamiento de combate ha terminado.

Has sobrevivido.

SCAN
AL
BX



Guía del Imperio Diseñada por Greg Gorden



Introducción

de Greg Gorden

Prólogo

de Bill Slavicsek

Capítulo Uno:

Notas previas sobre el Poder Imperial

por Greg Gorden

Capítulo Dos: COMPNOR

por Greg Gorden

Capítulo Tres:

Servicio de Inteligencia Imperial

por Greg Gorden

Capítulo Cuatro:

Las Fuerzas Armadas

por Greg Gorden

Capítulo Cinco: Naves de combate

Lanzadera de asalto por Bill Slavicsek y Stephen Crane

Victoria I, Imperial I por Bill Slavicsek

Barcazas rápidas por Deborah Christian

Nave de Patrulla de Sistemas, Galeones Estelares por Michael Stern

Lanceros, carracas, cruceros de Ataque, transportadores de escolta, acorazados, interceptores, Victoria II, Esferas Torpedo, Superdestructores Estelares por Steve Gilbert

Capítulo Seis: Armamento especial

por Grant Boucher

Capítulo Siete: Vehículos terrestres

Juggernaut, Vehículo de asalto compacto, Base de Mando Móvil, trineo repulsor, Fortaleza Flotante por Michael Stern

Deslizador de mando por Grant Boucher y William Wenz

Hoverexplorador por Deborah Christian

Capítulo Ocho:

Organización de un Grupo de Sector por Greg Gorden

Capítulo Nueve: Artillería de combate

por Steve Gilbert y Deborah Christian

Capítulo Diez:

Armamento de soporte de Infantería

por Deborah Christian y Steve Gilbert

Capítulo Once:

Fuerzas militares especiales

Unidad de soldados de asalto estándar, Unidad Acorazada de Élite por Jim Bambra

Ala de Asalto Cimitarra por Deborah Christian

Capítulo Doce:

Reclutamiento, entrenamiento y adoctrinamiento

Reclutamiento imperial, Ejército Imperial por Jim Bambra

Marina Imperial por Deborah Christian

STAR WARS

Guía del Imperio

por Greg Gorden

Son tiempos oscuros para la Rebelión. Aunque la Estrella de la Muerte original ha sido destruida, las fuerzas Imperiales han extendido su reinado de terror por toda la galaxia.

El Imperio Galáctico tiene muchas armas en su arsenal, y todas ellas están apuntando a los Rebeldes: la tiranía, la opresión, una flota de vastas proporciones, ejércitos muy superiores en número y el miedo, el motor principal en el Nuevo Orden.

La presuntuosa Alianza Rebelde se ha atrevido a ganar una importante batalla contra el Imperio en Yavin, pero la guerra acaba de empezar. Aunque son superados en hombres y armamento, la Rebelión se propaga por miles y miles de mundos, encendiendo un fuego de esperanza.

Pero el Emperador ha ordenado que este fuego sea extinguido, poniendo en funcionamiento la enorme maquinaria de guerra que ha construido...



Un suplemento para *La Guerra de las Galaxias: el Juego de Rol*



Incluye todas las estadísticas de juego necesarias para utilizar el poder del Imperio en un juego de rol.

Este libro contiene:

- Ilustraciones, fotografías, mapas y diagramas —¡algunos de ellos nunca publicados anteriormente!
- Una visión de la estructura de poder del Imperio después de la batalla de Yavin, concentrado en el período de tiempo entre *La Guerra de las Galaxias* y *El Imperio Contraataca*.
- Informes detallados sobre COMPNOR y el Espionaje Imperial, las organizaciones que mantienen en movimiento a la maquinaria militar.
- Descripciones, ilustraciones y estadísticas de nuevas naves espaciales de combate, artillería de uso corriente y vehículos terrestres.
- Datos sobre armas de soporte, unidades Imperiales especiales y técnicas de entrenamiento.
- Información tanto para los aficionados a las películas como para jugadores de rol sobre una de las instituciones más malignas jamás descritas en la ficción heroica.
- El Orden de Batalla masivo de un sector típico, con detalles del auténtico poder militar del Imperio Galáctico.

Con material adicional de:

Jim Bambra, Grant Boucher,
Deborah Christian, Stephen Crane,
Steve Gilbert, Bill Slavicsek,
Michael Stern y William Wenz



®. TM & © 1994 LUCASFILM, Ltd. (LFL). Todos los derechos reservados. Marcas utilizadas por JOC Internacional, S.A. con la autorización de LFL.