

## DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD

Tanto como si se sirve en una estación táctica, en el puente o como el oficial de seguridad conductor en una operación de salida, un oficial de seguridad de la federación debe actuar siempre con honor, orgullo y disciplina. La seguridad de la nave y las vidas de su tripulación están en sus manos. Debe juzgar siempre cada situación antes de actuar, sin tener en cuenta su propia seguridad.

### Descripción de Tareas

El Departamento Táctico tiene dos áreas principales de responsabilidad a bordo de las naves estelares de la Federación, las estaciones tácticas y las naves de seguridad. La mayoría de los oficiales veteranos servirán como cabezas de departamento. Estas son las tareas que un Oficial de Seguridad debe asumir dependiendo de su posición:

**Oficial Táctico:** Responsables de los sistemas defensivos incluyendo los escudos, fásers y torpedos. También operan los dispositivos de ocultación si hay alguno. Manejan las comunicaciones, controlan las frecuencias de saludo, e informan al capitán o al oficial ejecutivo de todos los mensajes o saludos recibidos. Tan sólo el Oficial Táctico puede detectar naves cercanas. El Oficial Táctico controla sensores de nave a nave (no de la nave a superficie que es responsabilidad del oficial de operaciones). El Oficial Táctico se coordina con el Oficial de Operaciones para utilizar el rayo de taquiones para escanear naves ocultas. Un Oficial Táctico debería tener conocimientos sobre sistemas estelares, culturas alienígenas, otras naves estelares y todos los tipos de armamento. El Jefe de Seguridad es la mano derecha del Oficial Táctico. La cooperación entre los departamentos táctico y de seguridad es vital para la nave estelar. Un Oficial llamado de Operaciones Estratégicas es responsable de los dos departamentos en grandes naves.

**Jefe de Seguridad:** Responsable de los sistemas internos de la nave. Esto incluye el inventario de armas, el calabozo de la nave, la asignación de equipos de salida, y de la seguridad de embajadores u otros dignatarios. Asimismo, debe mantener el armamento de la nave, el calabozo y administrar los estados de alerta de los equipos de seguridad, chequear los niveles de seguridad de todo el personal nuevo, dignatarios, y otros invitados a bordo de la nave, debe seleccionar los miembros de seguridad en misiones en superficie. Debe aconsejar al grupo de comandancia acerca de todas las situaciones de seguridad y tácticas. Es como un capitán de equipo para el Departamento de Seguridad. Además suele ser el responsable de la protección del capitán.

### Sistemas Tácticos

**Dispositivo de Ocultación:** El dispositivo de ocultación es una modificación del escudo deflector. El escudo deflector es una zona de alta distorsión espacial enfocada en cuyo interior se mantiene un campo de gravitrones. Este campo es altamente resistente a impactos causados por incursiones mecánicas causadas tanto por partículas subatómicas relativistas (como los electrones) como por objetos masivos a pequeñas velocidades (como una nave a 0.1 c). Cuando ocurre una intrusión, el campo de energía se concentra en el punto de impacto, creando una intensa y localizada distorsión espacial. En efecto, el campo

'dobla' el espacio alrededor del objeto, como una fuente de gravedad natural. El objeto continúa en línea recta, pero en un espacio-tiempo curvado, que le aleja del campo. Una buena analogía es la de la trayectoria de un fotón por una fuente gravitacional fuerte, como una estrella o un agujero negro. Aunque los fotones viajan, por definición, en una línea recta perfecta, parece que cambian de dirección porque están viajando por un espacio-tiempo distorsionado. Similarmente, el campo deflector también bloquea la radiación Electromagnética, redireccionándola de vuelta al espacio. El dispositivo de ocultación debe bloquear toda la radiación Electromagnética procedente del objeto que envuelve, y redireccionar toda la recibida del exterior de modo que emerja de la misma forma que lo haría si no se viese en absoluto afectado. Además, el dispositivo de ocultación debe anular la distorsión espacial creada por el objeto a causa de su masa. Para cumplir lo primero, se requiere un escudo bilateral. El dispositivo de ocultación refleja cualquier radiación emitida por el objeto oculto. Cualquier energía entrante (como la luz) se conduce a través del campo de gravitrones para ser reemitida al otro lado sin ningún efecto sobre la energía en sí. Para hacerlo, el dispositivo de ocultación toma la forma de una gran esfera que rodea la nave, en vez de uno cercano al casco y pequeño, como la mayoría de los escudos deflectores. Un fotón que impacte en la superficie del campo creado por el dispositivo de ocultación, es redireccionado de modo que siga una trayectoria opuesta en el mismo plano.

Este campo está dentro de el escudo bilateral. Todo esto necesita una tremenda cantidad de energía. La cantidad es equivalente a dos veces la cantidad para mantener al máximo los escudos a través del espectro Electromagnético completo sin rotación de frecuencia ni ventanas Electromagnéticas además de una capa adicional de escudos para bloquear la distorsión gravitacional. El dispositivo de ocultación tiene también ciertas desventajas:

- Es muy difícil mantener los escudos convencionales. La reducción de potencia que causa el dispositivo no permite ningún otro gasto de energía significativo, especialmente en una nave grande. Los escudos deben ser mantenidos dentro del campo creado por el dispositivo de ocultación para que no pueda ser detectado. Esto significa que cualquier cosa que se aproxime debe pasar a través del dispositivo de ocultación. Comoquiera que la primera capa intentará redireccionarlo 180 grados alrededor, probablemente se agotarán con los fasers al máximo. El resto de la energía pasaría a través de la capa de anti-gravitrones del escudo, y finalmente impactaría en los escudos. Por lo tanto, para que los escudos sean de alguna ayuda, el dispositivo de ocultación debe ser destruido o apagado.
- No se pueden disparar armas desde el objeto oculto por el dispositivo, porque es un escudo bilateral. Bloquea toda la energía (por lo tanto, también los fasers) del objeto redireccionándolo de vuelta al objeto. Aunque podría ser útil en ciertas situaciones, la mayoría de los comandantes de naves estelares tienden a evitar este efecto. Similarmente, es resistente a intrusiones mecánicas desde el interior, como los torpedos de fotón.
- Los sensores son extremadamente limitados comoquiera que la radiación electromagnética no traspasa el dispositivo.
- El dispositivo de ocultación, como los escudos, interfieren con el motor de curvatura a causa de la distorsión espacio-temporal que crea. Por ejemplo, los pájaros de guerra romulanos de clase D'Deridex aunque tienen un motor comparable a las naves de clase Galaxia, son mucho más lentos cuando están ocultos.

- Los dispositivos de ocultación no pueden bloquear partículas que poseen velocidades mayores a  $c$ , por ejemplo los taquiones. Los taquiones tienen masa imaginaria (es decir, que su masa es un múltiplo de raíz cuadrada de  $-1$ ) y por lo tanto no se ven afectados por gravitrones o anti-gravitrones.

Historia del Dispositivo de Ocultación: La Flota estelar, que utilizó dispositivos de ocultación en sus naves a finales de los 2200 y al principio de los 2300, ha decidido que comoquiera que las misiones de exploración parten de un planteamiento pacifista, el uso de este tipo de dispositivos en naves de tipo Explorador debe ser eliminado. Además, la forma y los materiales del casco utilizados en las naves estelares tipo Galaxia, Embajador y Oberth interferiría con el dispositivo de ocultación. Aunque aún es posible ocultarlas, la energía necesaria se incrementa más allá de un límite razonable. Hoy, sólo ciertas naves de exploración especializadas y naves de guerra utilizan dispositivos de ocultación. El Imperio Klingon ha utilizado tecnología de ocultación siempre desde que trataron tecnológicamente con los romulanos en el 2263, y continúan haciéndolo. Casi todas sus naves de tipo 'Ave de Presa' están equipadas con él, como las clases D-6, D-7, D-8 (H'T'lnga), y los nuevos cruceros de batalla clase K'Vort. El Impero Romulano naturalmente aún utiliza el dispositivo de ocultación. Aunque no se saben muchas cosas sobre ellos a causa de la ruptura de contacto de 15 años desde el incidente Tomad, es indiscutible que sus naves más nuevas, las Aves de Guerra D'Deridex, están equipadas con una nueva generación de dispositivos de ocultación que han desafiado a todos los intentos de detección por parte de las naves de la Federación sin el uso de taquiones. Los hechos que rodearon la conferencia de Khitomer, clasificados hasta hace poco, han atraído la atención sobre el hecho de que una de las mayores desventajas del dispositivo de ocultación, la imposibilidad de disparar un torpedo de protón, ha sido anulada por el crucero Klingon Dahronh. Aunque fue destruido, y no se han recuperado sus esquemas, parece que el dispositivo de ocultación sería inútil a causa de la enorme mejora de los sensores utilizados por la Flota Estelar. La nave reducía la potencia de ocultación antes de disparar, justo lo suficiente para disparar un torpedo especializado de alta velocidad a través del campo. Sin embargo, esto resultó en una emisión momentánea de radiación de la nave y una fuga de productos del motor de impulsión (plasma) a través del campo. La nave fue destruida dirigiendo un torpedo de protón hacia esas trazas de plasma. La radiación momentánea de la nave era muy pequeña para ser detectada por las naves de la época, sin embargo ahora sería suficiente para precisar la posición de la nave.

## Comunicaciones

La estación táctica controla todas las frecuencias de saludo, por consiguiente todas las comunicaciones externas pasan por ahí antes (comunicaciones subespaciales, mensajes de la Flota, etc.).

Código 47: Término que designa un comunicado subespacial de la Flota Estelar de extrema sensibilidad o secreto. Los mensajes con Código 47 son tan sólo para los ojos del capitán, y se necesita identificación por voz. Además, no se registra ninguna transmisión de código 47.

Código 1-ALFA-0: Señal que indica el descubrimiento de una nave espacial en peligro.

Radio Subespacial: Sistema de comunicación que utiliza la transmisión de señales electromagnéticas a través de un medio subespacial en vez del espacio relativista normal. El uso de la radio subespacial permite la comunicación a través de distancias interestelares a velocidades mucho mayores que la de la luz, de este modo se reduce mucho la latencia del mensaje asociada a la distancia.

Código 1: Designación de la Flota Estelar para la declaración de guerra.

Emergencia Código 1: Señal de la Federación para un desastre total, que requiere una respuesta inmediata, también designada como llamada de Prioridad 1.

Código 47: Término que designa un comunicado subespacial de la Flota Estelar de secreto extremadamente alto. Los mensajes en código 47 tan sólo son para los ojos de un capitán de nave estelar, y se requiere identificación de voz. Además, no se guardan registros de transmisiones en Código 47.

Código 710: Código interestelar que prohíbe a una nave estelar acercarse a un planeta.

Código 2: Protocolo de encriptación de la Flota Estelar.

Código Factor 1: Código de la Flota Estelar que indica estado de invasión.

Código 1-Alfa-0: Señal que indica un vehículo espacial en problemas.

Frecuencia de transmisión codificada: Una frecuencia subespacial específica y un código que activa el transmisor de una nave para que mande su código de identificación, permitiendo a naves extrañas y a las autoridades el control de la nave.

Condición Verde: Código encubierto de la Flota para indicar secretamente en un canal abierto que el que habla está siendo mantenido prisionero.

Encriptación Fractal: Técnica de encriptación virtualmente irrompible.

Protocolos de Reconocimiento de Naves: Sistema codificado de señales superestructurales para la identificación rápida de naves.

Escudos Deflectores

Los escudos son la parte más importante de los sistemas tácticos. Crean una zona localizada de alta distorsión espacial focalizada en cuyo interior se mantiene un campo energético de gravitrones. Los escudos en sí son emitidos por una serie de rejillas en el exterior de las naves, resultando en un campo que sigue de un modo muy cercano la forma de la nave. Los escudos son muy resistentes a los impactos.

El sistema de escudos utilizan uno o más generadores de fuentes polarizadoras de gravitrones cuya salida es sincronizada en fase a través de unos amplificadores de distorsión del campo subespacial. Las normas operativas en modo crucero permiten a los escudos operar al 5%. En modo de alerta, los escudos funcionan al 85%. Las frecuencias de modulación de escudos y anchos de banda son variados aleatoriamente para prevenir que un arma de energía pueda ajustarse a la frecuencia de los escudos.

### Informes

El comandante debe estar enterado de todo lo que ocurre durante una batalla. Esto incluye (pero no está limitado a) cuando los enemigos cargan sus sistemas de armamento, suben los escudos, disparan, cambian el rumbo, a qué velocidad van, hacia donde, su daño, el daño de la nave, informes de daño de las distintas cubiertas, etc. Esto también permite al resto de la tripulación saber cómo se está llevando a cabo la batalla. Basándose en esta información, los otros departamentos pueden reaccionar, por ejemplo, ingeniería puede reparar los daños.

### Arrays de Sensores

Hay tres arrays de sensores primarios y varios secundarios:

**Sensores de Largo Alcance:** Localizados en la parte frontal de la sección de conducción. Este paquete de dispositivos de alta potencia está diseñado para barrer áreas muy lejanas a la situación actual de la nave. Permiten obtener datos navegacionales y científicos. Están comprimidos en una serie de instrumentos activos y pasivos que operan en las bandas Electromagnéticas y subespaciales normales. La mayoría de estos instrumentos son dispositivos subespaciales activos, que proveen de información recogida a velocidades FTL. El máximo rango efectivo de los Sensores de Largo Alcance (LRS) es más o menos de 5 años luz en su modo de alta resolución y de 17 en media y baja resolución. A máximo rango, un pulso de sensor tarda 90 minutos en viajar hasta el objetivo y volver. Dentro de los límites de un sistema solar, la información se recibe casi instantáneamente. Los instrumentos que componen los LRS son los siguientes:

- Escáner Electromagnético activo de banda amplia.
- Escáner Electromagnético activo de banda estrecha.
- Telescopio de rayos Gamma.
- Sensor Electromagnético de flujo variable.
- Sector de análisis de Formas de Vida.
- Sensor paramétrico de fatiga de campo subespacial.
- Escáner de distorsión gravimétrica.

- Escáner de imagen pasivo de neutrinos.
- Matriz de imagen termal.

Los escáneres electromagnéticos activos son radares multifrecuencia y/o dispositivos lidar (laser ranging) con capacidad de mapeado. El sensor electromagnético de flujo variable es un dispositivo EM pasivo. El Sensor paramétrico de fatiga de campo subespacial tendría aplicaciones en el mapeado navegacional para viaje warp y para detectar campos subespaciales activos (incluyendo campos warp). El Escáner de distorsión gravimétrica tendría aplicaciones detectando y mapeando campos de gravedad naturales y artificiales. Los escáneres de imagen se utilizan unidos para proporcionar una visión de largo alcance (via interpolación computerizada) como se puede ver en la pantalla principal.

Los LRS están diseñados para escanear en la dirección de vuelo (mas o menos unos cuantos grados) y son utilizados rutinariamente para buscar obstáculos en el vuelo.

Sensores Laterales: Incluyen los arrays delanteros, de babor y de estribor en el casco primario, así como los posteriores, de babor y de estribor del casco secundario. Adicionalmente, hay arrays más altos y más bajos para cubrir los posibles ángulos ciegos.

Sensores Navegacionales: Estos sensores están dedicados a determinar la localización de la nave y su velocidad.

Sensores Secundarios: Hay varios paquetes de sensores de ingeniería y de propósito especial como los sensores de flujo subespacial localizados en varios puntos de la superficie de la nave.

- Observación Astronómica: Esto incluye escaneo óptico y electromagnético de banda ancha para el estudio de objetos estelares y otros fenómenos a través de un rango de años luz.
- Análisis de Superficie Planetaria: Un amplio abanico de sensores de corto alcance que proveen de un mapeado extensivo y de capacidades de examen desde una órbita planetaria.
- Análisis Remoto de Formas de Vida: Un conjunto sofisticadísimo de escáneres de resonancia de grupos de quarks cargados que proveen de datos biológicos detallados a distancia orbital.

## Rayos Tractores

Un rayo de fuerza de gravitrones lineal enfocado utilizado para manipular objetos físicamente desde distancias cortas. Los rayos tractores se utilizan en naves estelares como un medio de remolque. Los rayos tractores pueden tambien ser utilizados para proveer de una guía a corto alcance para aproximar o alejar lanzaderas.

## Sistemas de Armamento

Fásers: El sistema defensivo mantenido por el mando de la Flota para utilización a velocidades sublumínicas es el fásers. Se trata de un término común para designar a un proceso de liberación de energía desarrollado para reemplazar dispositivos puramente electromagnéticos como el láser y los rayos aceleradores de partículas. Los fásers estándar en las naves estelares de la Federación son los tipo X, los emisores más grandes disponibles. Los segmentos emisores individuales son capaces de proyectar 5,1 megavatios de potencia. El valor táctico de la energía fásers a velocidades de curvatura y, por supuesto, a altas velocidades relativistas es casi nulo. Por lo tanto, se usan los torpedos. El rango máximo efectivo de los fásers es de 300.000 kilómetros.

Torpedos: Misiles de gran velocidad que poseen potentes cabezas materia/antimateria. La aniquilación materia/antimateria produce una cascada de protones en la parte del espectro de los rayos gamma de alta energía. Aunque sus aceleradores de fusión altamente desarrollados podían conseguir grandes aceleraciones, eran sin embargo aún demasiado lentos comparados a las capacidades de impulso sublumínico de las naves estelares que había que utilizarlas a la manera de las cargas de profundidad, simplemente dejándolas por donde se suponía que iba a pasar la nave enemiga y esperando lo mejor. Los intentos por reemplazar los aceleradores de fusión con un motor de curvatura consiguieron cierto éxito contra vehículos que se movían a velocidades sublumínicas, pero contra naves que viajaban a velocidades warp se necesitaba un arma que viajase sustancialmente más rápido que cualquier nave. La respuesta estuvo finalmente inspirada en los torpedos de los antiguos submarinos. La analogía moderna de los torpedos es la presencia de una espiral warp que genera un campo en el interior y que dota a cualquier objeto en su interior de una gran velocidad de escape. La cápsula especialmente diseñada podía salir del tubo a velocidades warp extremadamente altas. Aunque la cápsula del torpedo está diseñada para retener su velocidad tanto tiempo como sea posible, comienza a decaer inmediatamente después de dejar el tubo. Como esto lleva unos cuantos minutos, el rango es adecuado. Estos dispositivos casi no tienen direccionamiento, tan sólo tienen una capacidad de corrección de rumbo suave, por lo cual deben ser armados cuidadosamente. Los torpedos de fotón son capaces de viajar durante 15 a 20 minutos a velocidades cercanas a warp 9,9.

Torpedos de Quantum: Como los torpedos de fotón, los torpedos de Quantum son misiles con una carga explosiva. La carga materia/antimateria de los torpedos de fotón es ahora reemplazada por 'materia oscura' (la materia que se encuentra en las estrellas pesadas, como las enanas negras o las estrellas de neutrones) tras ser bombardeada con rayos de taquiones. Esta materia (que pesa cientos de millones de toneladas por cada 25 decímetros cuadrados) crea una carga tras ser bombardeada que la hace llegar a la masa crítica cuando entra en contacto con el espacio 'normal'. Una vez que el torpedo alcanza su curso, el campo contenedor se desecha y la distorsión de la gravedad generada por la partícula de materia es tan grande que cualquier objeto en las cercanías sufre inmediatamente un colapso estructural, y se suma a la distorsión. En efecto, comoquiera que la partícula alcanza inmediatamente la masa crítica, se produce un microagujero negro, que dura unos cuantos segundos antes de colapsarse él mismo en una dimensión hiperespacial. Este colapso es una de las cosas más desconcertantes con las que los científicos se han enfrentado, y es inexplicable por ahora. Si las reglas del espacio/tiempo y del subespacio/subtiempo normal

se aplicasen, el agujero negro permanecería en el mismo sitio toda la eternidad. Sin embargo, cuando la partícula de 'materia oscura' del torpedo implosiona, captando cualquier cosa en sus cercanías, se produce una onda de ruptura del espacio/tiempo de Planck. Han habido especulaciones sobre qué le sucede a los objetos atacados con torpedos de Quantum, pero no se ha llegado a ninguna conclusión definitiva, distinta al menos a que no son destruidas en el sentido clásico de la palabra.

Onda de Pulso: Beneficios tácticos mínimos, no utilizado.

## Funciones de Seguridad

Armamento: Seguridad es responsable del almacenamiento, mantenimiento y salvaguarda de todos los sistemas de armamento personales. Se debe recibir autorización del CEO, CO o del Jefe de Seguridad para utilizar el armamento.

Fásers Personales: Las armas defensivas primarias llevadas por el personal de la Flota. Hay cuatro tipos:

- Tipo I Sarium: Las células de potencia de Krelidio proveen de hasta 7.200.000 megajulios. Es capaz de alcanzar una potencia de 1 a 3. Los fásers tipo I son armas de mano pequeñas, que son fácilmente ocultables.
- Tipo II Sarium: Célula de potencia de Krelidio de 45.000.000 megajulios, con cuatro recámaras. Capaz de lograr potencias del 1 al 16. Las configuraciones del 9 al 16 utilizan altas proporciones de energía de disrupción nuclear. Se trata de armas con forma de pistola que resultan estándar para el personal de la Flota.
- Tipo III Sarium: Un faser de tamaño mediano (rifle faser). Extremadamente potente, rara vez es necesario en misiones de la Flota a causa de la gran potencia desarrollada por los fásers tipo I y II. El rifle faser incrementa la potencia de salida y la distancia efectiva de alcance de los fásers tipo I y II. Es capaz de desarrollar potencias del 1 al 16 pero tiene una reserva de potencia 50% mayor que los fásers tipo II.
- Tipo IV Sarium Medio: Un dispositivo emisor faser de tamaño mediano, montable en pequeños vehículos como lanzaderas, aunque no forma parte del equipamiento estándar de las lanzaderas.

Configuraciones de Potencia: En situaciones no hostiles se precisa tan sólo una configuración de potencia de 3. En situaciones más peligrosas, se recomienda como máximo utilizar el 8 (matar).

- Potencia 1: Aturdir ligero. El individuo permanece inconsciente hasta 5 minutos.
- Potencia 2: Aturdir medio. Los humanoides caen inconscientes hasta 15 minutos. Los humanoides resistentes tan sólo durante 5.
- Potencia 3: Aturdir Duro. Los humanoides normales permanecen en un estado de inconsciencia durante una hora. Las formas de vida resistentes hasta 15 minutos.
- Potencia 4: Efectos termales. Los humanoides normales experimentan amplios daños en el sistema nervioso central y un trauma electromagnético epidermal.
- Potencia 5: Efectos termales. El tejido humanoide sufre graves quemaduras, pero debido al contenido en agua, las capas interiores no se carbonizan. Campos de fuerza personales simples son traspasados tras unos segundos. Grandes campos de fuerza no se ven afectados.
- Potencia 6: Efectos de disrupción. El tejido humano y los materiales estructurales muestran una penetración similar y las altas energías hacen que la materia se desasocie rápidamente. Los efectos termales normales comienzan a decrecer en este nivel.
- Potencia 7: Efectos de disrupción. El daño en el tejido orgánico causa el cese inmediato de los procesos vitales.
- Potencia 8: Efectos de disrupción. Se produce un efecto de disrupción en cascada que hace que los organismos se evaporen.
- Potencia 9: Efectos de disrupción. Aleaciones o materiales estructurales cerámicos de más de 100 centímetros de espesor comienzan a mostrar rebotes de energía, anteriores a la evaporización.
- Potencia 10: Efectos de disrupción. Materiales estructurales formados por aleaciones pesadas absorben los rebotes de energía durante 0,5 segundos antes de evaporarse.
- Potencia 11: Efectos de disrupción y explosivos. Materiales estructurales formados por aleaciones ultradensas aguantan los rebotes energéticos durante 0,20 segundos antes de evaporarse. Desplazamiento geológico ligero.
- Potencia 12: Efectos de disrupción y explosivos. Materiales estructurales formados por aleaciones ultradensas aguantan los rebotes energéticos durante

0,10 segundos antes de evaporarse. Desplazamiento geológico medio.

- Potencia 13: Efectos de disrupción y explosivos. Materiales con escudo muestran un pequeño calentamiento por vibración. Desplazamiento geológico medio.
- Potencia 14: Efectos de disrupción y explosivos. Materiales con escudo muestran calentamiento medio por vibración. Desplazamiento geológico grave.
- Potencia 15: Efectos de disrupción y explosivos. Materiales con escudo muestran calentamiento grande por vibración. Desplazamiento geológico grave.
- Potencia 16: Efectos de disrupción y explosivos. Materiales con escudo muestran daño mecánico ligero. Desplazamiento geológico grave.

Granada de Fotón: Arma de corto alcance, que crea un pulso electromagnético muy potente. A configuraciones pequeñas es capaz de aturdir a todas las formas humanoides en una área cerrada.

## Equipos de Salida

Término de la Flota Estelar para un escuadrón especializado en una misión en el exterior. Decidir quién compondrá el equipo es responsabilidad del oficial comandante de la nave. Sin embargo, seguridad es la responsable de la salvaguarda del equipo. Las siguientes guías han sido establecidas por la Flota Estelar, pero pueden ser cambiadas a discreción del Oficial Comandante o del Oficial Ejecutivo dependiendo de la situación.

### Reunión de Paz

- Sin armas.
- Oficial comandante, Operaciones, Táctica y Seguridad.

### Situación de Reparación

- Los oficiales de seguridad pueden llevar armas
- Oficial Comandante, Operaciones, Seguridad e Ingeniería.

### Cualquier situación desconocida.

- Todos los miembros del equipo llevan armas.
  - Oficial comandante, Tácticas, Equipo de Seguridad, Medicina, Ingeniería.
- NOTA: Seguridad puede realizar recomendaciones basadas en la

misión sobre el número de oficiales de seguridad necesarios, o equipamiento especial requerido. La decisión final descansa finalmente en el CEO.

## Protocolos de Seguridad

### Autorizaciones y códigos.

Autorización Alfa Cuatro Siete: Código de seguridad requerido para acceder a los canales de seguridad subespaciales.

Código de Autorización: Ver Código de Acceso de Seguridad.

Barrido de personal de nivel 1: Protocolo de escaneo iniciado para localizar cualquier personal en un área.

Búsqueda de Fase 1: Procedimiento estándar de la Flota para una búsqueda concienzuda a bordo de una nave para encontrar a alguien presumiblemente herido y que es incapaz de responder.

Código Prefijo: En sistemas de computador de naves estelares de la Federación, el código prefijo era un código de pase de seguridad añadido a los comandos de la computadora para prevenir la activación no autorizada o el control de los sistemas clave.

Código de Acceso de Seguridad: Palabra de paso utilizada por el personal de la Flota Estelar para proveer de identificación positiva cuando se demandan funciones de la computadora restringidas.

Código de Transportador 14: Comando para que se desmaterialice un objeto, rematerializándose inmediatamente de modo disociado, destruyendo el objeto.

### Estados de Alerta

Alerta Azul: Estado de alerta para operaciones de aterrizaje o de atraque. Los Jefes de Estación informan a sus departamentos, el equipo médico es alerta y preparado, ingeniería trabaja con todo el personal. CEO y CO en el puente.

Alerta Verde: Modo de crucero. Operaciones normales, dos equipos de seguridad hacen chequeos de las áreas de la nave. El personal trabaja por turnos.

Alerta Amarilla: Estado de disposición incrementada significativamente a bordo de las naves de la Federación. Todos los equipos de seguridad están

en alerta. El Jefe de Seguridad dirige a los equipos de Seguridad desde su oficina. El personal de puente deben presentarse al deber.

Alerta Rojla: Estado de máxima alerta de la tripulación y los sistemas. Equipos de seguridad armados guardan el puente e Ingeniería. Dos equipos de seguridad barren las cubiertas. El Jefe de Seguridad informa al Jefe de Tácticas en el puente. Todo el personal de seguridad está preparado para tareas de abordaje.

Alerta de Intruso: Alerta de seguridad de nivel 2. Todos los departamentos son guardados por personal de seguridad. Campos de Fuerza de separación son utilizados por el personal de seguridad para aislar a los intrusos de la tripulación de la nave. Equipos de seguridad armados con armas de tipo III realizan un escaneo cubierta a cubierta de la nave si los intrusos no son descubiertos por los sensores.

Alerta de Seguridad Total: Alerta de seguridad de nivel 3. Todo el personal de seguridad es alertado.

### Seguridad de la Computadora

Autodestrucción: Un programa en el sistema de computadoras principal de todas las naves estelares de la UFP. Permite la destrucción de la nave antes de que pueda caer en manos enemigas. La iniciación de este programas requiere orden verbal (con verificación de identificación dermal por huellas dactilares de los dos oficiales supervivientes de rango más alto de la nave).

Procedimiento de Emergencia ALFA 2: Protocolo de emergencia utilizado por las naves de la UFP. El ALFA2 desconecta todo el control de la computadora y los posiciona en manual.

Código de Acceso de Seguridad: Palabra de paso utilizada por el personal de la Flota Estelar para proveer identificación positiva cuando se piden funciones restringidas en la computadora. Tanto la palabra de paso como la voz son utilizadas para confirmar la identidad del usuario. Los códigos de seguridad se cambian cada 5 días, excepto en emergencias el misiones de salida planetarias, que se cambian cada 24 horas. Nosotros utilizaremos siempre el mismo código para simplificar las cosas.

### Encuentros con otras Naves.

A continuación se muestra el procedimiento estándar para encuentros con otras naves en el espacio.

- Después de que los sensores muestran una nueva nave, el Oficial Táctico al cargo escanea la nueva nave y recibe su Sinatura de Identificación automática. El oficial introduce la entrada de la nave en el sistema.

- Después de que la nave es identificada, el Oficial Táctico al cargo busca la historia de la nave en la Base de Datos de la Federación. Si la nave está limpia, el Oficial Táctico vuelve al trabajo.
- En caso de que no haya señal de identificación, el Oficial Táctico abre la frecuencia de saludo y escanea la nave en busca de alguna amenaza. Si no hay respuesta, entra la nave en el sistema como no identificado e informa al CO. Si la nave es capaz de presentar combate, debería ser informado directamente el CEO.
- En casos en los que esté claro que la nave encontrada tenga un comportamiento hostil o un origen hostil, el Oficial Táctico entra la situación en el sistema como encuentro con enemigo, escanea la nave e informa directamente al Capitán, adjuntando datos como la capacidad de combate, Estatus Táctico, avisos y consejos.

Utilizando las Armas de la Nave.

Todas las naves estelares están equipadas con un armamento estándar, que contiene bandas faser, torpedos de fotón (para algunas clases de Quantum) y un rayo tractor. Como Oficial Táctico es importante utilizar este equipamiento eficientemente. Aquí está el procedimiento aproximado:

- Pequeñas amenazas como lanzaderas o pequeñas naves de guerra pueden ser capturadas con el rayo tractor en vez de destruirlas. Para ello, el Oficial Táctico debe escanear la potencia de salida del generador de la nave. Si es una cantidad más pequeña que la potencia del rayo tractor, puede ser utilizado. Pero si el generador es capaz de producir más potencia que el rayo tractor, la nave puede redistribuir toda la potencia al sistema de motores y escapar del haz. En este caso, la reacción del rayo puede dañar la nave que lo emite, de modo que siempre debe ser escaneada la potencia del generador antes de utilizar el rayo.
- Los torpedos son efectivos contra cascos de naves, mientras los faseres son efectivos contra escudos. Así que deben utilizarse los faseres para debilitar los escudos de los enemigos antes de utilizar los torpedos. Asimismo, es posible destruir los torpedos de fotón disparándoles los faseres, así que los torpedos deberían ir franqueados por disparos de faser.
- Las naves de la Flota Estelar no son eficientes en combate frente a pequeñas naves, ya que se concentran más en la potencia de fuego que la cadencia de disparo. Así que se deberían utilizar las lanzaderas para estos casos.
- Siempre hay que tratar de dejar indefenso a la otra nave en vez de destruirla. Los sistemas más importantes desde el punto de vista táctico son los escudos, el motor de curvatura, las lanzaderas de torpedos, etc. Cuando la nave hostil es dañada, siempre hay que utilizar el faser, ya que la nave podría ser destruida con un torpedo. Lo mejor es forzar a la otra nave a rendirse.

Maniobras Tácticas Estándar de la Flota Estelar.

Ruptura: Tácticas evasivas utilizadas cuando se es perseguido por un oponente. Girando la nave alrededor del enemigo, se desplaza fuera de la línea de fuego y se emplaza en una posición más ventajosa (normalmente surgiendo tras el enemigo)

- Fuerte: La nave ejecuta un giro rápido de 360 grados cuyo radio es aproximadamente 5 veces la longitud de la nave. Esta táctica es utilizada cuando las naves perseguidoras es muy maniobrable y está muy cerca. El giro ajustado, aunque es agotador para los sistemas de la nave, puede colocarla tras el enemigo antes de que se de cuenta.
- Media: La nave ejecuta un giro rápido de 360 grados cuyo radio es aproximadamente 10 veces la longitud de la nave. Esta táctica se utiliza cuando el perseguidor es tan maniobrable como la nave defensora y no está directamente en la cola. Está designada para posicionarse detrás del enemigo antes de que el perseguidor pueda compensar adecuadamente su posición.
- Amplio: La nave ejecuta un giro rápido de 360 grados cuyo radio es aproximadamente 25 veces la longitud de la nave. Esta maniobra se utiliza cuando el oponente es más lento, más pesado o mantiene una distancia muy grande respecto a la nave. Elimina la tensión de maniobra de la nave mientras se trata de colocar tras el oponente.
- Giro Immelmann: La nave ejecuta un giro interior de 180 grados. La nave se invierte y entonces completa otro giro de 180 grados exterior. Esta maniobra, que toma el nombre de un piloto del siglo 20, permite evadirse del perseguidor y cambiar la dirección simultáneamente.

Maniobras en espiral: Maniobras de naturaleza defensiva, que permiten que la nave gire sobre un eje mientras avanza a lo largo de la extensión del vector del centro de la nave. Esto hace que la nave presente un aspecto constantemente cambiante al oponente, se le muestran distintos escudos continuamente al enemigo, reduciendo la carga de daño de cada escudo individual.

- Espiral C: La nave ejecuta un giro rápido en el sentido de las agujas del reloj. El giro permite que todo el daño se distribuya equitativamente por toda la nave.
- Espiral CC: La nave ejecuta un giro rápido en el sentido contrario de las agujas del reloj. El giro permite que todo el daño se distribuya equitativamente por toda la nave.
- Giro C: La nave ejecuta un giro lento en el sentido de las agujas del reloj. Este giro contrarresta fuego enemigo suave o intermitente presentando caras aleatorias hacia el oponente.
- Giro CC: La nave ejecuta un giro lento en el sentido contrario de las agujas del reloj. Este giro contrarresta fuego enemigo suave o intermitente presentando caras aleatorias hacia el oponente.
- Giro Defensivo: La nave ejecuta un giro de los listados anteriormente seleccionado por la computadora de la nave según la situación táctica actual. La selección trata de confundir al oponente.
- Jink: La nave ejecuta una combinación de giros dependiente de la situación. La selección de la computadora intenta prevenir la predecibilidad y proteger los escudos debilitados manteniéndolos fuera del alcance del fuego del enemigo.

Maniobras de Armamento: Son tácticas de ataque rápido diseñadas para neutralizar a un oponente y proporcionar un final rápido al conflicto.

- **Hitman:** La nave se aproxima al objetivo directamente, dispara sus armas, y entonces realiza un giro de 180 grados para separarse rápidamente del objetivo. Esta táctica trata de sobrecargar los escudos del oponente en un punto dado, abrirse paso, y neutralizar al enemigo en un único ataque.
- **Bombardeo:** La nave vuela rápidamente al lado del objetivo, disparando según la distancia decrece. La nave continúa volando pasando el objetivo hasta que deja una distancia de seguridad. Tras esto, readquiere el objetivo y repite la maniobra. Esta táctica se utiliza para sobrecargar los escudos del oponente en múltiples puntos y causar un colapso general de sus defensas.

**Maniobras de Seguimiento:** Maniobras utilizadas cuando la nave trata de perseguir o capturar a un oponente.

- **Persecución de cola:** La nave se mantiene a una distancia de unos 1.000 metros del objetivo. Esta táctica es recomendada cuando la nave es muy superior a su objetivo en velocidad y potencia de fuego y puede compensarse rápidamente si el objetivo intenta una ruptura evasiva fuerte.
- **Persecución estándar:** La nave mantiene una distancia de 2.000 metros del objetivo. Esta táctica se recomienda cuando la nave iguala a su objetivo y puede compensarse frente a una ruptura evasiva media.
- **Sombra:** La nave mantiene una distancia de 4.000 metros del objetivo. Es una táctica cauta que se utiliza cuando no se conoce la potencia del objetivo o se sabe superior, pero no se desea escapar.
- **Caza:** La nave se acerca cuidadosamente hasta 1.000 metros. Esta maniobra respeta las capacidades ofensivas del oponente.
- **Alta Caza:** La nave se acerca cuidadosamente hasta 1.000 metros tan rápido como se pueda. Esta maniobra es apropiada tanto cuando las capacidades de la nave son superiores al objetivo o cuando el tiempo es un factor decisivo.

**Maniobras Warp:** Maniobras que permiten a la nave escapar de un enfrentamiento cuando está amenazada. Para conseguir velocidad warp los sistemas combinados de motores (warp e impulso) deben estar al menos cargados al 25%, los reactores combinados deben estar al menos al 25% y los motores warp también. Si estos sistemas tan sólo llegan a estos niveles mínimos, la nave tan sólo puede realizar un salto de corta distancia. Para conseguir llegar a una distancia lo suficientemente grande como para perder a la otra nave, los motores de curvatura deben estar al menos cargados al 70%, y los motores de impulso al 60%.

- **Reagrupamiento:** La nave salta a la zona más lejana del sector donde se encuentra. Esto permite poner bastante distancia con el enemigo y además se puede seguir monitorizando la situación.
- **Huida:** La nave salta a un sector adyacente. Esto pone una distancia suficientemente grande como para ser segura y hace que la confrontación termine.

**Maniobras de Ataque:** Maniobras diseñadas para conflictos largos.

- Estrella: La nave ataca al objetivo y entonces vira inmediatamente a lo largo de uno de los ejes primarios del objetivo. Una vez que la nave había alcanzado una distancia segura del objetivo, atacará otra vez y se retirará como antes.
- Estrella rápida: Es similar a la maniobra en estrella, excepto que la nave viaja una distancia corta desde el objetivo antes de volverse para atacar, y los movimientos no están limitados a los ejes primarios del objetivo.
- Acecho: La nave se acerca por detrás a la nave hasta que se encuentra a una distancia de disparo cómoda, en este punto dispara todas las armas a la vez. La nave entonces escapa rápidamente para salir de la distancia de fuego de su oponente hasta que sus armas vuelvan a cargarse. Tras esto, repite el procedimiento.

Obviamente, estas maniobras son puramente orientativas. El oficial táctico tiene que ser capaz de adaptarse a la situación concreta en la que se encuentra e improvisar nuevas maniobras en caso de que sea necesario.

Táctica armamentística, y defensiva :

- Fásers: La probabilidad de que un faser acierte en el blanco depende de tres variables: el tamaño del objetivo, la distancia hasta éste y la velocidad relativa con respecto al origen del faser. Un objetivo de gran tamaño es más fácil de alcanzar que uno pequeño, y uno que se mueve más despacio lo es respecto a uno que se mueva rápido. Por supuesto, los objetos estacionarios son los más sencillos de atacar. Una explosión faser puede desarrollar hasta un máximo de 247 Megavatios de potencia durante un total de 6 segundos de estallido.
- Torpedos de fotón: Pueden desarrollar una explosión efectiva de hasta 875 Megajulios, causando un daño devastador en objetivos no protegidos. Los torpedos tienen un éxito limitado, sin embargo, cuando un objetivo tiene una protección de escudos fuerte. Cuando un torpedo golpea los escudos de una nave, la fuerza destructiva se expande a lo largo de la superficie del escudo, lo que debilita la intensidad en el propio punto de impacto. La habilidad de los escudos para distribuir la energía del torpedo es proporcional a la raíz cúbica del tamaño de la superficie de éste. La potencia media desarrollada por este tipo de impacto es aproximadamente 25 Megavatios. La probabilidad de que un torpedo golpee su objetivo depende de varios factores: El tamaño del objetivo (cuanto más grande mejor), la velocidad (cuando más lento mejor), la velocidad del torpedo (cuanto más rápido mejor) y la velocidad a la que el objetivo cambia su orientación (cuanto más maniobrable sea, más difícil de alcanzar). El control de vuelo de los torpedos está basado en un rastreo frontal. El torpedo tan sólo puede adquirir objetivos que entran dentro de un cono de 60 grados al frente. Si el objetivo está fuera del cono, el torpedo no puede cerrarlo. Los torpedos de fotón desarrollan su máxima capacidad de destrucción cuando penetran con éxito los escudos del objetivo y la protección externa. Este tipo de impacto normalmente causará un daño catastrófico en el objetivo, incluyendo la total aniquilación del mismo.
- Selección de arma: La selección del tipo de arma que se va a utilizar es crítica durante el combate. Los Fásers son lo más efectivo cuando se está cerca de un objetivo. Cuando se utilizan muy cerca, los fásers pueden eliminar temporalmente, o incluso permanentemente, los escudos de la nave objetivo. Los torpedos de fotón se

utilizan lanzando un grupo con un patrón de dispersión estrecho sobre objetivos ya dañados. Varios torpedos golpeando un objetivo indefenso normalmente lo destruirán. Si el objetivo ejecuta una maniobra evasiva a alta velocidad, sin embargo, una dispersión amplia puede capturar a la nave enemiga.

- Escudos: Los escudos pueden absorber energía láser basándose en dos factores: la proximidad de la fuente que lanza el haz láser y el ángulo de impacto sobre los escudos. Para que los escudos mantengan la integridad completamente con un impacto directo de 6 segundos, deben ser capaces de absorber no menos de 247 megavatios de potencia.
- Sensores: El porcentaje de potencia asignada y disponible para los sensores corresponde a la cantidad de información que se recibe de ellos cuando se escanea una nave. Si el nivel combinado de los sensores es menor del 15%, los sensores no funcionarán. Si el nivel está entre el 15% y el 50%, la visualización táctica del combate parpadeará. Si el nivel combinado está entre el 50% y el 90%, las lecturas de una nave abarcarán los daños de sus sistemas si el nivel de sensores es mayor que el de escudos de la nave escaneada. Los sensores también proveerán lecturas detalladas de la fuerza de escudos de la nave objetivo. Si el nivel de sensores de la nave es menor que el de escudos de la nave objetivo, los sensores tan sólo mostrarán la fuerza de escudos. Si el nivel combinado es mayor que el 90%, todas las lecturas de los sensores se mostrarán.

Este informe está **protegido bajo SECLAR 3.**