



Drakkos

Fanzine Rolero del Club Mitagos

Número 3

Enero de 1999



En este número...

¿Que hay de nuevo?	2
Rabenloft: iii Cambia el chip !!! (vol. 2)	3
El rincón de Volucer: Ars Magica	4
En la palestra: Fading Suns	5
Ayuda: Reglas para Fading Suns	7
Combate Espacial en Fading Suns	9
Mas Curiosidades para AD&D	14
II Jornadas Esencia	15
La Nobleza en Fading Suns	16

Especial



Fading Suns

Colabora con
Drakkos

Este fanzine está abierto a tu colaboración. Si tienes algo interesante que publicar, una opinión, una ayuda para un determinado juego, en fin, cualquier cosa, mándanoslo a la dirección que aparece en la página dos.

En Drakkos cabe cualquier locura que se os pase por la cabeza. Desde cuentos hasta módulos propios para vuestro juego favorito pasando por cómics sobre el mundo del rol y sus aledaños. Un dato a tener en cuenta es que preferimos las nuevas tecnologías frente al antiguo arte de la escritura manual, así que os estaríamos agradecidos si nos enviáis vuestras colaboraciones en disquete o e-mail. Nuestra dirección de correo electrónico es 'mitagos@geocities.com' y también puedes mandarnos un fax al nº 944 904 956 dejando bien claro que va dirigido al Club Mitagos. Os atenderemos a la mayor brevedad posible. Muchas gracias por adelantado.



Drakkos

Fanzine Rolero del Club Mitagos

Dirección: Asier García (txietxi@yahoo.com)

Puede consultar, bajarse en formato PDF e imprimir los números atrasados de DRAKKOS en:

<http://come.to/mitagos>

COLABORAN EN ESTE NÚMERO...

Asier García (Txietxi) - txietxi@yahoo.com

Javier Alonso (Freebyte) - jj@clientes.euskaltel.es

Iñaki Quintana - iq@cimv.es

Sergio Monge benito (Volucer)

Tirada: 250 Ejemplares

Distribuido en tiendas especializadas y en las librerías de mayor tradición fanzineras.

NOTA: El Club Mitagos declina cualquier responsabilidad sobre las opiniones vertidas por sus colaboradores. Cualquier imagen o nombre contenido en este fanzine es propiedad intelectual de su autor y de la empresa que lo publique. La mención o referencia en estas páginas a cualquier compañía o producto no es un ataque a las marcas registradas o derechos de autor concernidos.



Patrocinan el Ayto. de Barakaldo y la Casa de Cultura de Cruces.

Petición de información sobre las actividades del Club Mitagos

Sí, deseo recibir puntualmente información sobre las jornadas que anualmente convoca el Club Mitagos.

Nombre:.....Apellidos:.....
Calle:.....Nº:..Piso:..
Letra:..Población:.....
Provincia:.....CP:.....
Tel:..... Fax:.....
E-Mail:.....

Manda esta petición o una copia a:

Club Mitagos

Casa de Cultura de Cruces
c/ Balejo nº4, 48903 Barakaldo
-Bizkaia-

¿Qué hay de nuevo?

Bienvenidos de nuevo a esta cita anual en que se ha convertido este fanzine. Algunos os preguntareis que pretendemos con este modesto panfleto que a duras penas conseguimos editar anualmente. Os lo dire. Aquí, amigos, no encontrareis 'culos en pompa' ni puñaladas por la espalda a 'amigos' que no pueden defenderse por la distancia ni a gente que se lo ha currado mucho traduciendo u organizando jornadas. No. Esto es rol. Rol puro. Y esto es afición, si, pero de la buena, libre de envidias y otras hierbas. Así que, pese a las críticas de unos y a las zancadillas de otros volvemos a la carga, con un número repleto de material interesante.

En este numero hemos elegido como juego estrella de nuestro fanzine a Fading Suns (Soles Exhaustos), el nuevo juego de Holistic Desings / La Factoría de Ideas, por su fresca y revolucionario concepto. Ante la escasez (por ahora) de material en castellano nos hemos decidido a diseñar nuevas reglas para aspectos no tocados en el libro básico, como son los combates espaciales, y a traducir ciertas reglas opcionales diseñadas por el propio Bill Bridges que pulen algunos errores no deseados en el sistema de juego.

Por otra parte queremos hacerte una pregunta, ¿conoces Ars Magica? ¿sabes que la diferencia de otros juegos de fantasía medieval? Si no es así no te puedes perder la nueva sección 'El rincón de Volucer'. Por fin entenderas porque los fans de Ars Magica lo son hasta la muerte.

¿Recordáis el sistema alternativo de magia para Ravenloft que os propusimos en el número anterior de Drakkos? Hemos querido ampliarlo y mejorarlo en este número con reglas para la investigación de conjuros y otra serie de arreglos para que disfruteis de las clases lanzadoras de hechizos en la ambientación de terror gótico de Ravenloft, en la que la magia debería ser algo oculto y peligroso.

¿No lo sabías? Unas jornadas han revolucionado el panorama rolero de este país. Si, nos referimos a las jornadas Esencia'98, celebradas en Astillero (Cantabria) en Julio. Si no pudiste acudir a estas macro-jornadas podras leer aquí lo que te perdiste, que fue mucho, te lo aseguro. Pero hablando de jornadas, si ya tenemos encima nuestras quintas jornadas Mitagos'99 Gurutzetan, los días 4 y 5 de Enero. Al ser el quinto aniversario de este evento tenemos preparadas muchas sorpresas y premios. No os las perdais.

Asier García

txietxi@yahoo.com



Rabenloft: ¡¡ Cambia el chip !!! (vol.2)

En el número anterior de Drakkos os proponíamos un nuevo sistema de magia para AD&D y en concreto para su ambientación de terror gótico Ravenloft. En este número te mostramos un anexo opcional al sistema anterior, que puede utilizarse por si solo y que incluye reglas para la investigación de nuevos conjuros.

ANEXO AL SISTEMA DE MAGIA: FE Y MISTICA

Cada sacerdote o hechicero tendrá una cantidad máxima de fe o mística igual al doble de su nivel mas su SAB o INT. Esta fe o mística le servirá para implorar a su Dios o conjurar las extrañas fuerzas que nos rodean. Cada vez que intente realizar una plegaria a su Dios o conjurar lo oculto deberá gastar tanta fe o mística igual al nivel de la proeza teúrgica o arcana a realizar. Utilizando el sistema de magia del número anterior en el caso del sacerdote quizá su dios le responda o desate su ira a su alrededor. Si es un hechicero el implicado, tal vez se manifiesten las energías o el lanzador no sea capaz de controlarlas y se le escapen de las manos. Claro que siempre existe la posibilidad de dedicar mas fe o mística para que sea mas sencillo que su Dios responda o modelar la realidad (sumaras 1 a la tirada del dado por cada punto de fe o mística invertido en esto). Eso si, en situaciones de estres (como es el combate) el máximo de poder canalizable para este menester será igual al nivel del sacerdote o hechicero.

Cada mañana tras haber dormido y así haber descansado su alma o haberla sintonizado con las energías ocultas el individuo sumara a la fe o mística que le quedaba 1d20, siempre que la tirada sea igual o menor a su SAB o INT. Esto representa (si tiene éxito) que su alma se habrá puesto en paz con Dios purificando las faltas cometidas el día anterior o como su parte astral ha entrado en conexión con las energías ocultas que nos rodean. Si falla mantendrá la fe o mística que tenia el día anterior y no podrá meditar en todo el día.

Además de esto el sacerdote o hechicero podrá durante el día reforzar su fe orando a su Dios o comprender mejor las energías ocultas estudiando o meditando. El sacerdote o hechicero ganara 1d20, siempre que la tirada sea igual o menor a su SAB o INT. La primera vez que lo intente en el día el proceso le llevara una hora, la segunda dos y así sucesivamente. Si alguna de estas veces fallan la tirada no podrán volver a intentarlo hasta haber descansado y dormido.

LANZAMIENTO DE CONJUROS NO CONOCIDOS

Un conocedor de lo oculto podrá intentar desatar las energías que nos rodean o rezar a su Dios de una manera nunca antes intentada para realizar una proeza desconocida por el, pero eso implica un

mayor esfuerzo y riesgo. Se habrá de invertir el doble de mística de lo necesario y si se obtiene un accidente se contará como una categoría mayor (no juegos con lo que no atisbas a comprender), además de contar con el -3 a la tirada. Este tipo de proezas provocan siempre estres al conjurador.

INVESTIGANDO NUEVAS PROEZAS MÁGICAS

Un sacerdote o hechicero podrá en el transcurso de su vida obtener nuevas plegarias o investigar nuevos conjuros. Para ello deberá dedicarse a la oración o al estudio. Cada noche podrá dedicar parte de su tiempo de sueño al estudio o la contemplación. Deberá dedicar cuatro horas de sueño a este menester, obteniendo por tanto al día siguiente solo la mitad de los puntos que hubiera obtenido.

Para investigar un nuevo conjuro o milagro deberá dedicar un numero de noches igual a 50 menos la suma del porcentaje de aprender / 5 mas el nivel del aprendiz multiplicado por el nivel del conjuro, variando este numero en 1d20 noches (el numero exacto solo lo conocerá el narrador). El porcentaje de aprender se calculara con la SAB en el caso de los sacerdotes y con el CAR en el caso de los gitanos. Si se realiza la investigación en un lugar adecuado, con material conveniente y reservando todo el día a este menester el tiempo se reducirá a la mitad. Además, durante el transcurso de sus investigaciones deberá lanzar con éxito el conjuro un numero de veces igual al doble del nivel del conjuro, realizando su ultimo intento de experimentar en la ultima noche de investigación. En el caso de fallar este último intento el sacerdote o hechicero deberá invertir 1d20 noches mas en perfeccionar su conjuro, al final de las cuales deberá volver a lanzar el conjuro para terminar el aprendizaje. Si en este proceso de investigación se pifa puede intentarse contener las fuerzas místicas o las iras de su Dios intentando lanzar de nuevo el hechizo con éxito de la manera habitual. Si se consigue simplemente no se desencadenan las fuerzas oscuras o la ira de su Dios, pero el conjuro habrá fallado. Esto puede aplicarse (opcionalmente) también a los hechizos lanzados de forma ritual y con una preparación adecuada, es decir, los lanzados en situaciones que no produzcan estrés al lanzador.

Si un hechicero consigue un libro de conjuros o un sacerdote consigue un libro de rezos de su deidad o similar deberá dedicar para su aprendizaje tan solo un numero de noches igual a tres veces el nivel del conjuro deseado. Siempre es mas sencillo aprender una proeza mística de otros que desarrollarla por ti mismo.



El rincón de Volucer

Sabed que es Volucer, filius de Dagda y miembro de la casa Bjornaer, quien os escribe en estos tiempos en los que las cartas parecen llevadas por poderosos sortilegios más que por hombres.

Se me ha encomendado la misión de mostraros lo que supone el misterioso mundo de Ars Magica y aquello que todo jugador novato debe conocer para diferenciar una larga y épica campaña de este maravilloso juego de una sesión picacarnes llena de dragones y mazmorras. Sin más dilación, comenzaré a enumerar estas diferencias que debéis tener muy presentes.

Punto Primero. El director de juego no hace todo el trabajo porque no debe haber un solo director de juego. Bien es cierto que todos tenemos preferencia por ciertas personas a la hora de situarse tras la pantalla, pero aún así no es necesario que todos y cada uno de los relatos deban ser controlados por él. Todo el mundo puede dirigir al menos un relato.

Punto Segundo. El escenario no se construye solo ni tampoco a costa de una sola persona. En toda campaña de Ars Magica existen multitud de lugares sobre los que hablar y pueden surgir infinidad de personajes cuya personalidad debe detallarse. Todos y cada uno de los jugadores deben ayudar en la creación y ambientación de éstos, para que poco a poco el mundo imaginario en el que se desarrolla la campaña sea cada vez más verosímil.

Punto Tercero. Bombardea a tu(s) director(es) de juego con todas esas ideas que crees que podrían mejorar las partidas. También puedes colaborar simplemente con todas esas extrañas ocurrencias que no sabes muy bien si encajarían, al fin de al cabo, pueden dar una genial idea a alguien.

Punto Cuarto. Nunca trates de sacar ventaja de tu condición de director de juego temporal ni utilices tu poder para suprimir aquello que no te gustó del director anterior. Recuerda que el objetivo del juego no es (aunque lo pueda parecer) conseguir el personaje más poderoso. El objetivo del juego es crear un ambiente conocido en el que poder disfrutar de maravillosas historias.

Punto Quinto. El hecho de que siempre hable de "campaña" no es casual. No puedes jugar a Ars Magica con un montón de partidas dispersas, sin ningún nexo que las una. Bueno, en realidad si puedes hacerlo, pero irás en contra de la mismísima esencia del juego.

Punto Sexto. Siente la pasión por el conocimiento de tu personaje. A menos que lleves siempre grogs o

compañeros, debes tener en cuenta que tu personaje dedica un 50% de su vida a la investigación. Si tu personaje no sintiera una auténtica devoción por el conocimiento (bien por el poder que puede brindarle, bien porque le permite ofrecer ayuda a los demás, bien como material precioso en si mismo,...) no sería capaz de pasarse la mitad de su vida entre libros. Cuando juegues con él debes demostrar ese interés no solo en aquello que puede tener como consecuencia una mejora de las características anotadas en tu ficha, sino en todo aquello que esté al alcance de tu personaje.

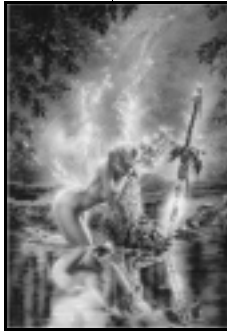
Punto Séptimo. Nunca pierdas la ocasión de escribir. Escribe lo que desees: cartas que envía tu personaje, informes de laboratorio, el texto completo de ese ritual que acabas de investigar,... No solo escribas lo que escribe tu personaje. Puedes escribir también pequeños relatos sobre cosas que sucedieron, que sucederán o que pudieron pasar pero nunca pasaron. Tener algún registro siempre es útil para recordar cosas que se jugaron largo tiempo atrás.

Punto octavo. Colabora para mantener un ambiente uniforme. Hay tantas maneras de jugar a Ars Magica como posibles grupos: algunos prefieren aventuras mundanas, de gran sencillez y verosimilitud, mientras que para otros su ideal es todo lo contrario y pasa con aventuras épicas de las que depende el destino de la misma Orden de Hermes o incluso de toda la Europa Mítica. Sea cual sea la tónica dominante en tu grupo, trata de respetarla y de mantenerla lo más posible.

Punto noveno. ¿Qué sucede? ¿Crees que los grogs y compañeros no pueden ser protagonistas de maravillosas historias sólo porque no tienen tanto poder como los magi? No te discutiré que el juego en sí concede un gran protagonismo a los magi, pero lo que también es cierto es que los personajes sin magia tienen tantas posibilidades narrativas que los magi (o incluso más porque no se pasan la vida en un laboratorio).

Punto décimo. Se libre para saltarte cualquiera de las indicaciones aquí presentadas si tu estilo de juego así lo requiere. A fin de cuentas, estos tan sólo son los consejos de un viejo magus demasiado cercano al crepúsculo final.

Se despide, tras estos breves pero sabios consejos, Volucer, filius de Dagda y miembro de la casa Bjornaer.





En la palestra: *Fading Suns*

INTRODUCCIÓN

Fading Suns es principalmente un juego sobre héroes y los dramáticos conflictos que estos deben afrontar, desde intrigas palaciegas hasta combates desesperados. Proporciona a los jugadores un entorno sobre el que crear aventuras desde cualquier perspectiva posible. Se puede jugar con un grupo de soldados en su lucha contra el mal, un grupo de mercaderes que quizá prefieren la diplomacia a la violencia, o sacerdotes enfrentados a crisis metafísicas.

Fading Suns es principalmente un juego de ciencia ficción, lo que significa que hay naves espaciales, pistolas de energía, armaduras futuristas, alienígenas y ciencias extrañas muy avanzadas. Pero también hay elementos del juego de fantasía tradicional: personajes heroicos, conflictos épicos, una estructura sociopolítica feudal (señores de la nobleza, altos sacerdotes y mercaderes implacables), poderosos artefactos y grandes misterios. Y hay también terror: monstruos y enloquecedoras revelaciones que descubren terroríficas verdades metafísicas.

La atmósfera de los dramas que se juegan en Fading Suns es la de una ignorancia trágica. La civilización está en decadencia, y el miedo y la superstición campan por sus respetos. Una población asustada rechaza las nuevas ideas y la búsqueda de nuevas fronteras, temerosos del daño que les puedan producir los cambios. Pero es precisamente este tipo de ignorancia aceptada el que impide a la humanidad resurgir de nuevo. Dicho miedo es el que mantiene enterrada la esperanza y evita que se afronten nuevos retos. Parte de ese miedo es autoimpuesto, pero otra parte se la impone la iglesia y otra parte se la imponen las casas nobles gobernantes. Los personajes de los jugadores representan a los héroes que pueden romper los grilletes de la ignorancia y aportar algo novedoso a su cultura, para reanimarla e insuflarla una nueva vida.

HISTORIA

Primera República

La primera vez que la humanidad alcanzó las estrellas lo hizo bajo los auspicios de la Primera República, un gobierno mundial controlado por los "Zaibatsu": codiciosos barones mercantes cuyos estados corporativos reemplazaron a las naciones de la Tierra. Los Zaibatsu colonizaron el sistema solar en busca de nuevas fuentes de riqueza y recursos naturales. Y, en los límites del sistema solar, encontraron el portal de salto.

Estos antiguos artefactos de fabricación alienígena confundieron y asustaron a la humanidad. Se necesitaron muchos años sólo para descubrir los más

básicos secretos de su tecnología, aunque su función principal estuviese clara desde un principio: abría portales hacia distantes sistemas estelares. Esforzados científicos construyeron el primer mecanoismo de salto, un motor instalado en una nave espacial que podía propulsar a la nave a través del portal, transportándola inmediatamente a años luz de distancia.

Comenzó el éxodo

Al principio los Zaibatsu controlaron cuidadosamente la fabricación y posesión de naves con capacidad de salto, expoliando los recursos de los nuevos mundos y sistemas solares. Pero una vez que grupos anarquistas difundieron el secreto de la tecnología de salto a los cuatro vientos, ya nadie pudo detener la marea de gente buscando una salida a la tiranía de las corporaciones, reclamando los nuevos mundos para sí mismos. La Primera República se derrumbó colapsada por una guerra civil a todo lo largo de un territorio siempre en expansión, diezmada por las traiciones y las deslealtades.

Diáspora

El nuevo Espacio Humano estaba formado por una pléyade de divididas naciones planetarias, algunas democráticas y otras totalitarias. Muchos de los primeros gobernantes de estos mundos crearon dinastías que llegarían a durar milenios: las primeras casas nobiliarias en gobernar las estrellas. A este universo lleno de caos y de disputas entre los mundos llegó el Profeta, un hombre que aseguraba que su visión de la Creación le había sido concedida por Dios, a quien él llamó el Pancreator. El Profeta reunió a varios discípulos y seguidores a su alrededor, y obró múltiples milagros. La humanidad, en una búsqueda desesperada de unidad y esperanza, se volvió hacia el Profeta en busca de respuestas.

En estos tiempos trabó la humanidad sus primeros contactos con razas inteligentes de otros planetas, que acabaron invariablemente en guerra, destrucción de sus culturas, y con la esclavización de las mismas.

La Guerra Ukar fue especialmente relevante dado que los Ukar eran peligrosos y capaces de viajar entre las estrellas. Gracias a la ayuda de una raza hermana de los Ukar, los Obun, y a la unificación de toda la humanidad por parte de Palamedes Alecto, Patriarca de la Iglesia y seguidor del Profeta, se alzó victoriosa la humanidad.

La humanidad continuó subyugando a todas las razas alienígenas que encontró, considerando a todas inferiores a la raza humana.

Hasta que llegaron los Vau.

La humanidad se encontró con más de lo que era capaz de manejar cuando subyugó a una pacífica raza conocida como los G'nesh. Entonces llegaron



sus amos, en naves mucho más avanzadas, poderosas, destruyendo a los invasores humanos. Entonces hubo de retirarse la humanidad. Afortunadamente los Vau no parecían ser una raza expansionista, y no buscaron venganza contra la humanidad. Mientras no se les molestase, no causarían problemas, o al menos eso es lo que creyeron los humanos. Sin embargo se ha dicho que muchos regalos hechos por los Vau a lo largo de los siglos han sido curiosamente efectivos a la hora de causar conflictos entre los humanos.

Segunda República

Finalmente la universalidad lograda por la Iglesia y por los intereses económicos controlados por líderes mercantiles cristalizó en la creación de la Segunda República, un gobierno democrático que llegó a controlar todos los mundos dentro del Espacio Humano. Bajos sus auspicios comenzó una época sin precedentes de prosperidad y alta tecnología. Parecía que no había límite al desarrollo humano, y que ningún secreto se resistiría la poder de la mente del hombre, a su ingenio y a su determinación.

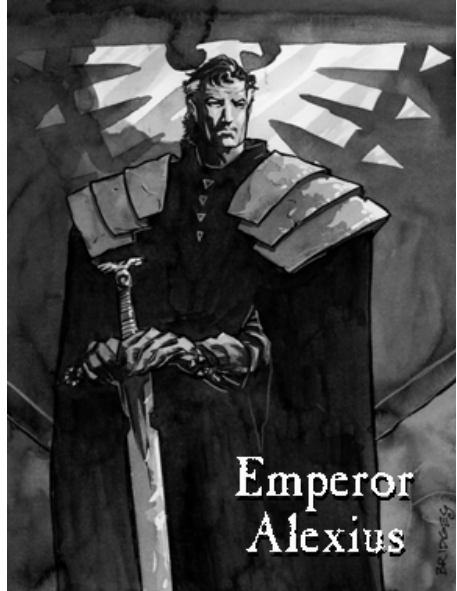
Sin embargo se unieron tres factores que provocaron la caída de la Segunda República. Las casas nobiliarias de diáspora, aún sumamente ricas y poderosas conspiraban contra la República para usurpar el poder que ésta les había quitado. Por otro lado, los científicos realizaron un terrorífico y asombroso descubrimiento: los soles se estaban apagando. Y por último, cuando mayor era el estado de confusión del pueblo, se produjo una caída de los sistemas informáticos de bienestar social, provocando hambrunas y causando con ello revueltas a todo lo largo y ancho de los mundos conocidos, que no se pudieron controlar. Así comenzó una nueva Edad Oscura de señores feudales, sacerdotes fanáticos y gremios intrigantes.

La Nueva Edad Oscura

Las guerras se sucedieron en la lucha de los nobles por alcanzar poder, dejando al ciudadano común desvalido y desesperado. Esto dio origen a un sistema feudal con tres grupos claramente definidos en los salones de poder. Los nobles por un lado, gobernantes de los mundos. La Iglesia por otro, salvaguardas de las almas de los hombres. Y la Liga Mercantil por último, poseedor de la tecnología necesaria para que todos ellos pudieran viajar entre las estrellas y disfrutar de los beneficios de la tecnología de la Segunda República. Al pueblo llano le quedaba totalmente prohibida la utilización tecnología considerada ya como proscrita y pecaminosa.

Muchos mundos se aislaron del resto sellando sus portales de salto para evitar las guerras, o simplemente se perdieron las coordenadas de salto a sus portales. Cuando estos mundos han aparecido de nuevo frecuentemente a sido en la forma de bárbaros que atacan y saquean los mundos conocidos.

Para enfrentarse a dichas incursiones, cada vez mayores, un genio militar llamado Vladimir formó una coalición de nobles. Tras su victoria frente a los incursores se proclamó emperador de Los Mundos Conocidos y fue asesinado el día de su coronación.



Al final se logró asegurar la paz, siguiendo las reformas hechas por Vladimir: todas las casas, sectas y gremios votarían en igualdad de condiciones para elegir a un noble como Regente para que gobernase hasta que se pudiese consensuar un Emperador.

Medio milenio más tarde se proclamaría un nuevo emperador, pero sólo tras las llamadas Guerras del Emperador, que duraron cuarenta años, Alexius Hawkwood fue coronado nuevo Emperador.

Bajo su joven mandato, de menos de tres años, se ha logrado finalmente la paz. Las rutas de salto vuelven a estar abiertas y los peregrinos viajan con seguridad de un mundo a otro. Los mercaderes vuelven a recorrer las líneas estelares, vendiendo a la gente exóticos productos. Y las aventuras aguardan ya que Alexius ha proclamado una gran búsqueda: explorar las estrellas, descubrir nuevos mundos perdidos de la Segunda República, y resolver el misterio de los moribundos soles.



Ayuda: Reglas para Fading Suns

La mayoría son las nuevas reglas oficiales de Bill Bridges, pero algunas son reglas opcionales, ideas obtenidas de otros clubes y/o páginas web en internet, e ideas pensadas y utilizadas en Mitagos.

¿Qué es un Fénix? (casi oficial)

La unidad monetaria básica en los mundos conocidos. Las casas nobles tienen diferentes monedas que circulan sólo en sus mundos, y dentro de cada uno de los planetas puede comerciarse con talones de curso legal, pero estos no suelen tener ninguna validez fuera del planeta en el que han sido emitidos.

Un Fenix está construido y forjado con un metal desconocido, de una forma desconocida, con tecnología de la Segunda República, y sólo se producen en Bizantium Secundus. El secreto es uno de los mejor guardados del imperio.

Un Fenix puede dividirse en mitades, "crestas", y en cuartos, "alas". Esto es literal. Las monedas pueden *partirse* fácilmente en esas porciones de moneda que a su vez son de curso legal, y de valor la mitad y un cuarto de un Fenix respectivamente.

En el reverso de cada moneda de un Fenix puede verse el rostro del emperador Alexius. En el anverso de las mismas, hay la figura de un Fenix (el pájaro de fuego).

Iniciativa (opcional)

La iniciativa será:

Éxitos en tirada de Rasgo Físico/Intelectual/Espiritual + Habilidad

Por ejemplo: Dos pistoleros, Freebyte y Morgan se disparan mutuamente.

Freebyte: Destreza 7, Disparo 7; Morgan: Destreza 6; Disparo 9

Con el sistema del libro Morgan va antes porque tiene 9 en disparo, y Freebyte tiene sólo 7. Esto es así y siempre así, a menos que se use un arma o una maniobra que mejore la iniciativa.

Con la nueva regla se usa la misma tirada de la acción (en este caso del ataque) para saber, dependiendo de los éxitos obtenidos, quién va antes.

En este caso, Freebyte tiene una tirada de 14 para impactar, y Morgan tiene una tirada de 16. Ambos tiran el dado para realizar la acción (el ataque) y el que mayor obtenga va antes. Si alguno falla, ha fallado y por lo tanto su iniciativa da igual.

Con este sistema tenemos un solo dato a calcular (la tirada que tienen en su acción) y una sola tirada de dados. La de la acción propiamente dicha (el ataque en este caso).

Acciones Múltiples (opcional)

Cada acción, hasta tres, se realiza por separado dentro de un turno, teniendo en cuenta iniciativas completamente separadas.

Además, y en todos los casos, queda eliminada la regla de "cancelar para esquivar" porque se permite realizar esquivas en segunda y tercera acciones sin haberlo declarado previamente. Incluso en estos casos sólo tendrá penalización de -4 la segunda acción y penalización de -6 la tercera acción del turno, igual que si fuera cualquier otra acción previamente declarada como segunda o tercera acción.

Si se esquivan varios ataques de una vez se deben aplicar penalizadores acumulativos de -2 por cada ataque por encima de uno. Es decir, -2 para el segundo, -4 para el tercero, etc. Por ejemplo: Freebyte el Auriga dispara como primera acción del asalto. Ve que le van a disparar a él y decide esquivar. Esto es una segunda acción, por lo tanto a -4. Como resulta que le disparaban tres individuos, todos a la vez, tiene un -4 adicional, de modo que su esquivas es a -8. Eso sí, la esquivas no penaliza para nada a sus acciones anteriores, en este caso el disparo.

No es fácil esquivar cuando tres personas te disparan y no tenías dicha esquivas planeada al principio del asalto.

Si hubiera disparado y luego lanzado una granada, habría tenido que declarar ambas acciones antes de realizarlas (ya que ninguna era una esquivas) y por lo tanto ambas habrían ido a -4. Si entonces realizara una esquivas ésta sería a -6. Si ya ha realizado 3 acciones, las tres a -6, no puede ya realizar ninguna esquivas. Le han pillado por sorpresa.

Combate (oficial)

Todas las armas de melée y de fuego tienen **+1 a la iniciativa** para reflejar su mayor alcance frente a los ataques a mano desnuda.

*Opcionalmente creo preferible penalizar en -1 la iniciativa de los ataques a mano desnuda, porque siendo menos frecuentes, se ahorran cálculos durante el juego.

Los estoques tienen un **+2** en vez de un +1 debido a su ligereza.

Los estoques, cimitarras y main-guches tienen un **+1 a la dificultad** cuando paran, pues para eso fueron en realidad diseñados.

Todas las armas de fuego, láser, blaster, etc. hacen **+2 al daño**. De este modo enfrentados a escudos energéticos se hace más necesario usar armas cuerpo a cuerpo.

Acentuar hace perder un **-2 a la iniciativa**. Intentas controlar mejor tu golpe y claro, se te adelantan.



8 Drakkos

Los **lanzallamas** disparan un haz realmente estrocho, que no se extiende, a menos que el usuario quiera. En ese caso, utilizar las reglas de ráfagas.

Cada éxito crítico obtenido por un atacante **resta 1d+1** de la capacidad de defensa de la armadura del defensor.

*Opcionalmente restará de forma alternativa puntos fijos y variables (dados) de la protección de la armadura. Si embargo, en las armaduras de NT alto será extremadamente difícil encontrar un artesano con NT+2 que disponga de las herramientas y del tiempo necesarios para reparar su armadura. Y será caro.

Los **puntos de victoria / dados de efecto obtenidos** por un atacante al realizar su ataque no se suman al daño que hace su arma en dados a tirar, sino directamente en éxitos. Dichos puntos de victoria pueden utilizarse para añadir o para restar efecto, o no utilizarse a elección del jugador. Por otro lado, estos puntos de victoria no afectan a que se **active o no el escudo de energía**, sino que se cuentan después de que éste se haya o no activado.

El **acento a mayor** funciona de modo que una vez calculado si se tiene éxito en la acción, hecho esto según las normas habituales, se añade de nuevo el acento a la tirada conseguida por el jugador, y se calculan con este número mayor de éxitos cuántos han sido los puntos de victoria obtenidos.

Por ejemplo: Sir Harakal Hazat está de caza y ha visto un ciervo. Tiene una Destreza de 7 y un Disparo de 6, otorgándole una tirada de 13. Pierde tres turnos en apuntar lo que le proporciona un +3 a la dificultad de dar, de modo que su tirada es ahora de 16. Quiere matar al ciervo de un solo disparo, puesto que si no lo hace el ciervo huirá y su carne se volverá dura y amarga. Así, decide acentuar a mayor en 4. Así pues, ahora dará si obtiene un 12 o menos en su tirada de dado. Tira el dado y obtiene un 10. Esto quiere decir que ha dado, puesto que es menos de 12 (su tirada 10 + su acento 4 es menor que su tirada objetivo 16). Una vez que sabemos que ha dado hay que ver cuantos éxitos ha obtenido, y estos son los de su tirada natural + su acento + su acento otra vez. Es decir, $10 + 4 + 4 = 18 > 8$ puntos de victoria / dados de efecto.

Daño (opcional)

Si un personaje **pierde alguno de sus niveles vitales** debido a heridas recibidas, quedará tan mal herido que necesitará atención médica o morirá. El personaje seguirá perdiendo un nivel vital cada hora hasta que llegue a cero, y entonces habrá muerto desangrado, por el shock, o por cualquier otro motivo

que encaje con el daño físico masivo que ha recibido.

Curación Modificada (oficial)

Las curaciones en Fading Suns, tal y como vienen en el libro de reglas, hacen que los combates sean menos peligrosos de lo que en realidad son. Da la impresión de que los Elixires de Vitalidad son un equivalente directo a las pociones de curación en AD&D, y no es así.



El combate tiene, cuando uno es herido, consecuencias que normalmente no son posibles de curar de forma inmediata. Ni siquiera disponiendo de Elixires de Vitalidad.

Cuando hay un combate y alguien es herido, debe llevar cuenta tanto de los niveles de vitalidad que pierde como del número de heridas que recibe. La razón es que sólo va a poder recibir curación una vez por herida, y sólo se podrá curar el daño de una herida en concreto cada vez.

Si el daño curado en un momento determinado es menor que el que fue infligido en la herida correspondiente, no habrá forma de que se cure mejor esa herida con sucesivas dosis de Elixir. De hecho, ni aunque curando la siguiente herida se cure más daño del que se recibió al ser herido puede afectar dicha curación a las heridas anteriores.

Por ejemplo, Freebyte el auriga recibe tres heridas a lo largo de un combate.

La primera le hace perder tres niveles de vida.

La segunda le hace perder cuatro.

Y la tercera y última herida le hace perder cinco niveles de vida.

A continuación se aplica una dosis de elixir tratando de curar la última y más grave herida (el orden de curación lo decide el personaje que cura). Obtiene tres éxitos, de modo que se quedan sin curar dos niveles de vida de la tercera herida.

A continuación utiliza una segunda aplicación de Elixir sobre la segunda herida, y obtiene cuatro éxitos. ¡Qué suerte! Exactamente el número de heridas (niveles de vida perdidos) que recibió Freebyte en esa herida, que por lo tanto se cura por completo.

Por último, se intenta curar la primera herida de todas, la que le hizo perder sólo tres niveles de salud, y al aplicar el Elixir obtiene cinco éxitos. ¡Bien! Y le sobran dos éxitos, dos niveles de vida más que podría haber curado. Pero se pierden. No sirven para curar otras heridas que pudiera tener Freebyte, ni aquellas que ya ha intentado curar, ni aquellas que aún no ha intentado. Sólo puede aplicarse estos éxitos de curación a aquellos niveles de vida perdi-



dos en esta herida en concreto.

Y esta regla se aplica siempre, incluso en caso de enfermedades. El que aplica el elixir tiene que hacer una tirada de Percepción + Curación o Percepción + Medicina (lo que corresponda dependiendo de si es una herida, una enfermedad, etc.) y lo hace con el objetivo concreto y preciso de curar un problema específico. Si falla no ha sabido curar adecuadamente, pero si acierta, no va a curar accidentalmente algo que no intentaba curar o que ni siquiera sabía que estaba ahí sólo porque lo que intentaba lo ha hecho excepcionalmente bien.

Usar el Elixir ocupa todas las acciones de un turno completo.

La tirada de dificultad es 13, con un modificador de +/-3 dependiendo de la calidad (=precio) del elixir utilizado. Una vez hecha la tirada, cada Punto de Victoria cura un nivel de vida de una herida.

Si es una pifia, el receptor de la curación recibe un nivel de daño más, que se asigna como una herida independiente de todas las demás. Esto equivale a que intentando pinchar el inyector en el lugar adecuado hemos pinchado el hueso, o una vena, o un nervio, o cualquier cosa que produzca un efecto doloroso al paciente.

Estas nuevas reglas hacen del Elixir de Vitalidad un elemento mucho más realista, más interpretativo, más alejado de la "poción de curación" de los Reinos Horroizantes como los llama Freebyte, y más adecuado al precio tan bajo que tiene. La alternativa habría sido hacer del elixir un elemento muy difícil de encontrar, muy escaso, pero entonces no tendría mucho sentido que fuera tan barato.

El MedPack con nanotecnología introduce en el cuerpo de una persona unos robots microscópicos que circulan por el organismo haciendo lo necesario para que los huesos suelden antes, las heridas cierren, etc. de modo que el tiempo de curación de el paciente se reduce a la mitad.

¿Limitaciones? Hay daños que no se regenerarían sin ayuda médica, y por lo tanto la mitad de tiempo de infinito tiempo sigue siendo infinito. Sin embargo en algunos de estos casos puede que ayude intentar una curación con uno de estos MedPacks. Por ejemplo, si a un personaje como Freebyte el auriga le rompen el cuello y queda tetrapléjico, no por mucho esperar se iba a curar. Sin embargo, los nano-robots en su organismo podrían ayudarle a "funcionar", con un simple -4 a todas las características físicas hasta que recibiera ayuda de cirugía avanzada o bien un ciberimplante adecuado.

Combate Espacial en Fading Suns

El Noble Armada ya está en la calle. Las reglas allí dispuestas son probablemente mucho mejores que las que nosotros utilizamos, pero estas son más sencillas, y aquellos que no tengan interés en jugar a juegos de estrategia espacial pueden encontrar estas reglas suficientes para interpretar aquellos pasajes de sus partidas en los que los PJs viajan por el espacio, y tienen contratiempos, claro.

El combate espacial se resuelve más o menos como el combate personal, excepto que es a una escala mucho mayor.

Persecución

Si una nave persigue a otra, los pilotos de ambas tienen que realizar tiradas de acción sostenida enfrentada de Inteligencia + Conducir Nave espacial, de modo que los puntos de victoria obtenidos por uno se restan de los PV obtenidos por el otro.

Si suponemos que la distancia a la que alcanzan los sensores y radares de la nave que persigue es de 300 kilómetros, y que la distancia de ventaja que tiene la nave perseguida es de 100 kilómetros, entonces diremos que el perseguido tiene 10 puntos de victoria ya a su favor, y necesita acumular 20 más para llegar a 30. Sin embargo el perseguidor va 10 puntos de victoria por detrás del perseguido, y necesita sólo obtener esos 10 puntos a su favor para alcanzar al perseguido.

Por ejemplo: Freebyte el auriga pilota su carguero espacial ligero "TPT Grial" tratando de huir de una corbeta espacial pirata clase "Overlord". Freebyte obtiene 3 puntos de victoria y el perseguidor obtiene sólo 2. Freebyte a conseguido uno a su favor en este turno, de modo que se pone a 11 de la corbeta, y sólo a falta de 19 más para huir.

Si se acerca lo suficiente el perseguidor, cuando estén a 1 PV de distancia (el equivalente a 10 kilómetros) ya puede utilizar torpedos y misiles contra la nave perseguida. Cuando reduzca a 0 los PV entre ellos ya se pueden usar las armas de energía de la nave.

También pueden afectar al número de puntos de victoria a conseguir factores como navegar a través de un campo de asteroides. Esto haría la persecución más difícil, además de requerir de ambos pilotos tiradas de Destreza + Conducir nave espacial para evitar chocar contra los asteroides. Esta reglas se aplicaría también en una persecución en motos deslizadoras por un bosque plagado de árboles, o cualquier otro tipo de carrera o persecución con obstáculos de algún tipo.

Los puntos de victoria obtenidos en una maniobra de la nave siempre quedan limitados por las limitaciones de la misma, tanto en lo que a *velocidad* como a



maniobrabilidad se refiere. Dichas limitaciones se encuentran anotadas en las fichas de cada una de los modelos de nave.

Sin embargo, cuando se utiliza un factor concreto de velocidad y se obtiene un número inferior a ese de puntos de victoria, quiere decir que aunque el piloto ha logrado avanzar sólo lo que los puntos de victoria indican, la nave sí que ha utilizado toda su velocidad o potencia. El hecho es que la impericia, torpeza, o desconocimiento de funcionamiento de la nave por parte del piloto le ha llevado a no seguir la trayectoria más óptima, más libre de polvo estelar, debrís, viento solar, o una trayectoria no tan recta.

Los campos de asteroides, bosques o lo que sea tendrá un factor de densidad en porcentaje, desde un 10% poco denso, hasta un 50% muy denso. Más allá no se puede pilotar en su interior. Las naves, vehículos, etc., tienen todos un tamaño que influirá a sus probabilidades de encontrarse con un meteorito (por ejemplo) y necesitar esquivarlo. Su tamaño en metros será el porcentaje que hay que sumar a la densidad de los obstáculos (10+35 % de meteoritos por ejemplo) para saber las probabilidades que hay en cada turno de encontrarse con un meteorito. Cada turno dentro del campo de asteroides, bosque o lo que sea debe tirarse para saber si se ha encontrado un obstáculo que haya que esquivar.

La zona con obstáculos (p. ej. campo de asteroides) debe tener un tamaño concreto, como por ejemplo 70 kilómetros, lo que significará que harán falta 7 puntos de victoria en movimiento para cruzarlo de parte a parte y salir de él.

Por ejemplo: Freebyte el auriga pilota su TPT Grial hacia un campo de asteroides poco denso (20%), y su TPT mide 27 metros (= 27%). Así sus probabilidades de encontrarse un meteorito cada turno son de un 47%. Esto es un 9 en un dado de 10. Le persigue una corbeta pirata de la clase "Overlord" que mide 53 metros. La "Overlord" siendo mucho más grande, tendrá muchas más probabilidades de encontrarse un meteorito cada turno. Sus probabilidades serán de 20% + 53% = 73%. Esto es un 14 en un dado de 20.

Por supuesto siempre que el vehículo encuentra un obstáculo (un meteorito, por ejemplo) el piloto tendrá que hacer una esquivia para evitar la colisión. Si el porcentaje supera el 100%, el piloto deberá efectuar la tirada de esquivar todos los turnos, y si supera el 200%, dos tiradas, etc...

Estas probabilidades son suponiendo siempre que el piloto reduce el factor de velocidad máximo de su

nave hasta el mismo valor de su factor de maniobrabilidad. Si lo mantiene por encima, tendrá penalizadores, y si reduce todavía más la velocidad, tendrá bonificadores.

Si utilizamos un factor de velocidad superior al de maniobrabilidad nuestras posibilidades de encontrar un obstáculo aumentan (+10% por cada punto de velocidad por encima de la maniobrabilidad), y las de poder esquivarlo disminuyen (-4 a la tirada de dificultad por cada punto de velocidad por encima del máximo de maniobrabilidad). Sin embargo si vamos más despacio, las probabilidades de encontramos dicho obstáculo disminuyen también (-10% por cada punto de velocidad por debajo del factor de maniobrabilidad de la nave, aunque las de esquivarlo se mantienen igual.

Por ejemplo: Freebyte el auriga tiene un factor de velocidad de 3 y de maniobrabilidad de 2. Si declara que va a intentar obtener 3 puntos de victoria en velocidad, por que eso es lo que le permite la nave, estará pilotando 1 punto por encima de su maniobrabilidad máxima, independientemente de cuantos puntos de victoria obtenga al final. Eso quiere decir que sus probabilidades de encontrarse un meteorito no son del 47% como

vimos antes (9 en 1d20) sino de un 57% (11 en 1d20). Además, si se encuentra el meteorito y su habilidad de esquivia (Destreza + Conducir nave espacial) es de 12. Ahora se verá reducida a 8. Como podéis ver, pilotar una nave en un campo de asteroides a mayor velocidad de lo que permite su maniobrabilidad es un juego peligroso.

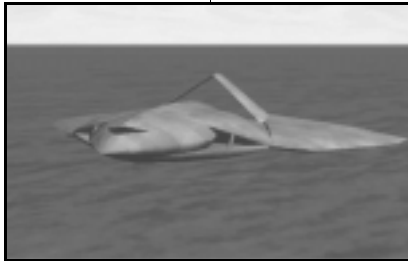
Por otro lado, si quisiera utilizar sólo un factor de velocidad de 1, que está por debajo de su maniobrabilidad (que es 2) en 1, sus posibilidades de encontrarse un meteorito serán de 47%-10%=37% (es decir 9-2=7 en 1d20).

Si hay un ingeniero a bordo, puede intentar trucar los motores con una tirada de Tecnología + Redención de alta tecnología y sumar sus puntos de victoria a los puntos de victoria que lleva el piloto acumulados. Sin embargo, un fallo crítico echaría abajo los motores, escudo, etc. por al menos una hora.

Estado de deterioro de las naves viejas

Las naves viejas (casi todas) tendrán un factor de vejez del 1 al 20, siendo el uno que vuela por los pelos, y el 20 que está suave como la seda.

Cada vez que la nave realice un salto, se tira 1d20 y si se obtiene un número igual o menor en el factor de deterioro de la nave, esta tiene alguna avería. Cuanto peor sea el estado de la nave, mayor será el





problema producido, además de más frecuente.

Para mejorar el estado de la nave de un nivel al siguiente, hay que llevar la nave a un espacio puerto, contratar a un ingeniero (su paga es aparte), y gastar 250 fénix por nivel actual de la nave en la reparación. Entonces el ingeniero intenta la reparación mediante una tirada de Tecnología + Redención de naves espaciales (o similar) y si tiene éxito, siendo dificultad el nivel de estado actual de la nave, la habrá mejorado en tantos niveles como la mitad de los puntos de victoria obtenidos (hacia abajo).

El estado de deterioro de las naves viejas su utilizará en aquellos casos en los que se fuerce al máximo la nave, o se le pidan esfuerzos de algún modo inusuales. El fallo implicará un error de funcionamiento en la nave, que por supuesto puede ser corregido por un ingeniero, pero llevará tiempo.

Combate

Una vez que hay dos naves que se encuentran a distancia de tiro, hay varias acciones que ambas naves pueden llevar a cabo.

Esquivar: Utilizando Destreza + Conducir Nave espacial de la misma manera que la esquivar en combate personal, reduce los puntos de victoria obtenidos de los obtenidos por el atacante. Esto es una acción y sufre de todas las penalizaciones por acciones múltiples llegado el caso.

Disparar las Armas: Un piloto o artillero puede disparar una de las armas de la nave con una tirada de Destreza + Técnicas de guerra (Artilería) y si im-

pacta, añadir los puntos de victoria al daño del arma. Al igual que con la esquivar, esto es considerado una acción sufriendo todas las penalizaciones por múltiples acciones en un turno.

Lista de Naves Espaciales (Star Wars)

Caza Espacial Ligero clase "Centurión"

Longitud: 6.3 m.

Tripulación: 1

Pasajeros: no

Capacidad de carga: 110 kg.

Autonomía: 2 días

Motor de salto: no

Velocidad: 6

Maniobrabilidad: 6

Casco: 2D

Armas: 2 cañones láser, fuego acoplado: Daño 5D

Escudo: no

Carguero Espacial Ligero clase "TPT Grial"

Longitud: 27 m.

Tripulación: 2

Pasajeros: 6

Capacidad de carga: 1.000 Tm.

Autonomía: 2 meses

Motor de salto: si (Dif. -2)

Velocidad: 3

Maniobrabilidad: 2

Casco: 4D

Armas: Un cañón láser: Daño 4D

Escudo: no

ACCION	NIV	TIRADA	INIC	OBJ	DAÑO	EFEECTO
Perseguir	-	Int + Conducir (Nave Espacial)	-	*	-	*
Esquivar	-	Des + Conducir (Nave Espacial)	-	-	-	*
Disparar	-	Des + Guerra (Artilería)	-	-	*	*
Tiro Rápido	3	Des + Cond. Nave Espacial+1	-	2	-	Se puede realizar una esquivar sin ninguna penalización (no se pueden tomar otras acciones en el mismo turno)
Defensa de Giro	4 CAP	Tec + Conducir (Nave Espacial) (del piloto)	-	-	-	Como la esquivar. Si tiene éxito añadir tres éxitos a resistir ataques.
Giro de Costado	7 CAP	Int + Tripulación [o Guerra (Tácticas Flota)]	-2	-	-	Todas las armas montadas en el costado pueden disparar a objetivos a cualquier lado de la nave con un -2 a la dificultad.
Hacerse el Muerto	5	Tec + Conducir (Nave espacial)	-	-	-	-

Nota: la habilidad de guerra "Tácticas de Flota" es nueva y no aparece en el manual.



12 Drakkos

Caza Espacial Mejorado clase "Diablo"

Longitud: 9.6 m.
Tripulación: 1
Pasajeros: no
Capacidad de carga: 110 kg.
Autonomía: 2 días
Motor de salto: no
Velocidad: 7
Maniobrabilidad: 7
Casco: 3D
Armas: Cuatro cañones láser, fuego acoplado: Dif. +1, Daño 6D
Escudo: no

Corbeta Espacial "Civil" clase "Miriad"

Longitud: 52 m.
Tripulación: 15
Pasajeros: hasta 200
Capacidad de carga: 1.000 Tm.
Autonomía: 1 año (6 saltos)
Motor de salto: sí (Dif. -2)
Velocidad: 3
Maniobrabilidad: 2
Casco: 2D
Armas: Seis cañones dobles blaster, fuego por separado: Dif. +1, Daño 8D
Escudo: no

Corbeta Espacial Militar clase "Overlord"

Longitud: 52 m.
Tripulación: 40
Pasajeros: hasta 50
Capacidad de carga: 100 Tm.
Autonomía: 1 año (6 saltos)
Motor de salto: sí (Dif. -2)
Velocidad: 4
Maniobrabilidad: 3
Casco: 3D
Armas: Seis cañones dobles blaster, fuego por separado: Dif. +1, Daño 8D
Escudo: sí (5-10)

Bombardero Espacial Ligero clase "Thunder"

Longitud: 7.8 m.
Tripulación: 1
Pasajeros: no
Capacidad de carga: 0 / 15.000 kg. en compartimento de bombas
Autonomía: 2 días
Motor de salto: no
Velocidad: 4
Maniobrabilidad: 4
Casco: 5D
Armas: 2 cañones láser, fuego acoplado (Daño 3D) y dos tubos lanzamisiles, x6 cada (Dif. +1, Daño 9D)
Escudo: no

Crucero Estelar clase "Marauder"

Longitud: 206 m.
Tripulación: 50 oficiales y 200 tripulantes
Tropas: 500
Capacidad de carga: 2.500 Tm. (máx. 32 cazas + 16 bombarderos ligeros)
Autonomía: 4 años (24 saltos)
Motor de salto: sí
Velocidad: 4
Maniobrabilidad: 1
Casco: 6D
Armas: 10 cuatribaterías blaster, fuego por separado (Dif. +2, Daño 4D), 40 bibaterías blaster, fuego por separado (Dif. +1, Daño 2D+2), 80 tubos lanzamisiles, x6 cada (Daño 9D) y 10 proyectores rayo de tracción, fuego por separado (Dif. +1)
Escudo: sí (5-15)

Destructor Estelar clase "Union"

Longitud: 396 m.
Tripulación: 100 oficiales y 300 tripulantes
Tropas: 1.500
Capacidad de carga: 10.000 Tm. (máx. 64 cazas + 32 bombarderos ligeros)
Autonomía: 6 años (36 saltos)
Motor de salto: sí (Dif. -2)
Velocidad: 5
Maniobrabilidad: 1
Casco: 10D
Armas: 60 baterías blaster, fuego por separado (Dif. +2, Daño 5), 60 bat. disrupción (aturdidor), fuego por separado (Dif. +3, Daño 3D) y 10 proyectores rayo de tracción, fuego por separado (Dif. +2)
Escudo: sí (5-20)

Fragata Espacial clase "Victor"

Longitud: 96 m.
Tripulación: 25 oficiales y 100 tripulantes
Tropas: 75
Capacidad de carga: 2.000 Tm.
Autonomía: 2 años (12 saltos)
Motor de salto: sí (Dif. -2)
Velocidad: 4
Maniobrabilidad: 2
Casco: 4D
Armas: 12 baterías blaster, fuego por separado (Dif. +1, Daño 4D) y 12 cañones láser (Daño 3D)
Escudo: sí (5-12)

Carguero Espacial Pesado "TPT Grand Tournée"

Longitud: 92 m.
Tripulación: 5
Pasajeros: no
Capacidad de carga: 25.000 Tm.
Autonomía: 3 meses
Motor de salto: sí (Dif. -3)
Velocidad: 2
Maniobrabilidad: 1
Casco: 4D
Armas: no
Escudo: no



Transporte Espacial de Pasajeros "TPP Royal"

Longitud: 25 m.
 Tripulación: 2
 Pasajeros: 6
 Capacidad de carga: 50 pasajeros extra (o modificado: 800 Tm.)
 Autonomía: 6 meses (3 saltos)
 Motor de salto: sí (Dif. -2)
 Velocidad: 5
 Maniobrabilidad: 2
 Casco: 4D
 Armas: Un cañón láser: Daño 4D
 Escudo: no

Nota: cuando se dice "Escudo: no" se refiere a que sólo se dispone de escudos para el debris durante el viaje, incapaces de evitar ningún tipo de ataque o colisión importante.

Lista de Vehículos Avanzados

· Deslizador Individual de Superficie

Longitud: 2 m.
 Tripulación: 1
 Pasajeros: 1
 Capacidad de carga: 10 kg.
 Autonomía: 600 km.
 Velocidad: 3 (300 km/h)
 Maniobrabilidad: 2
 Casco: 2D
 Armas: no
 Escudo: no
 Techo de vuelo: 2 m.

· Deslizador de Superficie

Longitud: 2 m.
 Tripulación: 1
 Pasajeros: 3
 Capacidad de carga: 200 kg.
 Autonomía: 1.000 km.
 Velocidad: 2 (250 km/h)
 Maniobrabilidad: 1
 Casco: 3D
 Armas: no
 Escudo: no
 Techo de vuelo: 2 m.

· Moto Deslizadora Militar

Longitud: 3
 Tripulación: 1
 Pasajeros: no
 Capacidad de carga: 3 kg.
 Autonomía: 1 día
 Velocidad: 4 (400 km/h)
 Maniobrabilidad: 5
 Casco: 2D
 Armas: cañón láser: Daño 3D
 Escudo: no
 Techo de vuelo: 25 m.

· Deslizador Individual Atmosférico

Longitud: 4
 Tripulación: 1
 Pasajeros: 1
 Capacidad de carga: 10 kg.
 Autonomía: 1
 Velocidad: 4 (1.000 km/h)
 Maniobrabilidad: 4
 Casco: 2D
 Armas: no
 Escudo: no
 Techo de vuelo: 250 km.

· Deslizador Atmosférico

Longitud: 4
 Tripulación: 1
 Pasajeros: 3
 Capacidad de carga: 100 kg.
 Autonomía: 1 día
 Velocidad: 3 (900 km/h)
 Maniobrabilidad: 3
 Casco: 3D
 Armas: no
 Escudo: no
 Techo de vuelo: 250 km.

· Deslizador Individual Atmosférico "Policia"

Longitud: 4
 Tripulación: 1
 Pasajeros: 1
 Capacidad de carga: 10 kg.
 Autonomía: 1 día
 Velocidad: 4 (1.100 km/h)
 Maniobrabilidad: 5
 Casco: 1D
 Armas: cañón doble blaster: Dif. -1, Daño 1D+2
 Escudo: no
 Techo de vuelo: 250 km.

· Barcaza Deslizadora de Superficie

Longitud: 30 m.
 Tripulación: 26
 Pasajeros: 500
 Capacidad de carga: 2.000 Tm.
 Autonomía: 1 semana
 Velocidad: 1 (150 km/h)
 Maniobrabilidad: 0
 Casco: 2D
 Armas: cañón blaster: Dif. -1, Daño 3D
 Escudo: no
 Techo de vuelo: 10 m.



Más Curiosidades para AD&D

Reglas de Combate

• Parada.

Parar es considerado una acción de combate dentro del asalto de combate. Todo el mundo puede intentar parar, o sea, desviar un ataque en cuerpo a cuerpo que haya sido realizado contra él. Las normas a seguir son las siguientes: cada ataque que intentes parar te costará un ataque. Si solo tienes uno pues no atacarás en este asalto.

Los combatientes no tienen que anunciar su deseo de utilizar uno de sus ataques para parar el golpe al declarar la iniciativa. En el caso de que el enemigo consiga golpearle, si aun le quedan ataques, el atacado puede decidir parar, gastando un ataque, o no parar, siendo golpeado por su adversario. Si decide parar deberá hacer una tirada del GAC0 calculado del arma contra la armadura que haya dado el enemigo. Si la pasa, se considera que ha parado el golpe, pero si la falla, el golpe habrá impactado en el combatiente.

Resumiendo, la parada es un beneficio para los luchadores y aquellas profesiones que no siendo luchadoras de por sí, pueden deflectar golpes alargando sus esperanzas de sobrevivir en un combate cuerpo a cuerpo, esperando quizá que sus compañeros vengan en su ayuda.

En el caso de los escudos, consideraremos un escudo como un arma así que: si el luchador está especializado en el escudo entonces gana un ataque con el escudo sin que se aplique ningún negativo. Este ataque solo podrá utilizarse para parar en combate: no se puede atacar con un escudo. Si el luchador no está especializado en este estilo en armas, entonces puede elegir parar con el escudo pero se le aplicarán los negativos de luchar con 2 armas (-2 brazo derecho, -4 brazo izdo). En ambos casos, se sigue aplicando el -1 de protección a la armadura que corresponde a la cobertura y molestia que produce el escudo sobre el atacante y no al acto de intentar parar un golpe como se piensa.

• Esquivar.

Esquivar, al contrario que parar, lleva todo el asalto. Todo el mundo puede intentar esquivar un golpe, o sea, evitar mediante el movimiento activo un ataque que haya sido realizado contra él. A diferencia de la parada, una persona puede también esquivar armas de proyectiles, siempre y cuando sepa que va a ser atacado. Esto refleja que la persona se esconde, se tira al suelo o rueda por el al ver que va a ser disparado.

En el caso de la esquivar hay que anunciarlo al declarar la iniciativa. Si un enemigo consigue golpearle, deberás hacer una tirada de GAC0 contra la

armadura que haya dado el enemigo. Si la pasas, se considera que has esquivado el ataque, pero si la fallas, el golpe te habrá impactado. En el caso de que saques la misma armadura que golpeó tu oponente, se supone, al contrario que en la parada, que has sido golpeado. Cada enemigo que intente golpearle por encima de uno, independientemente que te de o no, te da un -1 a las tiradas de esquivar.

Nuevos usos para las habilidades de ladrón

• Vaciar bolsillos.

Cambio de la regla: Antiguamente, la posibilidad de que la víctima se diera cuenta de que le robaban solo dependía del nivel de esta. Es más lógico pensar que cuanto más diestro sea el ladrón, más difícil será de atrapar. Por ello, los ladrones de mayor nivel tienen menos posibilidades de ser atrapados. Para reflejar esto en el juego, aplicamos el siguiente procedimiento:

El ladrón tira su porcentaje. Si tiene éxito, habrá conseguido lo que intentaba. Si falla, obviamente no. Independientemente del éxito o fracaso de la acción, la víctima solo se da cuenta si la tirada del ladrón es igual o superior al siguiente valor: $100 - (3 * \text{nivel víctima}) + (\text{nivel ladrón})$.

• Usos para la habilidad de vaciar bolsillos:

El primer uso es el colocar cosas en bolsillos, venenos en bebida y comida sin que la víctima se de cuenta. Hay que hacer tiradas adicionales por cada bolsa que haya que abrir.

Ultar equipo de pequeño tamaño cuando el ladrón sea registrado.

Reglas de Percepcion

• Introduccion

Todo o casi todo el mundo que juegue al ad&d se ha quedado sin saber que hacer cuando los personajes intentan buscar puertas secretas, alguien se desliza hacia su campamento por la noche, etc. Y es que las reglas de percepcion o no existen o son poco claras. Por ello, hemos creado una nueva característica para los jugadores, la percepcion.

• Usando la percepcion

El uso más común de la percepcion es el chequeo de la característica. Al igual que otras características, el jugador ha de lanzar 1d20 y compararla con su puntuación. Una tirada de 1 es siempre un éxito, una tirada de 20 es siempre un fracaso.

• Determinacion de la percepcion.

Al contrario que otros atributos, la percepcion se tira con 2d6 y se modifica con las puntuaciones en otras habilidades (Int y Sab), raza o categoría del personaje. La percepcion tiene un mínimo de 0 en lugar de 3.



Tabla 1: Efectos de la INT en la percepcion

Punt. Int	Mod. Per
1	-4
2	-3
3-4	-2
5-7	-1
8-13	0
14-15	+1
16-17	+2
18	+3
19+	+4

Tabla 2: Efectos de la sabiduria en la percepcion

Punt. Sab	Mod. Per
1-6	-1
7-14	0
15-17	+1
18+	+2

Tabla 3: Efectos raciales en la percepcion

Raza	Mod. Per
Humano	0
Elfo	+2
Semi-elfo	+1
Enano	+1
Halfling	+3
Gnomo	+1

Tabla 4: Percepcion

PER	Det. ruidos	Enc. puertas sec.	Enc. trampas
0	0% (-15)	0%	0% (-15)
1	0% (-10)	0%	0% (-10)
2	0% (-5)	0%	0% (-5)
3	0%	0%	0%
4	0%	0%	0%
5	2%	2%	2%
6	4%	4%	4%
7	6%	6%	6%
8	8%	8%	8%
9	10%	10%	10%
10	13%	12%	12%
11	16%	15%	15%
12	20%	17%	17%
13	25%	20%	20%
14	30%	23%	23%
15	35% (+5)	26%	26% (+5)
16	40% (+5)	30%	20% (+5)
17	45% (+10)	35%	35% (+10)
18	50% (+10)	40%	40% (+10)
19	55% (+15)	45%	45% (+15)
20	60% (+15)	50%	50% (+15)
21+	65% (+20)	55%	55% (+20)

Notas: Los numeros entre parentesis son los bonos que obtiene un bribon sus tiradas. Solo la habilidad de encontrar puertas secretas es nueva. La habilidad de encontrar puertas secretas no sustituye las habilidades de las razas. Cuando uno realiza las acciones de esta tabla, no es el instinto lo que le guia sino que busca activamente durante 1d10 asaltos.

Jornadas Esencia

16 de Julio. Astillero, Cantabria. Comienzan las primeras jornadas "Esencia" promovidas por la lista de correo electrónico del mismo nombre. Hay gran expectación por resolver la principal incógnita: ¿logrará atraer gente de toda España como pretendían los organizadores?

Lo cierto es que Mitagos estuvo allí y eso que la mitad de los miembros que estuvimos pasándolo genial no teníamos nada que ver con la famosa lista. He de confesar que llegué un día tarde, pero lo cierto es que no me perdí lo más divertido: la partida nocturna de rol en vivo que se jugó el viernes y el sábado por la noche. Aunque la historia no estaba demasiado clara fue una oportunidad excelente para conocer a otros roleros/as (y sino que se lo digan a Esminky) y mezclarse con toda la gente que dormía en el camping gratuito que dispuso la organización (mas de 50 tiendas de campaña, unos 200 roleros de todo el pais mas los 'aborigenes').

Para resumir, enumeraré todo aquello que tuvieron las jornadas "Esencia" y que ahora recuerdo. Hubo partidas de rol tanto por la mañana como por la tarde, ordenadores conectados para jugar a diversos juegos de estrategia y 3D, partida nocturna de rol en vivo (Vampiro), un Tribunal de Ars Magica en vivo, partidas nocturnas "no oficiales" a "El engendro" y "Triviarol" (como el trivial pero con preguntas roleras), unos stands (La Factoría, Joc y Nexus 4), campeonatos de diversos juegos de estrategia (Warhammer, Blood Bowl,...), hamburguesas a veinte duros (el "Jerbo", un bar entre un millón), duchas y posibilidades de asearse cerca del camping (aunque en algunos casos de poco sirvió), partida-desfase-crossover de los juegos de White Wolf en la que los Cangeling transformaban la noche en día y al antediluviano en una caja de condones, buen rollo a saco,....

En fin, supongo que me dejo muchas cosas porque menos dormir hicimos de todo en aquellos pocos días (o de casi todo). Si queréis mi opinión (y supongo que la queréis, o no hubierais llegado hasta aquí) nuestra afición necesita puntos de encuentro como las jornadas "Esencia", hechas por roleros para roleros y, a pesar de más de una crítica destructiva que ha llegado a mis oídos, tengo que decir que ojalá se sucedan más jornadas como esta y los juegos de rol dejen de ser un pasatiempo minoritario.

Sergio Monge Benito (Volucer)

Mas información en: <http://come.to/mitagos>

Para apuntarse: <http://www.ctv.es/USERS/nerik>



La Nobleza en Fading Suns

Responsabilidades de la Nobleza

La primera y más importante responsabilidad de cualquier noble es, como lo fue en tiempos de la edad media, proveer de tropas a su señor en caso de necesidad.

Por eso incluso una baronía dispone de los recursos necesarios para mantener a una legión de soldados profesionales. Estos no cobran un sueldo por su servicio, puesto que nos encontramos en una sociedad feudal. Los campesinos son campesinos, y los soldados son hombres de armas que han jurado lealtad a un señor. Los únicos que cobran un sueldo como tal, por sus servicios militares, son los mercenarios.

Otra u no menos importante responsabilidad de la nobleza es mantener en su "estado actual" al poblacho. De hecho una de las formas más concretas de las que esto se lleva a cabo es haciendo que se cumplan dos de las leyes más importantes que existen.

La primera es una ley no escrita: "Los campesinos *no necesitan* aprender a leer, escribir, etc.

La segunda es una ley escrita a fuego por todos los Mundos Conocidos, y respaldada tanto por Nobles, como la Iglesia y la Liga Mercantil: "La tecnología está prohibida a todos los siervos" refiriéndose a todo aquello que sea NT 4 o superior. Si un campesino no sabe utilizar un rifle, habrá menos posibilidades de que te dispare con él.

Por otro lado, cada noble se encuentra atado por una estructura jerárquica muy rígida en la que se debe a un noble de rango superior al suyo, y así sucesivamente hasta llegar a las cabezas de las familias reales y al emperador.

La milicia, o el ejército, es probablemente la clase más respetada, mejor cuidada y mejor alimentada de cuantos sirven a un noble. Sin embargo, en caso de necesidad el noble puede reclutar a todos sus siervos organizándolos en unidades militares al cargo de sargentos (probablemente el herrero o similar) y estos a su vez a las órdenes de hombres libres. No tanto se elige a los hombres libres para dirigir a los siervos por sus conocimientos militares sino por su estatus social más acorde con la nobleza y más adecuado para llevar a cabo los deseos de la misma.

En zonas rurales es normal que la iglesia o el sheriff locales tengan la autoridad necesaria para llamar a la milicia para que actúen como policía local.

Las legiones son siempre comandadas por un noble, y acompañadas por un sacerdote, un armero, y cualquier otra ayuda necesaria. En cualquier caso, las legiones suelen ser de unos cien hombres y se

subdividen en escuadras de unos 8 hombres cada una dirigida por un oficial de rango superior, que a su vez recibe órdenes directamente del noble. El noble va en todo momento acompañado por un heraldo y un tribuno que le ayudan en sus tareas de mando. Las responsabilidades del heraldo son las comunicaciones, la diplomacia, la etiqueta, las radios y las máquinas pensantes, así como cualquier trabajo de inteligencia o espionaje. Las responsabilidades del tribuno son las de un guardaespaldas, consejeros militares y compañía en general, a menudo teniendo en todos los temas relacionados con la batalla más experiencia que el noble al mando.

Suplemento Casa Hazat

He aquí algo de información adicional sobre una de las casas nobles que vienen en el libro.

Originalmente la unidad consejera de élite de la rama militar de la Federación Chauki (más tarde la Casa Chauki), los Hazat tomaron el control militar y eliminaron a sus maestros y señores. Cuando el último de los Chauki dio el último y definitivo paso a través de la escotilla de una nave espacial, en lo que se ha dado en llamar "El Paseo Chauki", los Hazat tuvieron suficiente poder para exigir un puesto en la nobleza.

Planetas:

Aragón: Minas de diamantes, fábricas y vertederos, con una gran área desierta. Castillo Furias: El palacio de los Hazat, un castillo cristalinio dentro del que reside el artefacto sagrado El Globo de San Bernardo de Maravilla Infinita.

Vera Cruz: Agricultura, además de un gran continente ártico con algo de minería. Junglas tropicales con campos de entrenamiento de psíquicos.

Sutek: Primer planeta encontrado tras saltar desde la tierra ... cayó en manos de la nobleza después de que la histeria anti-tecnología amenazara con interrumpir la conexión desde Santa Terra al resto del imperio.

Kurga: Planeta selvático. Posesiones Hazat en montañas ricas en uranio hacia el Sur. Planeta de origen del Califato Kurgano. Fuerte Omala: Un tremendo Crucero Estelar en órbita en el sistema Kurgano. Con los motores inservibles, pero el resto de sus sistemas más o menos funcionales. Demasiado lejos del portal de salto para servir para otra cosa que una base desde la que lanzar cazas contra los Kurganos. No tiene la tripulación al completo, pero su potencia de fuego es tal que no tiene ningún problema para defenderse a sí mismo.

Iñaki Quintana

iq@cimv.es