

LIBERTAD EN LA GALAXIA

POR XAVI CAÑELLAS Y XAVI SALVADOR.

Queremos ofrecerte algunas ideas para dar más contenido a tus aventuras. Consisten en una campaña que permita enlazar las aventuras de tus personajes y que dé un finalidad no tan inmediata a sus actividades.

Nuestra inspiración proviene de un magnífico, y hasta cierto punto desconocido, juego de SPI que acabó publicando Avallon Hill y cuya fuente de inspiración fue precisamente La Guerra de las Galaxias: se trata del "Freedom in the Galaxy" (juego cuyo nivel de complejidad es equivalente al del "Third Reich" y quizás por eso no ha tenido la popularidad que merece un juego tan divertido).

En el "Freedom" ("Fritos" para los amigos) se enfrentan dos bandos: el Imperio y la Rebelión (te suena, ¿no?). Cada jugador controla dos tipos de unidades. Por un lado las flotas espaciales y las tropas terrestres: el Imperio inicialmente disfruta de una apabullante superioridad numérica (que el rebelde puede superar si consigue rebelar suficientes planetas) y es el único que dispone de "atrocidades" tales como el ingnominoso Estabilizador Planetario. Por otro lado, un cierto número de personajes: los héroes que, con sus acciones individuales, pueden decidir el destino de toda la galaxia (también suena, ¿no?).

En el Fritos los personajes se enfrentan intentando alterar la alineación política de los distintos planetas mediante misiones diplomáticas, contactos con soberanos y golpes de estado; intentando dirigir, sabotear y subvertir las unidades militares, que se enfrentan en batallas espectaculares. Todo ello mientras se ven ayudados o entorpecidos por los habitantes del planeta, las criaturas que lo habitan y/o las patrullas enemigas. Refleja exactamente el universo de la guerra de las galaxias.

Aquí rizamos el rizo y del "Freedom in the Galaxy" volvemos al "Star Wars". Se trata de montar unas campañas basadas en la lucha por el control de un sector galáctico, recuperando los elementos introducidos en el Fritos que ayuden a enriquecer una campaña de rol. Quien disponga del juego puede seguir su propia inspiración. Vamos a indicar algunas ideas para los que no tengan la suerte de disponer de este excelente, aunque complicado juego.

Generación del sector

Ante todo el director de juego, con la ayuda de sus jugadores, debe definir el sector en el que actuarán los personajes: si está más o menos cerca del núcleo, quién lo controla y qué hay en cada planeta. Sugerimos la siguiente secuencia.

1. MAPA

Puede ser una red hexagonada o cuadrículada. Recomendamos que tenga sobre 15 x 15 espacios. Determinar la presencia o no de sistemas con planetas habitados y/o aprovechables en cada espacio, en función de la situación del sector en la galaxia (Se hace un mapa bidimensional para simplificar, puesto que las reglas de astrogración indican claramente que la duración de un viaje depende más del conocimiento de la ruta que de su distancia, pero quien quiera hacerlo tridimensional que no se corte).

Sector interior (cerca del núcleo galáctico): sacar un 8 con dos dados de seis.

Sector intermedio: un 9.

Sector exterior (en el borde galáctico): un 10.

2. CONTROL

Determinar el control de cada sistema, en función de su situación estratégica general. Los sectores interiores no pueden estar disputados, ni los



exteriores en control imperial. En los sectores exteriores un 11 o un 12 significa un planeta inexplorado (12 en los intermedios) y, por el momento, neutral. En los planetas inexplorados no se determina el contenido hasta que son descubiertos (el Director de Juego, al tomar sus decisiones, debe tener siempre en cuenta qué sabe cada bando).

Imperial	Rebelde	Neutral
Controlado	3-8 2	9-12
Inquieto	4-7 2-3	8-12
Disputado	6-7 2-5	8-12

3. CONTENIDO

Capital: Determinar en qué planeta imperial se encuentra la capital de sector (en un sector medio hay más de 50 planetas y tú sólo habrás diseñado unos 20 o 25; son los más importantes).

Población: Determinar el factor de población tirando 1D (y sumando uno si es la capital: 1-2 factor 0 (poco habitado) /3-4-5 factor 1 /6 factor 2 (superpoblado).

Recursos: Determinar el factor de recursos de igual manera que la población: 1-2 factor 0 (sin recursos) / 3-4-5 factor 1 / 6 factor 2 (rico en recursos).

Industrias: se determina tirando un dado de seis caras y sumando los factores

de población y recursos: 1-2-3 factor 0 (sin industria)/4-5-6 factor 1/7-8 factor 2 (industrializados).

Peculiaridades: el sistema tiene más de un planeta habitable (volver a determinar características), secreto planetario (fanáticos, interdicción por motivo de riquezas tales como minas secretas, o de peligros como radiaciones...), clima especial, alienígenas aborígenes, rasgo cultural peculiar (familia, economía, sociedad...), factor de golpe de estado o de soberano.

Rutas: las rutas se determinan en función de los contenidos de los dos planetas y la distancia que los separa.

Base= 10 +1 por cada 5 espacios de distancia +/- contenidos planetarios +15 si inexplorado -2 entre imperiales (comercio y correo regular) -1 entre rebeldes. (Los modificadores planetarios son -1 por capital, -1 por cada factor 2 en población, recursos o industria, +1 por cada factor cero, +/- lo que indiquen algunas peculiaridades).

Gráfico: hay que representar toda esta información de manera codificada en un mapa.

4. UNIDADES

Se procede a la asignación de unidades para cada bando.

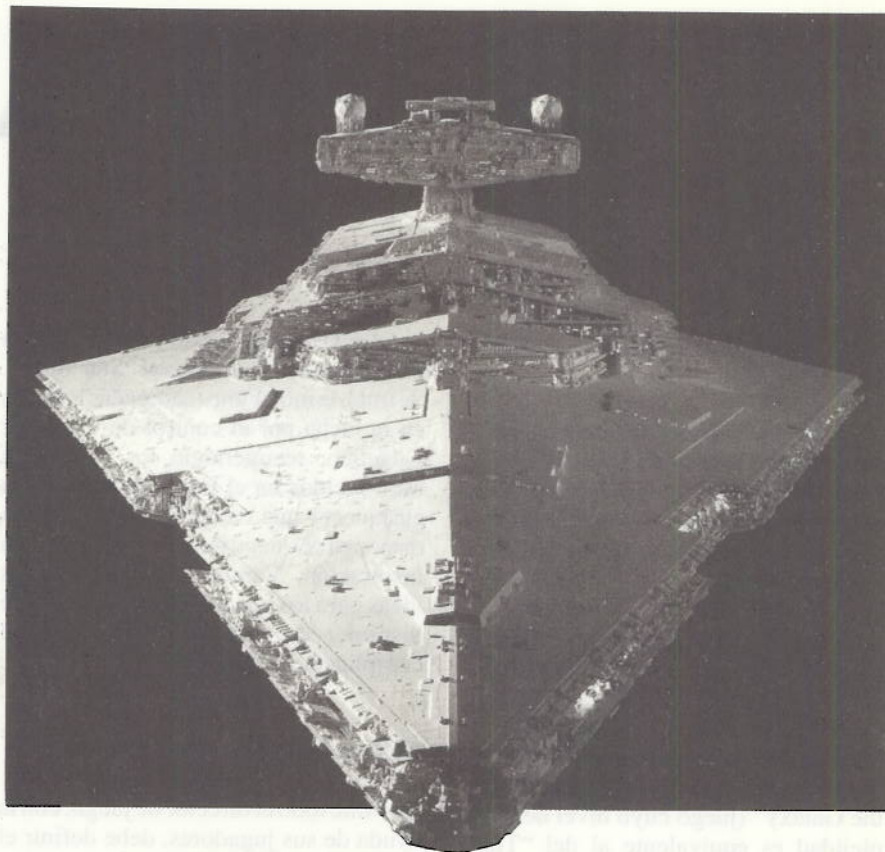
Imperial:

(distribución según el tipo de sector)

Unidades militares:

Ejército: guarniciones en cada planeta imperial (potencia de 1 en interior controlado a 5 en exterior disputado). Posibles PNJ como líderes de guarniciones. Cada factor representa un conjunto de unas 5 guarniciones como la definida en la Guía. Posibles macrobases juntando factores. Ejércitos planetarios en los planetas que tengan suficiente población y recursos para mantenerla (factor igual al mínimo entre población y recursos).

Flota: Potencia de 1D+5 más modificadores según sector (mayores en los disputados). Almirante de la flota como PNJ. A dividir normalmente entre la guarnición de la capital y las patrullas por el sector: Cada tipo de escuadrón (destruidores,...) tiene un valor distinto. También flotas planetarias (en los planetas que tengan industria y recursos para mantenerlas, según sistema equivalente al de los ejércitos).



Posible apelación de recursos o re-fuerzos al alto mando imperial (según PNJ)

Servicio de inteligencia (espías, agentes secretos...): (factor 1 a 3, el máximo en las inquietas, el mínimo en las controladas). Cada punto representa la capacidad de realizar una acción de tipo subversivo (lista) cada turno estratégico. Las posibilidades de éxito son mejores cuando se combina más de un factor: 1 factor, éxito con 1-2-3 en un dado de seis caras; 2 factores, 1-2-3-4; 3 factores, 1-2-3-4-5 (menos cuando la acción afecta a los personajes jugadores, ya que entonces debe resolverse dentro de una aventura: Designar PNJ como asesinos, cazarecompensas...)

Burocracias (factor 1-3 según sector, máximo en las controladas). Es el equivalente del servicio de inteligencia para misiones "legales". Senadores, Gobernadores, Moffs, etc, como PNJ importantes.

Rebelde:

Militares: de 1 a 3 bases secretas por sector (factor únicamente de defensa de 1, pero pueden apoyar actividades subversivas, almacenar y ocultar material bélico...).

Factor de tropas en planeta igual al número de población de cada planeta controlado.

Factor de flotas igual al número de industrias controladas en el sector.

Cada punto de tropas o flota necesita medio punto de recursos para mantenerse. Los puntos sobrantes pueden utilizarse para acumular (y eventualmente construir nuevas unidades) y cubrir los reemplazos.

PNJ: senadores, almirantes, jedi, científicos, populares... encuadrados en comandos. Posibilidad de realizar acciones (de 1 a 3 punto, el máximo en los controlados por el imperio). Los factores rebeldes pueden realizar todo tipo de acción.

Neutrales:

Flota y ejército si tienen respectivamente población e industrias (y, en ambos casos, recursos para mantenerlos).

Control de las actividades

Las aventuras se generarán mediante una combinación de 2 posibilidades: dirección por parte de los jugadores (indican al árbitro a dónde van y qué quieren hacer) o asignación de misiones por parte del árbitro (sobre todo para dar



variedad y sorpresa al juego: si los jugadores llevan dos aventuras seguidas en misiones diplomáticas, les puedes intercalar una misión de, por ejemplo, rescatar a un famoso científico...)

La resolución de la vertiente estratégica se realizará en turnos de 1 mes (a entrelazar con las campañas de los jugadores).

El objetivo de la campaña es llegar a controlar la capital del sector (se supone entonces que todo el sector va cayendo como fichas de dominó).

Tipos de misiones:

-Individuales:

Divididas en legales (burocracia) e ilegales (servicio de inteligencia). Para los rebeldes no hay distinción de funciones. Las hay políticas, subversivas e informativas.

•Diplomacia (legal, política): Consigue cambiar la alineación de un planeta de imperial a neutral y viceversa.

•Convencer soberano (legal, política): Sólo en los planetas con soberano reconocido y sólo por parte de

personajes rebeldes. Coloca la alineación en rebelde.

•Golpe de estado (ilegal, política): Sólo en los planetas propensos al golpe de estado. Coloca la alineación en cualquier espacio.

•Rebelión (ilegal, política): en el caso rebelde consigue poner un planeta neutral en rebelión; en el caso imperial vuelve a poner un planeta rebelado en neutral.

•Sabotaje (ilegal, subversiva): Afecta a instalaciones militares o económicas.

•Asesinato (¡ilegal!, subversiva): Elimina un PNJ o incluso un personaje jugador (pero en este último caso debe resolverse durante una aventura).

•Rescate (ilegal, subversiva): Rescata personajes capturados (para, entre otras cosas, evitar que de información si, por ejemplo, es torturado

•Montar campamento (ilegal, subversiva): Sólo los rebeldes. Consigue montar una base rebelde.

•Robo (ilegal, subversiva): Obtener algún objeto del enemigo, o secuestrar algún personaje enemigo (resolver en aventura en caso de personajes jugadores).

•Información (legal, informativa): hay diversas variantes de esta misión: conseguir informarse sobre bases rebeldes o despliegues imperiales,

exploración de planetas, reclutamiento de nuevos personajes, abastecimiento de recursos.

-Militares:

Las unidades militares pueden realizar todo tipo de misiones que se puedan imaginar en un wargame galáctico. Las flotas pueden patrullar por el sector, defender un sistema, asaltar un sistema, asediar/bloquear un sistema o planeta, bombardear un planeta, embarcar, transportar y desembarcar tropas o reponerse de los daños recibidos. Las tropas en tierra pueden realizar las misiones equivalentes en un planeta, con el interés añadido que el control de un planeta también puede conseguirse mediante la ocupación militar.

A. Personajes jugadores

Actúan según las aventuras. Indican dónde quieren ir y qué quieren hacer. El árbitro les prepara la aventura en función de su misión, la situación estratégica general, unas tablas de encuentros y las acciones de los demás.

B. PNJ Rebeldes

Toma de decisiones a medias entre el director y los jugadores. Hay que determinar las acciones de los comandos y de las unidades militares.

C. PNJ Imperiales

Toma de decisiones exclusivamente por parte del director de juego, sobre las acciones de las unidades militares, el servicio de inteligencia y las burocracias.

Al resolver las misiones se deben intercalar episodios de encuentros que faciliten o entorpezcan el desarrollo de la misión, y que pueden venir dados por unas tablas o por la interacción con las misiones de los PNJ (determinados en lo posible por el árbitro antes de que comience la aventura).

Esta campaña se va a convertir en sección fija en LIDER, y en lo sucesivo queremos sacar lo tenemos en cartera:

- Un sector planetario totalmente generado.
- Tablas de eventos (en la resolución de misiones).
- Propuesta de sistema de resolución de combates.
- Tabla ampliada de "peculiaridades" planetarias.
- Dossiers sobre PNJ célebres.
- Tablas para los planetas inexplorados.

LIBERTAD EN LA GALAXIA

2ª entrega

por Xavi Cañellas y Xavier Salvador

MAPA

1. El Mapa

Hemos diseñado el mapa del sector a partir de las indicaciones de la primera parte de la campaña, aparecida en el Líder nº 16. Media hora después de empezar a tirar dados (actividad muy en la línea Star Wars según los críticos), dimos con este encantador e inquieto sector estelar intermedio, al que llamaremos Rha J'Oulinet.

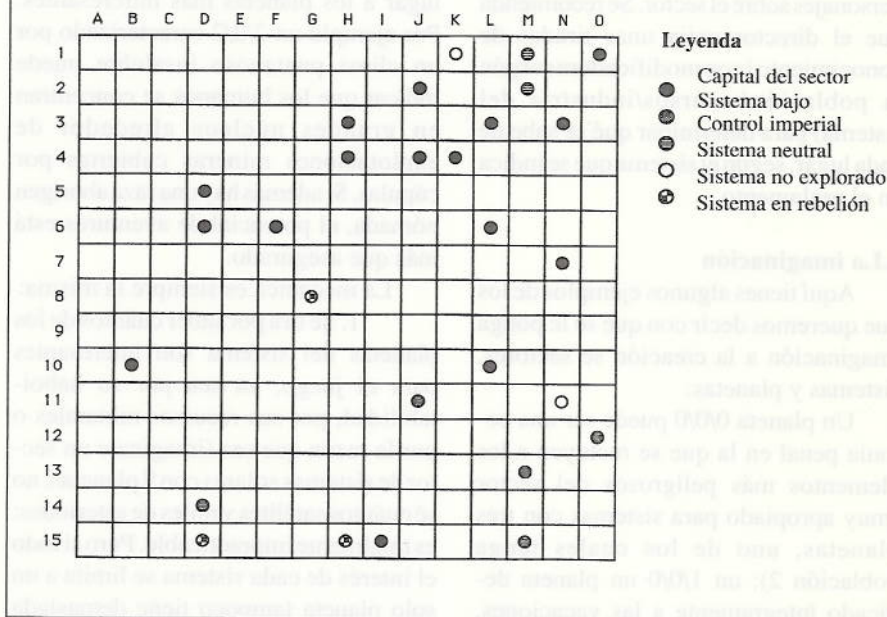
Cada sistema viene definido por su alineación actual (pero todo puede cambiar), su nivel de población, sus recursos y su industria. Estos tres factores corresponden al conjunto del sistema y, en caso que éste tenga más de un planeta interesante (ver más adelante), deberán repartirse entre los planetas en cuestión. Se recomienda asignar, si son dos planetas, 2/3 del total de factores (los que el director de juego crea más convenientes) al planeta capital y el resto al otro; si son tres, la mitad redondeando hacia arriba del total al planeta capital, la mitad (hacia arriba) del resto al segundo y lo que queda, si algo queda, para el tercero.

2. Manual de uso para el director

La gran mayoría de las ideas que encuentres en "Libertad en la Galaxia" serán sencillamente eso: ideas, estímulos para la imaginación del director de juego, que le proporcionen ayudas y retos para mejorar su campaña. No queremos extendernos más de lo imprescindible con los detalles. Que cada master cree su propio sector a su gusto.

Esta campaña le da al árbitro el control de miles de PNJ importantísimos para el desarrollo de las aventuras: todos los habitantes de un sector, sean imperiales, neutrales o rebeldes. Dado que el diseño sistemático del sector pone toda la información a la vista del director,

Mapa del Sector de Rha J'Oulinet



	Sistema	Control	Población	Recursos	Industria
B 10	Peires	Imperial	2	2	1
D 5	Kpa-jder	Imperial	2	0	1
D 6	Leebraian	Imperial	1	2	2
D 7	Leebey	Neutral	1	0	1
D 14	Tirundau	Neutral	1	0	0
D 15	Solemast	En rebelión	0	1	1
F 6	Tomeitas	Imperial	1	2	2
G 8	Saps See	En rebelión	0	1	1
H 3	Jesir	Imperial	1	0	2
H 4	Choucheen	Imperial	1	2	2
H 15	Akhenoh	En rebelión	2	1	1
I 15	Ludcent	Imperial	1	1	0
J 2	Pottes Tabbe	Imperial	2	1	2
J 4	ALFARES	Capital	2	1	2
J 11	Merlus	Neutral	1	0	1
K 1	AB 41	No explorado	*	*	*
K 4	Barnooine	Imperial	0	1	1
L 3	Yafarsa	Imperial	1	1	1
L 6	Poteged	Imperial	0	0	0
L 10	Conalcris	Imperial	1	0	0
M 1	Dudoo	Neutral	1	1	1
M 2	Gveras	Neutral	0	1	2
M 13	Ole-Oley	Neutral	1	1	1
M 15	Tonteetoo	Neutral	0	2	2
N 3	Lacalba	Imperial	0	1	2
N 7	Moesca	Imperial	0	1	1
N 11	OB 92	No explorado	*	*	*
O 1	Llamoto	Imperial	2	0	2
O 13	Mmpfh	Neutral	0	2	2

se exige de éste que se esmere en tomar las decisiones de los PNJ en función de lo que crea que razonablemente puede conocer cada PNJ. Un almirante de la Marina Imperial no sabrá dónde se encuentran los personajes, aunque sí lo sepa el DJ, hasta que no realice una misión de información con éxito o si los PJ tienen un contratiempo en el transcurso de su propia misión.

Una situación parecida ocurre con los jugadores. Quizás sepan más que sus personajes sobre el sector. Se recomienda que el director exija unas tiradas de conocimiento (con modificadores según la población/recursos/industria del sistema) para determinar qué se sabe de cada lugar, según el sistema que se indica en el reglamento.

3. La imaginación

Aquí tienes algunos ejemplos de los que queremos decir con que se le ponga imaginación a la creación de sectores, sistemas y planetas:

Un planeta 0/0/0 puede ser una colonia penal en la que se recluyen a los elementos más peligrosos del sector (muy apropiado para sistemas con tres planetas, uno de los cuales tenga población 2); un 1/0/0 un planeta dedicado íntegramente a las vacaciones, una especie de Las Vegas, Lloret o Seychelles a nivel planetario, que concentra las actividades recreativas de todo el sector; un 2/2/0 un planeta de clima tropical superpoblado y rico en recursos, pero que no produce nada (quizás porque los nativos tienen la necesidad, por razones climáticas, de pegarse tres o cuatro siestas al día); un 1/0/2 un planeta industrial que necesita importar todos sus recursos y que posiblemente haya colonizado el resto de su sistema y varios de los más cercanos; un 0/2/1 puede ser precisamente una de estas colonias, en que la escasa población consiste en cuadrillas de mineros semi-esclavizados; un 0/2/0 puede ser el planeta con más riquezas del sector pero cuya intensa actividad volcánica impide cualquier tipo de asentamiento...

Como ves, sólo es cuestión de armarse de inventiva y darle rienda suelta a toda la ciencia ficción que hayas leído o imaginado.

4. Las tablas

No hemos podido resistir la tenta-

ción de inventarnos algunas tablas para dar colorido a los planetas del sector. Ahí van. Dados de seis en mano y... a tirar.

Estas tablas indican las peculiaridades curiosas caracterizan a cada planeta. Por lo demás, cada planeta es perfectamente normal, a no ser que la imaginación del árbitro indique lo contrario. Se pueden producir algunas combinaciones chocantes que según nuestra experiencia y si se resuelven dan lugar a los planetas más intrerresantes. Por ejemplo un 2/2/2 caracterizado por un clima pantanoso insalubre puede indicar que los humanos se concentran en grandes núcleos alrededor de explotaciones mineras cubiertas por cúpulas. Si además hay una raza aborígen nómada, el potencial de aventuras está más que asegurado.

La mecánica es siempre la misma:

1. Se tira por saber cuántos de los planetas del sistema son interesantes para el juego, ya sea por su habitabilidad, por sus recursos minerales o por la razón que sea (imagínate un sector de sistemas solares con 9 planetas, no sé cuántos satélites y miles de asteroides: es totalmente impracticable. Pero si todo el interés de cada sistema se limita a un solo planeta tampoco tiene demasiada gracia: es como si todo el sistema solar se centrara exclusivamente en la Tierra).

2. Se tira por saber cuántos rasgos especiales tiene cada planeta interesante (en caso de conflicto entre peculiaridades, la imaginación del director de juego deberá resolver el problema).

3. Por cada peculiaridad de un planeta interesante se tira una vez en la tabla base de peculiaridades, que a su vez te dirigirá a una de las cinco tablas específicas: rasgo cultural extraño, secreto planetario, raza alienígena aborígen, clima especial y otros.

1. PLANETAS INTERESANTES POR SISTEMA

Tirada de dado	Número de planetas
1-2-3	1 planeta
4-5	2 planetas
6	3 planetas

2. PECULIARIDADES POR PLANETA

Tirada de dado	Número peculiar
1	1 peculiaridad

2-3-4

2 peculiaridades

5-6

3 peculiaridades

3. TABLA BASE DE PECULIARIDADES

Tirada de dado Tabla específica

1-2	3a. Rasgos culturales
3	3b. Secr. planetarios
4	3c. Razas alienígenas
5	3d. Climas especiales
6	3e. Otros

3a. TABLA DE RASGOS CULTURALES

Tirada Rasgo Específico (1D6)

1 Política
1. Feudalismo / 2. Dictadura religiosa (determinar tipo de religión) / 3. Anarquía / 4. Estados balcanizados (fijar número: 1D6+2 y matriz de conflictos) / 5. Comunismo / 6. Tecnocracia
2 Economía
1. Esclavista (determinar quién son los esclavos) / 2. Planificada (sin empresas privadas) / 3. Clandestina (todo funciona en el mercado negro) / 4. Capitalista (en plan salvaje a lo Dickens-siglo XIX) / 5. Colonia (determinar de quién) / 6. No monetaria (trueque)

3 Religión

1. Integrismo politeísta en rivalidad / 2. Integrismo politeísta en convivencia / 3. Integrismo monoteísta / 4. Dualista / 5. Ateísmo militante / 6. Tirar por 1D6/2 sistemas religiosos
--

4 Sociedad

1-2 rígida y jerárquica (todo el mundo tiene asignado un puesto en la sociedad y no puede cambiarlo) / 3-4 ritual y tradicional (para hacer cualquier nimiedad hay que seguir no menos de 30 pasos secularmente determinados) / 5-6 informal y libre (todo el mundo va a la suya)

5 Familia

1. Familias extensas (con muchos hermanos y primos para defender el honor de la familia) / 2. Estatalizada (un Mundo Feliz) / 3. Poligamia (harenes...) / 4. Combinación extraña (determinar núcleo básico) / 5. Comunitaria (comunidades...) / 6. Solitarios (viven en plan anacoreta)

6 Cultura

1. Sofisticada (no entienden nada, pero les gusta aparentar que sí) / 2. Refinada (viven sólo por y para el arte) / 3. Cosmopolita (se encuentra de todo) / 4. Hedonista (sólo les interesa el placer)
--

5. Inculta (no entienden nada, pero lo reconocen) / 6. Anticultural (la cultura es fruto del "demonio" y hay que acabar con ella).

3b. SECRETOS PLANETARIOS

Tirada	Secreto	Notas
1	Fanáticos políticos	No cambian con diplomacia
2	Minas en explotación	factor 2 de patrulla
3	Instalación militar	Idem
4	Instalación científica	Idem

5-6 Otros 1. Base pirata / 2. Base de contrabandistas / 3. Radiaciones letales / 4. Ruinas de una civilización antigua / 5. Riquezas abandonadas / 6. Atrociada cometida por el Imperio (al descubrirse se desplazan un grado las alineaciones de los planetas del sistema)

3c. RAZA ALIENIGENA

(tira en las 3 tablas)

Tirada	Asentamiento
1-2	Nómadas
3-4	Pequeños núcleos propios
5-6	El mismo que los humanos del planeta

Tirada	Tecnología
1-2-3	Muy baja (ni fabrican ni utilizan tecnología de nivel equivalente a la humana)
3-4	Baja (utilizan, pero no fabrican tecnología)
6	Normal (utilizan y fabrican tecnología)

Tirada	Actitud
1-2	Agresivos (buscan conflictos constantemente)
3-4	Mercaderes (dispuestos a ganar con un acuerdo)
5-6	Espirituales (viven en las nubes)

3d. CLIMA ESPECIAL

Tirada	Resultado
1-2-3	Tira en la tabla 1 (tipo de terreno)
4-5	Tira en la tabla 2 (característica)
6	Tira en las tablas 1 y 2
Tirada	1. Tipo de terreno
1	Desierto, con algún oasis disperso
2	Pantanos y bastante insalubres por cierto
3	Hielo, más bien frío
4	Bosque con abundante fauna nativa

5	Montaña con alguna actividad volcánica
6	Agua (islas)
Tirada	2. Característica
1	Alta gravedad (necesidad de traje antigrav)
2	Baja gravedad (como en la luna)
3	Orbita muy excéntrica (estaciones muy marcadas)
4	Inclinación axial pronunciada (franjas climáticas)
5	Radiaciones peligrosas (necesidad de protectores)
6	Aire no respirable (necesidad traje espacial)

3e. OTROS

Tirada	Peculiaridad
1	Soberano pro-rebelde (más fácil de convencer)
2	Soberano neutral
3	Soberano neutral
4	Factor de golpe de estado
5	Factor de golpe de estado
6	Factor de golpe de estado muy intenso

Esto es todo por ahora. En el próximo número amenazamos con tablas de encuentros para crear episodios y alguna alguna que otra sorpresa.

Que la Campaña os divierta. ■

GIGAMESH



Rda. San Pedro, 53

08010 BARCELONA

Tel. (93) 246 63 59

LIBERTAD EN LA GALAXIA

POR XAVI CAÑELLAS
Y XAVI SALVADOR

Sistema de generación de episodios
(De uso exclusivo para Directores de Juego)

PRESENTACIÓN

Los que ya vais siguiendo estas ideas para organizar campañas de STAR WARS (y los que todavía no lo hacen no sabemos a qué esperan) ya os habréis dado cuenta que recalamos el papel de los jugadores en la decisión del tipo de aventuras que quieren seguir. Mediante este recurso compensamos en cierta medida el excesivo poder que el reglamento deja en manos del árbitro. Hasta aquí tenemos a los jugadores contentos, pero ¿qué pasa con el director de juego? Sencillamente debe inventar las aventuras al gusto de los jugadores.

Aquí vamos a facilitarle un poco la vida al sufrido DJ. Quedamos en que las aventuras que se suceden en una campaña tienen que guardar coherencia con el objetivo de ésta. En el caso de Libertad en la Galaxia, se trata de rebelar todo un sector galáctico para ponerlo bajo control de la Alianza Rebelde. Claro que no siempre saldrán las cosas como quieren los jugadores: a veces recibirán órdenes del Alto Mando que, por ejemplo, les enviará al sistema Tararí a organizar un campamento rebelde, cuando ellos querían ir a Yohohou a rescatar a un famoso científico secuestrado por las fuerzas imperiales; otras veces caerán en alguna trampa tendida por el servicio de inteligencia imperial y, por ejemplo, cuando aparezcan en el puesto avanzado que había informado de la captura de un alto mando de la Marina Imperial, se encontrarán con el alto mando escoltado por una flota imperial y una brigada enterita de soldados de asalto.

Las órdenes ineludibles y los giros del argumento (ver páginas 97 y 98 del reglamento) son algunos de los trucos elegantes de los que dispone el DJ para sacar a la luz las aventuras que él a creado o adaptado, siempre que no abuse.

El otro truco de que dispone el DJ es el que sugerimos a continuación. Se trata, como se deduce literalmente del título, de un **sistema de generación de episodios**. ¿Cómo se utiliza? Ya sabéis que la filosofía de las aventuras de STAR WARS es que sigan un desarrollo bastante (por no decir muy) lineal. De esta manera el DJ puede preparar a conciencia la ambientación del escenario y los rasgos de los PNJ más destacados. Al dejar menos margen a la improvisación, el ritmo de la acción resulta más trepidante.

Cuando el DJ está creando una aventura propia o adapta algún módulo oficial o desarrolla una idea aparecida en una revista, no tiene demasiados problemas para saber qué episodios tendrá la aventura. Pero cuando tiene que crear las aventuras a gusto de los jugadores, la cosa cambia. Quizá no le entusiasmen las misiones diplomáticas, pero los jugadores, por la situación geopolítica del sector, deciden que no importa que la última misión ya fuese de diplomacia, que deben volver a intentarlo en otro sistema. Si el DJ considera que no es prudente intercalar otra orden del Alto Mando (quizás porque la penúltima aventura ya lo fue), ni volver a encarrilar la misión de los jugadores hacia un módulo-trampa (todavía se acuerdan de la última jugarreta que les hizo), el único recurso que tiene es inventar otra maldita misión de diplomacia.

El sistema de generación de aventuras está pensado precisamente para cuando el DJ se queda bajo de ideas. Viene a ser como suministrarle una inyección de inspiración. La preparación de la aventura consiste en:

1) consultar las características del planeta donde los jugadores empiezan la aventura y, en caso de que sea distinto, las características del planeta donde quieren acabarla (y por dónde tiene que pasar para poder llegar, si hay planetas intermedios);

2) consultar las tablas de Episodios que se ofrecen a continuación, teniendo en cuenta las características de los planetas y el tipo de misión que emprenden los personajes. Tras estos dos pasos, el DJ bajo de inspiración se va a encontrar con una media docena de episodios ordenados cronológicamente, cada uno con sus directrices de ambientación (según las peculiaridades de los planetas) y resolución (según las tablas). Todo este material se puede usar de dos maneras. La primera como fuente de inspiración para refrescar las ideas del DJ. La segunda como guía a seguir en el planteamiento de la aventura.

CONCEPTOS BÁSICOS

En este sistema hay cuatro conceptos básicos que deben definirse con claridad.

Detección: Los personajes rebeldes empiezan cada aventura detectados o no detectados. Este estado refleja el conocimiento o no por parte de las fuerzas imperiales de la presencia de los personajes en un planeta. Pero estar detectados no implica que los imperiales sepan exactamente dónde están. Sencillamente quiere decir que saben a quién buscar y que los personajes se arriesgan a que una patrulla imperial dé con ellos. Los personajes no

detectados en este sentido pueden estar tranquilos... mientras no se les detecte. Este percance se puede producir en el transcurso de los episodios, como se indica en las tablas. Unos personajes detectados sólo dejan de estarlo si abandonan el planeta (y mejor, el sistema).

Riesgo: Cada misión comporta un grado de dificultad y otro de riesgo. El primero indica cuánto deben esforzarse los PJ para conseguir completar la misión con éxito y el segundo qué se juegan si fallan. Por ahora baste decir que el factor de riesgo indica qué es lo peor que les puede pasar a los PJ en caso de fallar la misión (desde quedar en ridículo por el fracaso ante sus compañeros de la Alianza, hasta ser presentados ante un pelotón de fusilamiento). Dejamos para la próxima entrega los detalles de la determinación de estos factores para cada misión concreta.

Dificultad: La dificultad de una misión vendrá reflejada por el número de episodios que deben resolverse con éxito (desde 1 para misiones facilísimas hasta 4 para las muy, pero que muy complicadas) y lo difícil que sea resolver con éxito cada episodio (según una escala equivalente a la de la Tabla de Números de Dificultad del reglamento). Es decir, la resolución con éxito de un episodio calificado como Fácil debe involucrar como mucho acciones resueltas con un grado de dificultad de fácil. Un episodio Muy Difícil puede ser un verdadero martirio. El éxito y el fracaso, obviamente, lo juzgará el DJ, tomando en cuenta lo bien que actúen los jugadores.

Modificadores: Son aquellos factores que contribuyen a aumentar o disminuir la dificultad de los episodios, como se verá más adelante.

TABLAS DE EPISODIOS

Hay tres tipos de episodios. Los de "Interfase" se refieren a los posibles problemas con que se pueden encontrar los PJ al entrar y salir de planetas con presencia imperial. Los de "Misión" hacen referencia directa a la misión que deben resolver los PJ. Los "Otros" son episodios que ofrecen ayudas o estorbos al desarrollo de la misión, así como puertas abiertas a nuevas aventuras.

Interfase

Patrulla en órbita, entrada

Determinar si hay o no encuentro naval al entrar en el planeta: 1-2 sí / 3-6 no.

Modificadores: +1 si salen detectados de un planeta del mismo sistema; +1 si hay más unidades navales imperiales que rebeldes en órbita; -1 si el planeta es neutral; -2 si es rebelde.

Directrices de resolución: Si hay

naves imperiales, destacan fragatas aduaneras, patrullas de cazas o incluso naves más grandes según los puntos imperiales en órbita y la situación bélica del sistema. Las fragatas interaccionan con los PJ, que quizás puedan salir bien parados. Las naves grandes van a saco. La actitud de los cazas es imprevisible.

Detección: Si hay combate con cazas o naves grandes o tienen problemas con una fragata, los personajes quedan detectados. Si no hay naves imperiales en órbita todavía pueden ser detectados electrónicamente: haz tiradas de Técnica de los PJ y maniobrabilidad de la nave contra la intensidad de la presencia imperial (desde 3D por ocupación por patrullas dispersas a 8D en el planeta capital de un sector).

Patrulla en superficie, entrada

Determinar si hay encuentro con las autoridades aduaneras, portuarias, de inmigración y/o otros PNJ al llegar al planeta: 1-2 sí / 3-6 no.

Modificadores: +1 si salen detectados de un planeta del mismo sistema; +3 si han sido detectados en órbita; +1 en planeta imperial; -2 en planeta rebelde; -1 si aterrizan lejos de cualquier zona habitada.

Directrices de resolución: Si los personajes son detectados en órbita o vienen detectados de otro planeta del sistema, el encuentro será un tiroteo. En caso contrario, el encuentro involucra la interacción con PNJ para evitar ser identificados (también puede acabar en tiroteo si efectivamente acaban siendo identificados).

Detección: Serán detectados si son identificados y dejan algún superviviente.

Patrulla en superficie, salida

El equivalente del anterior, a la salida: 1 sí / 3-6 no.

Modificadores: +3 si están detectados; +1 en planeta imperial; -2 en planeta rebelde; -1 si salen de un punto alejado de cualquier zona habitada.

Directrices de resolución: El encuentro consistir en un tiroteo de camino de la nave si estaban detectados. En caso contrario, los jugadores tendrán que interactuar con PNJ para no ser identificados.

Detección: Si son identificados.

Patrulla en órbita, salida

Ver si son interceptados a la salida: 1 sí / 2-6 no (es más fácil salir que entrar).

Modificadores: +2 si están detectados; +1 si ha habido combate al salir del planeta; +1 si hay más naves imperiales de patrulla en órbita.

Directrices de resolución: Si hay naves imperiales, destacan una patrulla de cazas o más, según como esté el patio.

Detección: Sólo si hay combate.

Misión

Cada misión implica la resolución de un determinado número de episodios. La división de la misión en episodios (es decir, el contenido concreto de cada episodio) depende de la propia misión y va a cargo del DJ. Este, si conviene, se puede inspirar en las peculiaridades planetarias que presentamos en la segunda entrega de Libertad en la Galaxia para ambientar los episodios.

Los jugadores que lean esta campaña sabrán el número de episodios que necesitan resolver para tener éxito en cada misión (ver siguiente entrega). Pero no nos gusta en absoluto que los jugadores actúen en función de la mecánica de juego y se olviden de interpretar sus personajes. A este efecto proporcionamos los siguientes recursos, para que el DJ consiga que los jugadores se preocupen más por jugar que por adivinar lo que llevan resuelto de la misión.

En primer lugar, el DJ debe evitar que los jugadores identifiquen el tipo de escenario que están jugando. Para ello el DJ debe conseguir que los episodios "Otros" se parezcan lo más posible a los de "Misión" o incluso puede mezclar en un solo episodio "Interfase" y "Misión".

En segundo lugar, la dificultad del escenario es desconocida (y además viene alterada por el desarrollo de los episodios "Otros" anteriores). El DJ nunca debe confirmar a los PJ si el episodio se ha resuelto satisfactoriamente o no. En la mayoría de los casos les puede quedar claro, pero habrá episodios de resultado incierto (sobre todo los de interacción con PNJ) y será mucho mejor si se deja plantear la duda.

Por último, el número de episodios de "Misión" que genera el DJ nunca es fijo y, como por otra parte los escenarios de "Otros" están intercalados, nunca sabrán (por motivos ajenos al desarrollo de la aventura) hasta qué punto todavía disponen de más episodios para resolver la misión o si ésta ya es irresoluble.

Misión

El número de episodios de "Misión" se determina tirando 2D. Con un 10, 11 ó 12 habrán 5 episodios; con 6, 7, 8 ó 9 tendrá 4; con 4 ó 5 será 3 y con 2 ó 3 sólo 2. Con lo cual se puede dar la circunstancia que los PJ empiecen una misión de 3 escenarios de misión que exija 4 episodios para tener éxito (mala suerte...).

Para cada episodio se determina:

Posición: Servir para ordenar los episodios dentro de la aventura. Tirar 3D.

Dificultad: Tirar 2D. Con un 12 será Muy Fácil; con 10 ó 11 será Fácil, con 7, 8 ó 9 será Moderado; con 4, 5 ó 6 será Difícil y con 2 ó 3 será Muy Difícil.

Otros

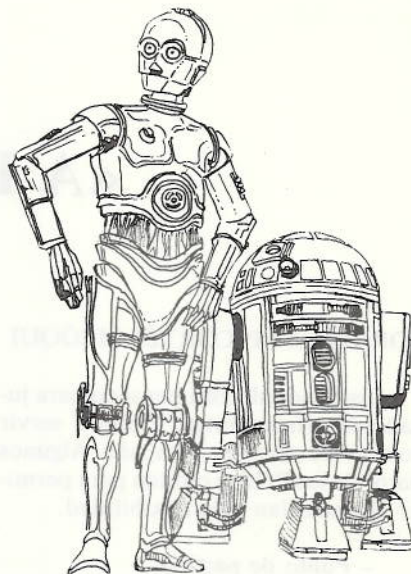
Se determina el número y el tipo tirando 2D, modificado por la dificultad de la misión:

- 2 1 de Ayuda
- 3 Ninguno
- 4 1 de Estorbo
- 5 2 de Ayuda
- 6 1 de Ayuda y 1 de Estorbo
- 7 1 de cada
- 8 1 de Estorbo y 1 de Ayuda
- 9 2 de Estorbo
- 10 1 de Ayuda
- 11 Ninguno
- 12 1 de Estorbo

Las misiones de dificultad 1 tienen un +2 y las de dificultad 4 un -2 para compensar. Para cada uno se tiran 3D para determinar su posición en la aventura.

Ayuda

Estos episodios en principio facilitan una ayuda a los PJ. El DJ debe concederla de tal manera que pueda confundirse con episodios de "Misión" exitosos (a



no ser que hagan algo durante la aventura que desmerezca la ayuda). El tipo de ayuda puede ir desde contactos rebeldes que aceleran la misión (rebanan la dificultad del siguiente episodio de "Misión") a simpatizantes que ocultan a los PJ (dejan de ser detectados).

Estorbo

Pueden ser estorbos concretos de la misión (si se tira igual o menos que el riesgo con 1D) y entonces están sujetos a los riesgos propios de la misión, como explicaremos en la siguiente entrega. En caso contrario (más del riesgo con 1D) puede responder a:

ataques por parte de patrullas imperiales, habitantes del planeta enfurecidos o criaturas nativas hambrientas.

detección de los PJ (debido un chivatazo, por ejemplo) y eventual tiroteo con imperiales.

incremento de la dificultad del siguiente episodio de "Misión" (rumores que retrasan a los PJ, metedura de pata en media misión...).

En la medida de lo posible debe presentarse como un episodio de "Misión" fallido.

Nueva aventura

Abren la puerta al desarrollo de nuevas aventuras. Se trata de cualquier situación o información que pueda dar pie a nuevas aventuras que enlacen con la que se está resolviendo. Tira 1D. Con un 1 ó 2, pueden estar relacionadas con asuntos oficiales que incumben a la Alianza Rebelde. Con 3 ó 4, son cuestiones personales problemáticas (saldar un enfrentamiento con un PNJ no imperial, por ejemplo). Con 5 ó 6 serán cuestiones personales positivas (como conseguir una buena carga o material para los PJ).

Los episodios se ordenan según los siguientes criterios:

"Interfase": Determinados según los viajes que deban realizar los PJ.

"Misión" y "Otros": se intercalan según su posición (romper empates con una tirada de dados).

Feliz aventura. Hasta la próxima entrega. ■