

the fan force strikes back



El Club Invade Chapala

**El Star Wars Fan Force Jalisco
Presente en
Expo Redes Chapala 2003**





Contenido

Programa de Actividades del Star Wars Fan Force Jalisco en Expo Redes3

Holonews..... 4

Video Juegos: Jedi Knight casi listo para su lanzamiento..... 5

Coleccionistas: Revelada la Figura de la Convención 6

Historias del Universo Expandido Cronología de Novelas 2ª parte..... 7 y 8

Humor8

Antología Alien 9 y 10

Libros de Apoyo para el Juego de Rol11 y 12

Humor..... 12

Un agradecimiento especial y una felicitación a:

Mariano Mancilla



Coordinador General de la Expo Redes Chapala 2003 para el Star Wars Fan Force Jalisco

Así como también a los cumpleaños del mes de Abril:

Edgar Farid (13 de Abril)
Ricardo González (18 de Abril)
Ricardo Alcántara (18 de Abril)

Diseño de Fanzine



Todo el contenido de esta publicación, ya sea nombres e imágenes relacionadas con Star Wars son marcas registradas y propiedad de LucasFilms Ltd. 1977, 1980, 1983, 1997, 1999 7 2002. Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial de cualquier parte de esta publicación por cualquier medio impreso o electrónico sin previa autorización de los Editores, Star Wars Fan Force Jalisco. Esta publicación y su contenido son un homenaje a la creación de George Lucas sin intenciones ilícitas de infringir en licencias y derechos de autor. Los artículos expresan solo la opinión y concepto de los autores sobre el tema.





PROGRAMA DE ACTIVIDADES DEL STAR WARS FAN FORCE JALISCO DURANTE LA EXPO REDES 2003

JUEVES ABRIL 3

7 : 00 p.m. CONFERENCIA "UNIVERSO EXPANDIDO : MÁS ALLÁ DE LAS PELÍCULAS" (Primera Parte)

VIERNES ABRIL 4

7 : 00 p.m. CONFERENCIA "UNIVERSO EXPANDIDO : MÁS ALLÁ DE LAS PELÍCULAS" (Segunda Parte)

SÁBADO ABRIL 5



EL CONCURSO DE DIBUJO INFANTIL

10 : 00 a.m. Inicio de diversas actividades que incluyen :

- ✓ Juegos de mesa (Lotería, Memoramas, etc.)
- ✓ Concursos de conocimiento acerca del universo de STAR WARS.
 - ✓ Concurso de dibujo.
- ✓ Proyección de cortometrajes hechos por fans de todo el mundo.
 - ✓ Iluminar dibujos de STAR WARS.
- ✓ Proyección de videos realizados por miembros del STAR WARS FAN FORCE JALISCO.

6 : 00 CONFERENCIA DE COLECCIONISMO

DOMINGO ABRIL 6

10 : 00 a.m. Inicio de diversas actividades que incluyen :

- Juegos de mesa (Lotería, Memoramas, etc.)
- Concursos de conocimiento acerca del universo de STAR WARS.
 - Concurso de dibujo.
 - Iluminar dibujos de STAR WARS.
- Proyección de videos realizados por miembros del STAR WARS FAN FORCE JALISCO.

2 : 00 Concurso de Disfraces.
3 : 00 Entrega de Reconocimientos.



LOS CONFERENCISTAS: RENE Y CHEWBACCA





HoloNews

¿HABRÁ O NO CAMEO?

Salió en la página oficial de Star Wars una pregunta que le hicieron a Rick McCallum.

Pregunta: ¿Hay alguna posibilidad de que tu o el Sr. Lucas hagan una aparición estelar en el Episodio III?

Respuesta de Rick: No, George no me lo permitiría, además ¿Para que echar a perder la continuidad de mi maravillosa interpretación del Episodio I. Y en cuanto a George, a el no le interesa estar al frente de la cámara. Pero a decir verdad, uno nunca sabe. Se corre el rumor por la red que Mr. Lucas aria el papel de un Científico que le ponga la mascara de Vader a Anakin pero como bien comentaba un amigo "Gorge tiene mas cara de granjero que de científico"



FUERA VAMPIROS DEL EPISODIO III

30/04/2003

¿Recuerdan la noticia de que James Marsters [Spike en la serie "Buffy"] interpretaría al Grand Moff Tarkin en el "Episodio 3"?

Bueno, se acaba de confirmar que solo fue un rumor; que según un reporte de Aint it Cool, Marsters jamás fue considerado por Lucasfilm para interpretar al personaje; aun cuando a el le interesaría hacerlo.

Cuando se le contactó para confirmar esto, el se sorprendió y dijo "Me encantaría participar en Star Wars en cualquier papel por pequeño que fuera".

¿NO SEÑOR OSCURO PARA EL EPISODIO III?

28/04/2003

En una entrevista dada a E!Online, el joven actor Hayden Christensen dijo lo siguiente con respecto a que si portará el traje y la mascara negra: "No, hasta donde yo se no lo haré, no comienza donde nos quedamos".

Entonces ¿No llevaras la máscara? ¿No habrá respiración asmática?.

"Nada de eso hasta donde se, que es muy poco por cierto, pero todos sabemos que a George le gusta guardar secretos hasta el final"



**Por Raúl Mercado
Starco**





La gente de Rave Software no descansa ni un minuto y ya tiene un nuevo Jedi Knight casi listo para lanzar al mundo.



Por Raúl Mercado

Era sabido que la exitosa saga Jedi Knight no terminaría con Jedi Outcast lo que nadie podía imaginar es que su secuela estuviese tan cerca. LucasArts reveló que Raven Software, a quien nuevamente eligió para desarrollare el juego, tendrá listo Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy para primavera de este año. Para ser preciso, Raven dijo que el juego se encuentra un 60 a 70% completo.

Esta nueva proeza en velocidad de desarrollo, algo a lo que Raven nos tiene acostumbrados, es mucho más fácil de comprender al saber que el juego utilizará nuevamente el motor de Quake III, motor que la compañía conoce al derecho y al revés, además de reutilizar ciertos recursos como modelos y texturas de Outcast.

Esto puede sonar un tanto decepcionantes para fanáticos de la serie que soñaban con un nuevo Jedi Knight con el motor de Doom III, por otro lado, de esta forma no tendrán que esperar un año hasta la llegada del próximo juego. Hasta podría tomarse como una expansión un poco cara de Outcast.

Pero si bien el motor será el mismo, mucho cambiará esta vez en el juego. En lugar de ser el renegado Kyle Katarn como en todos los juegos anteriores, esta vez podrás armarte tu propio Jedi, eligiendo sexo y raza de entre varias de las más reconocidas en las universo Star Wars. Ya no más protagonistas barbudos para las jugadoras Jedi, ni rosados humanos para los Greedos (como sea que se llame su raza) con PCs. Es más, toda tu apariencia será configurable, pudiendo elegir diferentes peinados, caras y ropas. Nada de Jedis genéricos aquí.

Además de elegir apariencia, esta vez también podrás elegir la empuñadura y color del sable láser. Al parecer la empuñadura tendrá más de un componente, así que las combinaciones abundarán. Como el nombre del juego lo indica, la academia para Jedis Luke Skywalker (MR) será parte central de la historia, lo que se traduce en que el protagonista irá aprendiendo con el tiempo a utilizar nuevos y más refinados tipos de sables, como el sable doble, o un sable en cada mano.

Tus profesores en la academia en Yavin 4 tendrán las credenciales al día y seran la crema y nata de la orden Jedi, ya que serán el mismismo Luke Skywalker junto a Kyle Katarn. Por suerte no habrá que soportar clases de viejos verdes que hablan para atrás (si ya se que mas de alguno a de estar pensando que es una blasfemia). Las clases en sí serán mucho más entretenidas que las que uno está acostumbrado en esta aburrida existencia sobre el planeta tierra, ya que serán clases prácticas. Nada mejor para formar un Jedi que mandarlo a una muerte casi segura en una peligrosa misión en otro planeta (si no me creen preguntenle a Qui Gon) .

Pero de clases solas no vive el Jedi, y durante tu entrenamiento descubrirás un misterioso grupo dedicado a sembrar el caos en la galaxia, grupo que amenaza incluso la existencia de la academia Jedi. Como Luke se tiene que quedar limpiando los pizarrones después de clase y Kyle corrigiendo exámenes, será tu conocimiento de la Fuerza en el que dependerá el futuro de la galaxia.

Entre las elecciones que parecen inundar al título vuelve la más pedida por el público, los distintos bandos de la fuerza. Nada de ser un buen Jedi de la luz como Yoda manda. Como Jedi en entrenamiento tendrás ante ti la decisión que todo cuerpo lleno de midiclorians enfrenta, ¿seguirás al lado oscuro o al lado de la luz? El progreso del juego cambiará dependiendo de tu elección, aunque aún no está claro que tanto. En el primer Jedi Knight (no el Dark Forces) si optaba por el lado oscuro de la fuerza (y a mi gusto el mas divertido) terminabas el juego convirtiéndote en el nuevo Emperador. El sable láser será como de costumbre el arma principal del juego, pero esto no lo hará el único arma a tu disposición. Las recurrentes armas que todo conocemos y llegamos a amar (u odiar, luego de verlas tantas veces) como el blaster, el rifle blaster, la ballesta Wookiee estarán ahí, acompañados de novedades como el Repetidor Imperial y la Destructiva Pistola de Pulsos Electro-Magnéticos. Al mejor estilo akimbo existirá ahora la opción de mezclar armas y poderes jedi. Este sistema todavía no fue explicado por los desarrolladores, pero se sabe que se podrán combinar poderes o armas y poderes para crear efectos interesantes. Mi idea personal son flechas que ahorcan ya que me parecen muy simpáticas, dudo mucho que la gente detrás del juego me escuche. Raven promete que el juego incluirá vehículos, algo que no se había visto hasta ahora en la serie. Manejar un AT-AT puede ser una experiencia realmente interesante (yo en lo personal he soñado con eso y por cierto voy aplastando ewoks, pero eso es otra historia) , aunque es mucho más probable que los vehículos se limiten a cosas más pequeñas y personales como una speedbikes. Claro que es pura especulación porque todavía no se sabe.

Estar en la academia en lugar de ser un Jedi hecho y derecho tiene sus ventajas. En lugar de tener que seguir la historia del juego siempre para adelante, la academia en Yavin 4 te proporcionará varias misiones optativas para mejorar tus calificaciones. Una especie de tarea extrema, o actividades extra curriculares. Estos niveles pueden ser aceptados o no, como mini-quest en un juego de rol. Entre la configuración de personaje, los poderes Jedi, los diferentes sables y las misiones, parece ser que Raven decidió darle a todo un sabor un poco más rolero. Tal vez es una forma de preparar a los jugadores para Star Wars Galaxies o tal vez es simplemente una progresión natural del género. No falta demasiado para ver el juego corriendo, ya que seguramente Raven y LucasArts lo estarán demostrando en E3 (la feria mundial de videojuego que se celebra en Mayo en USA). Para los que no puedan ir la suerte está de su lado, en unos meses podrán disfrutar del juego completo gracias a la increíble velocidad de esta gente. La fuerza está con Raven. Eso si, junto con los cortes en el tiempo de desarrollo deberían incorporar cortes a los títulos





El SWFF Jalisco agradece a Carlos Alberto Ortiz Tejeda alias Charlie Vader por patrocinar el logo para el grupo de coleccionistas:

Charlie... gracias.

La figura de la MexCon: Silver Boba Fett

Mayo 12, 2003 Traducción. Jedi Hexe

Hasbro sacará a la venta una figura exclusiva de [Boba Fett](#) Silver Edition 3 3/4" en las convenciones de verano de este año, así como también estará disponible en el Club Oficial. La figura llegará primero a las convenciones, y después estará disponible para los miembros del Fan Club.

La figura de acción esta modelada después de la 300ava edición de Boba Fett's vistos como en el Imperio Contraataca. Esta edición será plateada y empacada especialmente.

El Club Oficial en Estados Unidos, manejado por Publicidad Paizo, venderá las figuras en seleccionadas Convenciones en los Estados Unidos hasta agotar existencias. En convenciones, busquen el stand de Paizo para obtener la figura así como otra mercancía como banners y posters de AOTC IMAX. Después de la temporada de convenciones, el club de los EU ofrecerá la figura a sus miembros en todo el mundo ([its members worldwide](#)) hasta agotar existencias.

Estas son las convenciones programadas en donde puedes encontrar al caza recompensas. Visita el site oficial de Paizo para cualquier cambio en los horarios que a continuación se muestran. ([Paizo Publishing's official website](#))

- Jun 26 -- 29: Origins; Columbus OH
- Jul 17 -- 20: Comic-Con International; San Diego, CA
- Jul 24 -- 27: Gen Con; Indianapolis, IN
- Aug 8 -- 10: Wizard World Chicago; Rosemont, IL

La figura de Boba Fett será vendida en el stand de Paizo por \$10 USD más impuestos locales. Los visitantes a la convención podrán comprar un máximo de dos figuras cada uno.

"Miembros del Club Oficial deberán portar sus membresías cuando asistan a las convenciones" dijo Mary Franklin, Directora de Mercadotecnia de Paizo. "Si el centro de convenciones lo permite, tendremos una línea rápida para los miembros y evitar que estos tengan que hacer largas colas para adquirir el coleccionable"

Hasbro también ofrecerá la figura a un número limitado de promociones internacionales a través de los clubes oficiales así como en la próxima MexCon en la Ciudad de México. ([Mexican Fan Club Collector's convention in Mexico City this July.](#))





Crónicas del Universo Expandido Cronología de Novelas. Por Mariano Jedi Mancilla 2ª parte

TÍTULO / SERIE

UBICACIÓN:

EPISODE VI : RETURN OF THE JEDI

- The Truce At Bakura
- Tales From Jabba's Palace
- The Mandalorian Armor
- Slave Ship
- Hard Merchandise
- X-Wing : Rogue Squadron
- X-Wing : Wedge's Gamble
- X-Wing : The Krytos Trap
- X-Wing : The Bacta War
- X-Wing : Wraith Squadron
- X-Wing : Iron Fist
- X-Wing : Solo Command

- 4 años después de ANH
- 4 años después de ANH
- 4 años después de ANH
- 4 años después de ANH
- 4 años después de ANH
- 4 años después de ANH
- 6.5-7.5 años después de ANH
- 6.5-7.5 años después de ANH
- 6.5-7.5 años después de ANH
- 6.5-7.5 años después de ANH
- 6.5-7.5 años después de ANH
- 6.5-7.5 años después de ANH
- 6.5-7.5 años después de ANH



TÍTULO / SERIE

UBICACIÓN :

The Courtship Of Princess Leia

8 años después de ANH

- X-Wing : Isard's Revenge
- Heir To The Empire
- Dark Force Rising
- The Last Command

- 9 años después de ANH
- 9 años después de ANH
- 9 años después de ANH

- I, Jedi
- Jedi Search
- Dark Apprentice
- Champions Of The Force

- 11 años después de ANH
- 11 años después de ANH
- 11 años después de ANH
- 11 años después de ANH

- Children Of The Jedi
- Dark Saber
- Planet Of Twilight
- X-Wing : Starfighters Of Adumar

- 12-13 años después de ANH
- 12-13 años después de ANH
- 12-13 años después de ANH
- 12-13 años después de ANH

The Crystal Star

14 años después de ANH

- Before The Storm
- Shield Of Lies
- Tyrant's Test

- 16-17 años después de ANH
- 16-17 años después de ANH
- 16-17 años después de ANH

The New Rebellion

17 años después de ANH

- Ambush At Corellia
- Assault At Selonia

- 18 años después de ANH
- 18 años después de ANH



Showdown At Centerpoint

18 años después de ANH



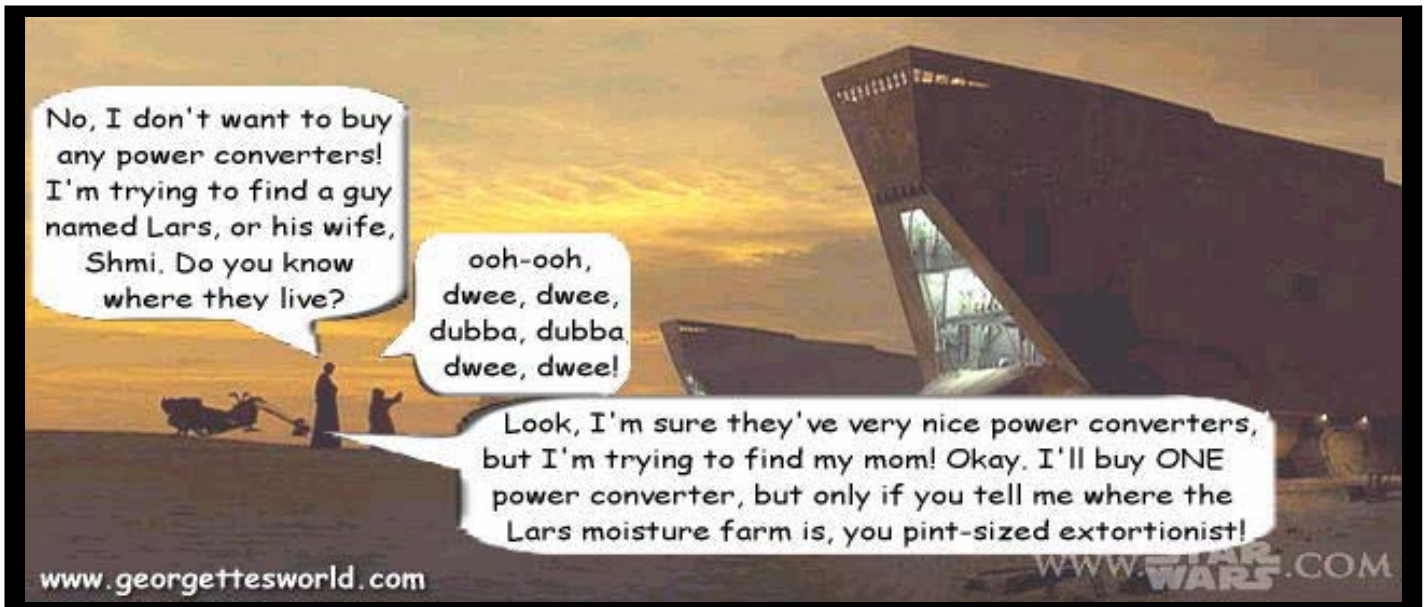


Specter Of The Past	19 años después de ANH
Vision Of The Future	19 años después de ANH
Serie "Junior Jedi Knights"	22 años después de ANH
Serie "Young Jedi Knights"	23-24 años después de ANH

TÍTULO / SERIE

UBICACIÓN :

Vector Prime	25-30 años después de ANH
Dark Tide I : Onslaught	25-30 años después de ANH
Dark Tide II : Ruin	25-30 años después de ANH
Agents Of Chaos I : Hero's Trial	25-30 años después de ANH
Agents Of Chaos II : Jedi Eclipse	25-30 años después de ANH
Balance Point	25-30 años después de ANH
Edge Of Victory I : Conquest	25-30 años después de ANH
Edge Of Victory II : Rebirth	25-30 años después de ANH
Star By Star	25-30 años después de ANH
Dark Journey	25-30 años después de ANH
Enemy Lines I : Rebel Dream	25-30 años después de ANH
Enemy Lines II : Rebel Stand	25-30 años después de ANH
Traitor	25-30 años después de ANH
Destiny's Way	25-30 años después de ANH
Force Heretic I : Remnant	25-30 años después de ANH
Force Heretic II : Refugee	25-30 años después de ANH
Force Heretic III : Reunion	25-30 años después de ANH
The Final Prophecy	25-30 años después de ANH
The Unifying Force	25-30 años después de ANH

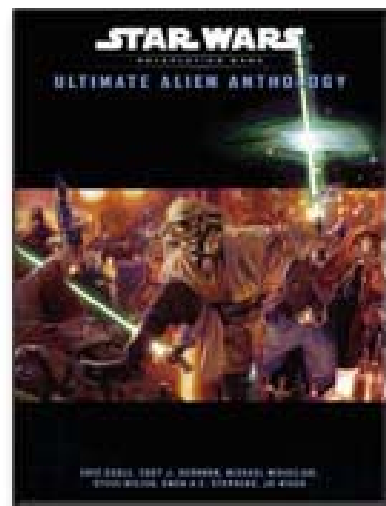




Antología Alien

Este mes tenemos para todos los que nos gusta jugar rol el nuevo libro sobre aliens titulado **Ultimate Alien Anthology** de Wizards of the Coast. Una enorme colección de 180 especies alienígenas son detalladas en este libro de pasta dura, con nuevas ilustraciones y estadísticas para incorporar a los aliens al juego. El libro tiene estadísticas y mezclas anteriormente publicadas y muchos aliens nuevos detallados por primera vez. De las películas al universo expandido, **Ultimate Alien Anthology** es algo que no debe faltar para todos los jugadores de rol para llenar su galaxia o para fans buscando información sobre aliens de toda la galaxia.

He aquí algunos de los aliens incluidos en el libro, los cuales ya se encuentran disponibles en el starwars.com databank. Para más información sobre el Juego de Rol de Star Wars visita el sitio oficial de Wizards of the Coast. [official Wizards of the Coast website here.](#)



Abyssin.

Planeta Byss, humanoides de un solo ojo. Un espécimen sediento fue presentado en la Cantina de Mos Eisley aquel día que Luke y Obi Wan consiguieron un transporte para salir de Tatooine. Son inteligentes y su hogar es un planeta desierto, los Abyssianos han evolucionado para sobrevivir en los extremos. Para preservar el agua y la energía, el cuerpo abyssiano es extremadamente eficiente, con una notable falta de órganos redundantes. Por ejemplo, un Abyssiano tiene un solo ojo, un pulmón, un riñón, etc. Además han desarrollado la habilidad de regenerar sus heridas con rapidez y también son capaces de regenerar miembros de su cuerpo que han sido arrancados haciéndolos crecer nuevamente.



Arcona

Inteligentes serpientes con miembros nativos del planeta Cona. Su desierto planeta esta desprovisto de agua, pero tiene densas concentraciones de amoniaco. Los arcona desarrollaron garras para obtener agua a través del suelo rocoso de Cona, y el amoniaco es empleado en un sistema circulatorio suplementario para deshacerse del desecho de su cuerpo.



Bith

Provenientes del Planeta Clak'Dor VII en el sistema Colu en el sector Mayagil, son avanzados craniopodos y han evolucionado tanto que sus ancestros y predecesores son imposibles de determinar. Son completamente dependientes de la tecnología, ya que perdieron todos sus instintos animales. Los Bith tienen atrofiados sus sentidos de agresión concentrando toda su energía en el arte, la música y la tecnología.





Celegian

Nativos de Celegia son una especie de cerebros flotantes con tentáculos. Son conocidos por su sabiduría e intelecto. Los Celegianos evolucionaron de ancestros anfibios y desarrollaron una forma de levitación natural. Su planeta está lleno de cianógeno el cual es letal para la mayoría de las especies, pero los Celegianos lo necesitan para vivir, y el oxígeno común y corriente es tóxico para los de su clase. Cuando tienen que viajar fuera de su mundo, lo hacen en una cámara llena de cianógeno.



Dashade

Planeta natal, Urkupp. Los Dashade deberían estar extintos. Su mundo fue destruido por una explosión de la súper nova Cron Drift durante la gran guerra Sith, eliminando toda la vida del planeta. Cuatro milenios después, cantidades esporádicas de avistamientos de dashades continuaron, pero existen muy pocos datos desde aquellos que vieron un dashade y no viven tanto para contarlos.



Duros

Provenientes de Duro, son aventureros comerciantes que conocen todas las rutas de comercio. La especie adquirió el conocimiento de los viajes espaciales antes de que se formara la República, y tienen prácticamente abandonado su planeta ya que están en constante movimiento a través del espacio. Una de sus colonizaciones más conocidas fue al planeta Neimoidia, mucho tiempo después los mismos Neimoidians se volvieron genéticamente diferentes a los Duros, evolucionaron.



Falleen

Los Falleen son exóticos reptiles humanoides con piel escamada, sangre fría y pigmentación alterable según su entorno (como los camaleones). Es una de las razas humanoides más hermosas de todas. Sumado a su atractivo físico, están las feromonas naturales que los hacen prácticamente irresistibles al sexo opuesto. Tienen la habilidad de controlar el color de su piel y han aprendido a usarlo como arma de defensa, cambiando de tonos grises y verdes a rojos y naranjas. Tienen pulmones impresionantes los cuales les permiten permanecer bajo el agua por lapsos bastante grandes. Son longevos, alrededor de 250 años estándar.

Por Jedi Hexe





LIBROS DE APOYO PARA EL JUEGO DE ROL

Por : Jedi Mancilla

¿Qué libros necesito tener para empezar a jugar al Rol?

El material que existe para complementar el juego de rol es muy variado y extenso, sin embargo, para empezar a jugar sólo se requiere del libro de reglas, del cual existen ya 4 ediciones, siendo, por supuesto, la cuarta la más actualizada y completa. Cabe señalar que necesariamente se debe elegir un Game Master, quien tendrá la obligación de leer completo el libro de reglas.

¿Los jugadores pueden leer el libro de reglas?

Sí y no. Hay algunas secciones a las que los jugadores tienen acceso, pero otras son sólo para el Game Master, ya que contienen material que si los jugadores vieran le perdería algo de chiste al juego.

¿Cómo saber qué secciones son para el Game Master y cuáles para los jugadores?

El mismo libro indica claramente la diferencia, especificando que secciones son para cada quien.

¿Existe otro tipo de material de apoyo para el Rol además de el libro de reglas?

Como ya se comentó es enorme la lista de material que ha sido creado para el juego de Rol. Existen varias guías acerca de razas de aliens, planetas, bases rebeldes, fortalezas imperiales, escondites de contrabandistas, grupos rebeldes e imperiales, los ejércitos de la federación y de los Naboo, especificaciones acerca de los "Yuuzhan Vong", etc.

EL GAME MASTER

¿Es complicado ser "Game Master?"

Yo diría que no es tan complicado como laborioso, además depende mucho de qué tipo de Game Master quiera uno ser.

¿Qué se tiene que hacer para ser un buen Game Master?

Creo que lo principal es lograr que los jugadores se diviertan. Si al final de la aventura los jugadores dicen "¡Qué padre estuvo la aventura! ¿Cuándo jugamos otra vez?" Entonces el Game Master sabrá que va por buen camino.

¿Cuáles son las actividades del Game Master?

A continuación se describe una lista de actividades que todo Game Master necesita realizar :

- **Leer el libro de reglas:** Este es el primer paso para adentrarse en el apasionante mundo de "Mastrear", ya que el Game Master debe conocer bien las reglas y, de ser posible, memorizarlas.
- **Diseñar la Aventura:** Este es uno de los elementos principales al que todo Game Master debe poner especial interés, ya que si su aventura carece de emoción, el juego se volverá aburrido y los jugadores difícilmente querrán volver a jugar. Cabe señalar que a los Game Masters que se inician en el Juego de Rol, se les recomienda empezar con una o dos aventuras "prefabricadas", es decir, aventuras que ya están planeadas y que se incluyen en casi todos los libros de rol. Conforme se adquiere experiencia se pueden ir diseñando aventuras ya de manera personal.
- **Crear elementos de interés al diseñar la aventura :** "Un jugador aburrido es un jugador perdido" Si las aventuras no son interesantes, emocionantes, emotivas y si carecen de elementos de sorpresa, entonces nadie se sentirá motivado para volver a jugar. Según los libros de reglas, se deben incluir invariablemente los siguientes elementos :
 - *Una batalla con blasters :* A todos los jugadores les gustan.
 - *Una batalla espacial :* Proporcionan variedad y son una gran parte de lo que hace sentir a los jugadores que **realmente** están jugando en el universo de STAR WARS.
 - *Acertijos :* Para la mayoría de los jugadores es interesante tener que resolver algún tipo de misterio o acertijo.





- *Interacción con personajes conocidos:* Prácticamente a todos los jugadores les parece muy emocionante ser perseguidos por Boba Fett, encontrarse con Vader cara a cara, negociar con Talon Karrde, jugar Saabac con Han Solo, escuchar a la Reina-Senadora Amidala, etc.
- **Guía :** Siendo el Game Master la persona que conoce las reglas, él apoya a sus jugadores con la creación de sus personajes.
- **Narrar la historia:** La primera función de un Game Master a la hora de jugar es la de narrador, ya que él les va describiendo a los jugadores lo que está pasando, lo que van “viendo”, la ubicación de las cosas, etc. Esto significa que mientras más descriptivo sea el Game Master, mejor podrán desempeñarse los jugadores, sin llegar a aburrirlos con descripciones excesivas.
- **Árbitro :** El Game Master (basándose en las reglas) resuelve cualquier conflicto que pudiera surgir.
- **Juez :** Al final de la aventura el Game Master evalúa a los jugadores y a los personajes para otorgar los “Carácter Points”, que sirven para que los jugadores incrementen sus atributos y habilidades.

Espero que esta sección sea de tu interés y te sirva para que disfrutes del Juego de Rol.

Un Saludo desde Guadalaneosis, mucha suerte y ¡QUÉ LA FUERZA ESTÉ CONTIGO!

¡ANÍMATE A JUGAR!

¡ÚNETE A LOS “AMETHIOZ”, EL GRUPO DE ROL DEL STAR WARS FAN FORCE JALISCO!



Intégrate a nuestro grupo <http://mx.groups.yahoo.com/group/StarWarsFanForceJalisco/>
y visita nuestra página <http://swfanforcejalisco.tripod.com/swffjal/>

