

CAR WARS[®]

Juego de duelos motorizados



Con autorización de **STEVE JACKSON GAMES**



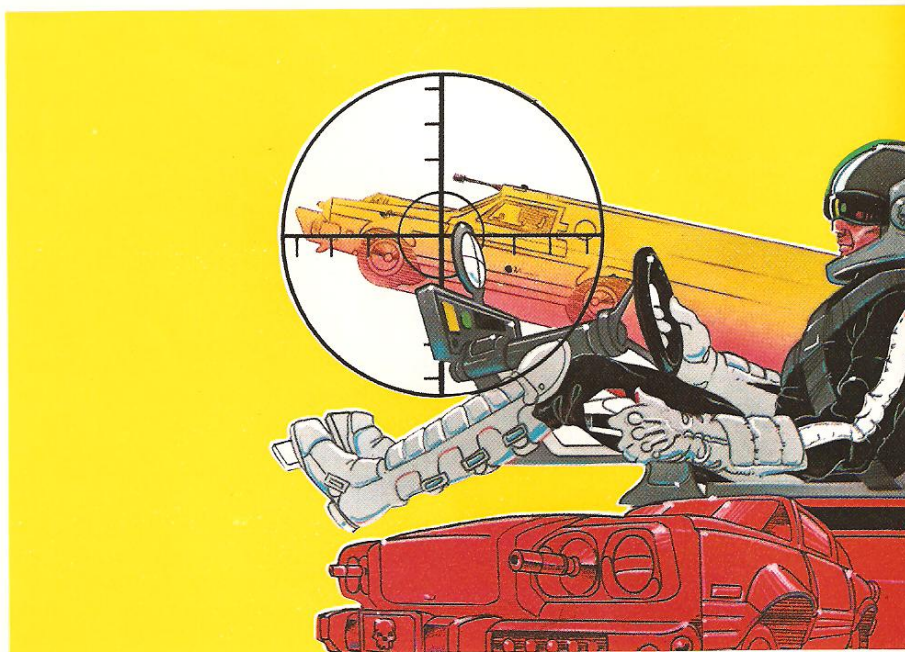
MINI CAR

WARS®

Versión de iniciación al juego CAR WARS, creada por Jim Gould, Michael Moe y Steve Jackson a partir de una idea original de Chad Irby y Steve Jackson. Editado por Joe Internacional bajo licencia de Steve Jackson Games.

(...) Accionó de nuevo los cañones de detrás. ¡Blanco! El coche negro derrapó y, escapando al control de su conductor, dio varias vueltas de campana, incendiándose después. ¡Un pesado menos!

Mini Car Wars es un juego de iniciación completo en sí mismo, que permite simular la circulación por las rutas del futuro, en las que el derecho de paso pertenecerá a quien disponga de la artillería de más grueso calibre. Escoge tu vehículo y sal a la carretera. De tu pericia depende que te conviertas en un as del volante ... o que perezcas entre las llamas y la chapa retorcida.



1. Material

Una vez extraído el encarte, dispones de las reglas del juego (que estás leyendo en este momento), hojas de vehículo de coche y moto, dos secciones de carretera (despejada por un lado y con restos de vehículos por el otro) y una serie de fichas que simbolizan los coches, las motos y las cortinas de humo. En lugar de recortarlos, no estaría mal fotocopiar todos estos elementos, para que te duren más. El material que se proporciona permite jugar dos o varias personas.

También se precisarán papel y lápiz, y al menos dos dados normales (de 6 caras).

2. Inicio del juego

Para comenzar una partida debes escoger un escenario siguiendo las indicaciones que se dan en el capítulo 9 y después:

- Coloca las secciones de carretera sobre la mesa.
- Escoge en la lista de vehículos de serie: copia sus características en sendas hojas de vehículo y después escoge las fichas que los van a representar. Anota sus velocidades iniciales (indicadas en el escenario) en la casilla reservada para ello.
- Sitúa los vehículos sobre la carretera y ... ¡adelante!

3. Elección del vehículo

La lista de vehículos de serie (ver más adelante) proporciona las características y precios de diversos coches y motos, así como algunas opciones. Todos ellos están creados con las reglas estándar de **Car Wars** pero han sido ligeramente modificados para seguir siendo compatibles con esta versión simplificada. Las características se presentan en el siguiente orden: primero va el nombre del vehículo, seguido de su tamaño, los puntos de daño (PD) que resiste su motor, la calidad de la blindaje en cada uno de los cinco lados posibles (delante, lados derecho e izquierdo, detrás y techo), el número de ocupantes (sólo conductor o conductor y artillero), las armas y su emplazamiento, y por último el coste del conjunto, seguido de un espacio para anotar opciones extra que se hayan instalado (con su coste o ahorro) y cualquier comentario que sea preciso.

Ejemplo: Mensajero: berlina; motor de 12 PD; blindaje: delante 30, izquierda y derecha 20, detrás 25, techo 0; conductor y artillero;

lanzacohetes delante, ametralladoras a izquierda, a derecha y detrás; 13000 \$.

Opción a: reemplazar la ametralladora de detrás por un lanzacohetes pesado y un generador de humo. Ahorro de 950 \$.

Opción b: quitar el lanzacohetes, las tres ametralladoras y el artillero y poner dos láser acoplados delante. Recargo de 10200 \$.

Algunos vehículos están equipados con una torreta. Eso quiere decir que las armas montadas allí van en el techo y su ángulo de tiro es 360.

HOJA DE VEHÍCULO

Modelo	Mensajero	Conductor	J.W. Roadie
Blind. izquierda	20	Blind. derecha	20
Blindaje techo	0	Velocidad	40
Blindaje detrás	25	Blindaje delante	30

Una vez escogido el vehículo, rellena una ficha utilizando el modelo que se proporciona más adelante. Fíjate en el ejemplo: muestra un Mensajero básico después de un pequeño incidente. Toda el blindaje del lado derecho ha sido destruido, así como la ametralladora del mismo

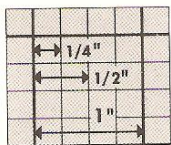
lado. El blindaje de delante ha recibido 6 puntos de daño. Los puntos de daño del motor y de los ocupantes se simbolizan con cuadrados pequeños. El motor ha recibido 3 puntos de daño que ya se han tachado. Los ocupantes no llevan blindaje personal por lo que resisten 3 PD cada uno.

4. Movimiento y escala

La carretera está dividida en cuadrados para visualizar y calcular el desplazamiento. Cada cuadrado grande representa 15 pies (4,57 m.) de lado y cada cuadrado pequeño representa 3,75 pies (1,14 m.) de lado.

Cada turno de juego representa 1 segundo, y está dividido en 10 fases de 1/10 de segundo. La velocidad del vehículo determina el número de fases en las que puede desplazarse. Cada vehículo debe mover 1" (un cuadrado grande) por cada múltiplo de 16 mph que lleve de velocidad, empezando por la fase 1.

Ejemplo: un vehículo rueda a 30 mph (10 x 3) por lo que se desplazará 1" en la primera fase, 1" en la segunda, 1" en la tercera y ya no



volverá a mover hasta el siguiente turno. Los vehículos se desplazan por orden de velocidad decreciente (es decir, primero los que van más rápido). En caso de empate, se determina al azar quién mueve primero.

Cuando el vehículo de cabeza llega al final del tramo de carretera se prolonga ésta añadiendo otro. Toda salida de pista representa el final del camino para su torpe conductor.

5. Aceleración y frenada

Al inicio de cada turno, cada jugador anota en secreto la velocidad de su vehículo (o vehículos) durante el turno en cuestión, y la revelan simultáneamente. La velocidad debe expresarse en múltiplos de 10 mph. Un vehículo puede:

- Acelerar 10 mph,
- reducir su velocidad en 10 ó 20 mph,
- permanecer a la misma velocidad.

La velocidad máxima de cualquier vehículo es de 100 mph (160 Km/h).

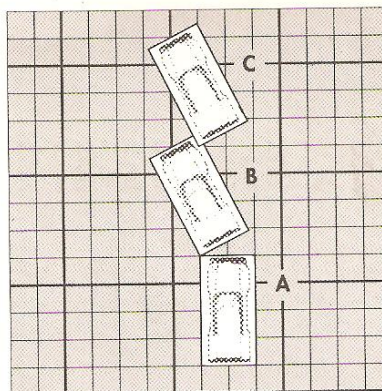
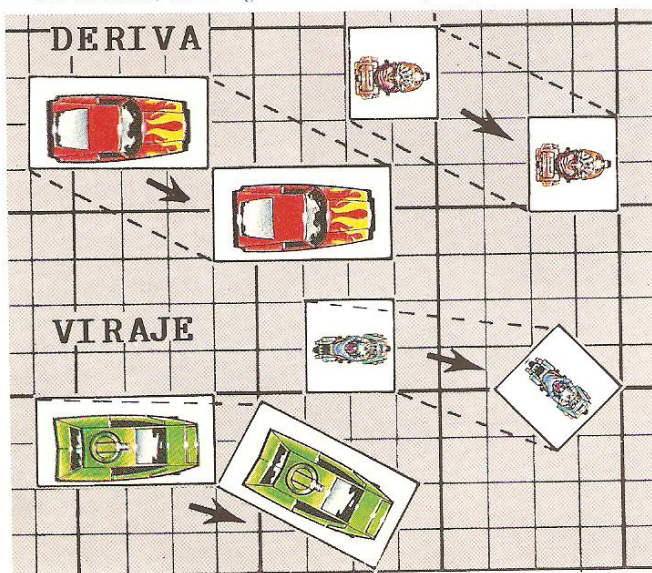
6. Maniobras y control

Los movimientos en línea recta se resuelven fácilmente gracias a los cuadrados impresos sobre la carretera, sobre todo porque cada marcador de coche cubre exactamente 1" (y los de moto 1/2"). Para cambiar de dirección, todo vehículo debe realizar una *maniobra*. Sólo se puede realizar una maniobra por fase, y ello reemplaza al movimiento en línea recta. La primera maniobra de un turno siempre se puede realizar sin riesgo, pero en la segunda empiezan los problemas (y continúan con todas las demás de ese turno). El jugador debe tirar dos dados de 6 caras (2d6) y consultar la tabla de control. Si obtiene un resultado que no sea OK pierde el control del vehículo (los efectos exactos de la pérdida de control se indican directamente en la tabla de control). Las diversas maniobras posibles son:

1. *La deriva*: el vehículo avanza recto 1" y a continuación hasta 1/2" hacia uno de los lados pero conservando el mismo sentido de marcha.
2. *El viraje*: el vehículo avanza recto 1" y gira a elección del jugador, pero teniendo en cuenta las siguientes restricciones: (a) una de las esquinas posteriores del marcador del vehículo debe permanecer en el mismo cuadrado pequeño y (b) la esquina diametralmente opuesta debe desplazarse 1 ó 2 cuadrados pequeños (incluso en diagonal).
3. *El giro en pivote*: sólo es posible para un vehículo que se mueva a 10 mph. El vehículo avanza recto 1/2" y, manteniendo una esquina cualquiera fija, gira cualquier distancia en cualquier dirección que el jugador desee.
4. *La marcha atrás*: maniobra permitida sólo a los coches (no a las motos, y por razones obvias). El vehículo debe permanecer por lo menos un turno inmóvil antes de poner marcha atrás, y sólo puede ir a 10 ó 20 mph. Todas las reglas normales de movimiento se aplican con normalidad.

Ejemplo de desplazamiento

J.W. Roadie, en su algo cascado Mensajero (posición A) decide



había maniobrado una vez sin riesgo, ahora debe tirar 2d6 en la tabla de control. Obtiene un 10 y suma 2 debido a su velocidad de 40 mph. Total 12, es decir, un derrapaje. El Mensajero avanza 4 m en la dirección que tenía antes de la maniobra (posición C). Normalmente, el vehículo debería desplazarse de nuevo en la fase 4 (iba a 64 Km/h, múltiplo de 4) pero el derrapaje representa un movimiento, por lo que el Mensajero no mueve más este turno. Si su velocidad hubiera sido 50 mph habría movido de nuevo en la fase 5.

7. Choques y accidentes

Cuando un vehículo entra en contacto con un obstáculo fijo o con otro vehículo, tiene lugar un choque. Los daños ocasionados dependen de las velocidades relativas y de los participantes. Si se trata de dos vehículos que van aproximadamente en la misma dirección y sentido, se trata de un alcance y la velocidad del choque es la del más rápido menos la del más lento. Si es un choque frontal (o casi) las velocidades se suman. Si es un choque lateral (más o menos en ángulo recto), la velocidad del choque es la de quien ha movido en último lugar.

Cada vehículo recibe 1d6 puntos de daño por cada 10 mph de velocidad de choque, en la parte en donde éste tiene lugar. Las motos causan 1/3 de dicho daño.

La velocidad y la posición de un vehículo pueden verse alterados por un choque. En los alcances por lo general se mantiene la dirección y la velocidad a la que salen los vehículos es la media de sus velocidades previas al alcance (redondeando hacia arriba). En los choques de frente o de lado, los efectos en la dirección se simulan aleatoriamente y basta con dejar caer las dos fichas desde una altura de unos 10 cm sobre el punto de impacto. Tal y como queden dispuestas las fichas, así quedarán los vehículos. Si caen una sobre otra, se repite la operación. La velocidad de los dos vehículos después del choque es 0.

8. Combate

Existe combate cuando un vehículo dispara sobre otro. El combate se puede producir en cualquiera de las fases, pero siempre después del movimiento. El jugador anuncia el arma que va a utilizar y el blanco. Todos los tiros de la misma fase se resuelven a la vez. Las cortinas de humo aparecen al final de la fase, después de los tiros.

Un arma sólo puede disparar una vez por turno (10 fases). El conductor (o el artillero) no puede utilizar más de un arma por turno (a menos que disponga de armas acopladas). Un acoplamiento permite disparar al mismo tiempo con dos armas (aunque también se pueden disparar por separado), debiéndose realizar dos tiradas de impacto, una por cada arma. Las armas acopladas deben utilizarse siempre contra el mismo blanco. Los modificadores de tiro (incluidos los ordenadores de puntería) que afectan a una de las armas acopladas afectan también a la segunda.

El interés de un vehículo con artillero es el permitirle tirar dos veces por turno, una con el conductor y otra con el artillero.

8.1. Apuntar

Para disparar sobre un blanco, tiene que existir una línea de tiro entre el centro de la ficha del vehículo atacante (si se dispara desde una torreta) o entre el centro del lado de dicho vehículo en el que esté localizada el arma y cualquier parte del blanco (N. del T.: que exista una línea de tiro quiere decir que se pueda trazar una línea recta entre los puntos mencionados). Si dicha línea pasa a través de otra ficha de vehículo (en el caso de una torreta, evidentemente el propio vehículo no cuenta) o de un obstáculo fijo, el tiro es imposible. El humo no bloquea la línea de tiro pero penaliza a la tirada de impacto. Se puede

apuntar a cualquiera de los cuatro lados de un vehículo (delante, detrás, lados izquierdo y derecho), siempre y cuando exista línea de tiro a ese lado, y también a la torreta pero en este caso con un modificador de 2.

8.2. Impactar

El resultado de un tiro se determina con 2d6. La cifra obtenida (en la que pueden incidir diversos modificadores que se explican más adelante) debe ser igual o mayor a la tirada de impacto del arma que se utilice. *Por ejemplo:* una ametralladora tiene una tirada de impacto de 7; ello quiere decir que para conseguir un impacto con dicha arma hay que sacar 7 o más. Cualesquiera que sean los modificadores, una tirada de 2 es siempre un fallo. Los generadores de humo no tienen tirada de impacto, sino que al final de la fase producen un marcador de humo, sin más.

8.3. Calcular los daños

Cuando un arma alcanza su blanco hay que tirar un cierto número de dados (de 6 caras) para calcular los daños causados. El número exacto se indica en la tabla de armas. *Ejemplo:* Ametralladora, 1 dado.

Cada parte del vehículo puede encajar un cierto número de puntos de daño antes de quedar inutilizable. El blindaje se destruye punto a punto y ningún elemento interior (conductor, artillero, motor o armamento) puede resultar dañado mientras quede al menos 1 punto de blindaje en la parte del vehículo por la que incide el ataque. Cuando se pierde el último punto de blindaje, el arma o armas de esa parte quedan inutilizadas simultáneamente. El blindaje del techo protege a las armas de la torreta. Los motores funcionan mientras les quede al menos 1 PD. El primer punto de daño recibido hiere a un ocupante, el segundo le deja inconsciente y el tercero le mata. Un conductor herido debe tirar 2d6 en la tabla de control, y un personaje inconsciente o muerto ya no puede intervenir en el juego.

8.4. Localizar los daños

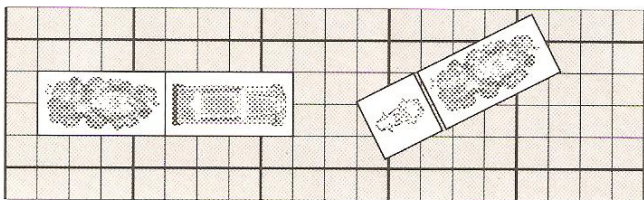
El daño incide en primer lugar sobre el blindaje de la parte correspondiente. Una vez destruido (y con ello las armas de esa parte), y si aún hay que adjudicar puntos de daño, existen idénticas posibilidades de que resulten alcanzados el conductor, el artillero o el motor, por lo que hay que tirar 1d6 y consultar la siguiente tabla.

1d6	Parte alcanzada
1-2	Motor
3-4	Conductor
5-6	Artillero

Si no hay algún elemento interior o ya ha sido destruido y aún sobra daño, éste afecta primero a las armas y luego al blindaje del lado opuesto (el tiro atraviesa totalmente el blanco). Excepción: el blindaje del techo sólo protege a las armas de la torreta, por lo que todo impacto suplementario se pierde. Cuando el motor pierde su último PD, el vehículo debe frenar 10 mph por turno hasta detenerse por completo y definitivamente, aunque sus armas siguen funcionando y el conductor aún puede maniobrar. El vehículo cuyo conductor queda inconsciente o resulta muerto continúa avanzando recto, frenando 10 mph cada turno. En ese caso, el artillero puede continuar disparando, pero no puede maniobrar en lugar del conductor.

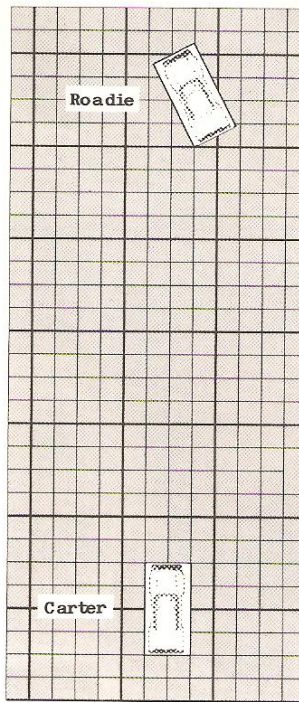
8.5. Humo

Los generadores de humo se utilizan como si fueran armas pero su efecto es diferente. Sitúan en la carretera una espesa cortina de humo que dura 60 turnos (mucho más que la mayoría de los combates) y que significa un modificador de -2 a todos los tiros que pasan a su través. Además, los rayos láser no pueden atravesarla. La ficha de humo se sitúa tal y como se indica en el siguiente esquema, dependiendo de la dirección que lleve el vehículo, y no se mueve.



8.6. Ejemplo de combate (ver esquema siguiente):

Nuestro amigo Roadie ha conseguido maniobrar a la izquierda (ver ejemplo precedente), pero aún no está a salvo. Su adversario, Carter, ocupa un Mensajero con la opción (b), rueda a 60 mph y está



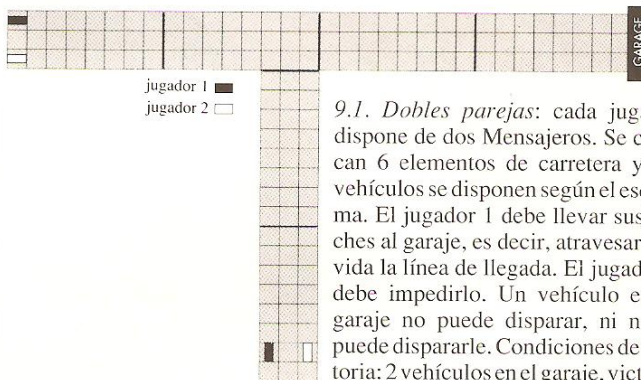
Una vez todos los ataques resueltos se localizan los daños. Carter se tacha dos puntos de blindaje delantero (aún le quedan más). Como quiera que Roadie sólo tiene 20 puntos de blindaje en su lado izquierdo, se tacha toda el blindaje y la ametralladora de ese lado, amén de pasar 8 puntos de daño al interior. Carter tira localización y saca un 2, con lo que el pobre Roadie se va directamente al otro barrio con 3 puntos de daño, y los 5 puntos restantes atraviesan el lado derecho (que, recordemos el primer ejemplo, carecía de blindaje debido a un incidente anterior) perdiéndose en la lejanía. En este momento, el vehículo de Roadie avanza sin control, y su artillero está rezando todo lo que sabe.

9. Escenarios

Antes de jugar conviene decidir el tipo de escenario que se quiere representar. Responde por tanto a las siguientes preguntas:

- ¿Qué vehículos se van a utilizar? (Basándote en los que se muestran en los escenarios, se puede otorgar un presupuesto a cada jugador para que practique el *bricolage* armamentístico).
- ¿Cuál será la posición de salida de los vehículos? ¿Sobre la misma línea, separados por *x* cuadrados, etc? ¿A qué velocidad empezarán el juego?
- ¿Se autorizará a los jugadores a consultar la ficha de vehículo del contrario? Esta posibilidad es válida por lo general en el caso de jugadores principiantes, que descubren juntos las reglas. Todo el mundo sabe lo que llevan los demás, y no se puede ocultar información. Sin embargo, para jugadores que conozcan bien las reglas, el desconocer de lo que dispone el contrario es uno de los alicientes del juego.

Algunos ejemplos de escenarios



9.1. Dobles parejas: cada jugador dispone de dos Mensajeros. Se colocan 6 elementos de carretera y los vehículos se disponen según el esquema. El jugador 1 debe llevar sus coches al garaje, es decir, atravesar con vida la línea de llegada. El jugador 2 debe impedirlo. Un vehículo en el garaje no puede disparar, ni nadie puede dispararle. Condiciones de victoria: 2 vehículos en el garaje, victoria para el 1; 1 sólo vehículo en el garaje, empate; 0 vehículos en el garaje, victoria para el 2.

9.2. *Duelo en la carretera*: cada jugador escoge un vehículo con el armamento y los accesorios que desee, pero con un coste máximo de 15000 \$. Los vehículos se colocan en la carretera, ruedan en el mismo sentido, a 60 mph, y están separados 2d6 x 1". Se tira a suertes quién se sitúa detrás. El que sobreviva, gana.

9.3. *La jauría*: el jugador A utiliza el Cohete especial (opción a). El jugador B escoge motos por valor de 25000 \$ (mínimo 5 motos). El coche empieza a 12" por delante de las motos, a 80 mph. Las motos van en el mismo sentido y pueden escoger la velocidad. El que sobreviva, gana.

Otras opciones: 1) Para añadir interés a estos escenarios, se puede tener en cuenta que en la superficie de la carretera puede haber restos de otros

vehículos. Pongamos que se tira un dado cada vez que se coloca una nueva sección de carretera, y si sale un 6 se coloca por la parte de que contiene los restos; cada vez que se pise uno de esos cuadrados hay que hacer una tirada de control y consultar la tabla. 2) Se puede salir de la carretera pero allí la superficie es sumamente irregular por lo que cada fase de movimiento en que todo o parte del marcador esté fuera de la carretera se debe hacer una tirada de control. 3) También se pueden utilizar trazados de ruta no lineales, instalando por ejemplo un cruce, una ciudad, un parking o un circuito. En este caso hará falta papel cuadriculado en el que dibujar el perfil de cualquier terreno que limite el movimiento (arceles, medianas, paredes, edificios, etc.)

Vehículos de serie

Los coches se presentan en orden creciente de tamaño.

- **Kart asesino**: utilitario; motor de 8 PD; blindaje: delante 6, izquierda, derecha y detrás 4, techo 0; conductor; ametralladora delante; 3750\$.

- **Mini Sherman**: coupé; motor de 10 PD; blindaje: delante 35, izquierda y derecha 25, detrás 33, techo 0; conductor; dos ametralladoras acopladas delante y generador de humo detrás; 7500 \$.

Opción a: reemplazar las ametralladoras por un lanzacohetes y añadir 25 puntos de blindaje. Ahorro de 1500 \$.

Opción b: reemplazar una ametralladora por un lanzacohetes pesado y añadir 16 puntos de blindaje. Ahorro de 1250 \$.

- **Cohete especial**: tamaño medio; motor de 12 PD; blindaje: delante 40, izquierda, derecha y detrás 35, techo 30; conductor y artillero, lanzacohetes delante y ametralladora en torreta; 12250 \$.

Opción a: quitar el lanzacohetes, la ametralladora y el artillero y colocar un láser en la torreta. Recargo de 4250 \$.

Opción b: quitar la ametralladora y el artillero, añadir 3 lanzacohetes pesados (2 delante y 1 detrás) y 25 puntos de blindaje. Ahorro de 1500\$.

- **Mensajero**: berlina; motor de 12 PD; blindaje: delante 30, izquierda y derecha 20, detrás 25, techo 0; conductor y artillero; lanzacohetes delante, ametralladoras a izquierda, a derecha y detrás; 13000 \$.

Opción a: reemplazar la ametralladora de detrás por un lanzacohetes pesado y un generador de humo. Ahorro de 950 \$.

Opción b: quitar el lanzacohetes, las tres ametralladoras y el artillero y poner dos láser acoplados delante. Recargo de 10200 \$.

- **Shogun 100**: moto; motor de 2 PD; blindaje: delante y detrás 6; motorista; ametralladora delante; 3000 \$.

- **Shogun 220**: moto; motor de 3 PD; blindaje: delante y detrás 20; motorista; lanzacohetes delante; 4000 \$.

- **Llamarada**: moto; motor de 5 PD; blindaje: delante y detrás 6; motorista; láser delante; 11250 \$.

Opción: sustituir el láser por una ametralladora y dos lanzacohetes pesados delante y añadir 17 puntos de blindaje. Ahorro de 6000 \$.

El reparto de los puntos de blindaje puede hacerse a gusto del jugador, pero las motos sólo pueden llevar blindaje delante y detrás.

Tabla de modificadores de tiro

Situación	Modificador*
Estar a quemarropa (menos de 4 m)	+4
Larga distancia (por cada 16 m más allá de 16 m)	-1
El blanco es un utilitario o un coupé	-1
Se apunta a la parte de delante o de detrás	-1
Se apunta a una torreta o a una moto	-2
El artillero está inmóvil	+1
El blanco está inmóvil	+1
Cortina de humo (por cada una atravesada)	-2
Se dispone de ordenador de puntería	+1
Se dispone de ordenador de alta resolución	+2

*: todos estos modificadores son acumulativos y se suman a la tirada de impacto. Una tirada de 2 es siempre un fallo. *Ejemplo*: Disparar contra la parte delantera (-1) de un coupé (-1) en movimiento (0) a una distancia de 28 m (-1) desde un vehículo parado (+1) equivale a un modificador de -2. Si se disparara con una ametralladora, se precisaría un 9 en lugar del 7 normal, debido al modificador.

Tabla de armas

Nombre	Tirada de impacto	Daño
Ametralladora (A)	7	1d6
Lanzacohetes (LC)	8	2d6
Láser* (L)	6	3d6
Generador de humo (GH)	—	humo
Lanzacohetes pesado** (LCP)	9	3d6

* : no puede atravesar una cortina de humo.

** : de un sólo uso.

Accesorios

Todos los accesorios que se relacionan a continuación pueden añadirse a todos los vehículos de serie.

- **Ordenador de puntería**: proporciona un modificador de +1 a todas las tiradas de impacto, sólo a una persona. Coste 1000 \$.

- **Ordenador de alta resolución**: proporciona un modificador de +2 a todas las tiradas de impacto, sólo a una persona. Coste 4000\$.

- **Blindaje personal**: fabricada en tejido de plástico duro, proporciona 3 PD a un personaje (por lo que no resulta herido hasta el 4º punto de daño). Coste 250 \$ (si resulta dañada en su totalidad o en parte hay que tirarla y comprar otra).

Tabla de control

2d6*	Resultado
2-10	OK
11	Coletazo
12	Derrapaje
13	Coletazo y derrapaje
14 o más	Vuelta de campana y explosión

*: +1 al dado por cada 20 mph de velocidad. Si se trata de una moto, otro +2 al dado.

OK: sin problemas.

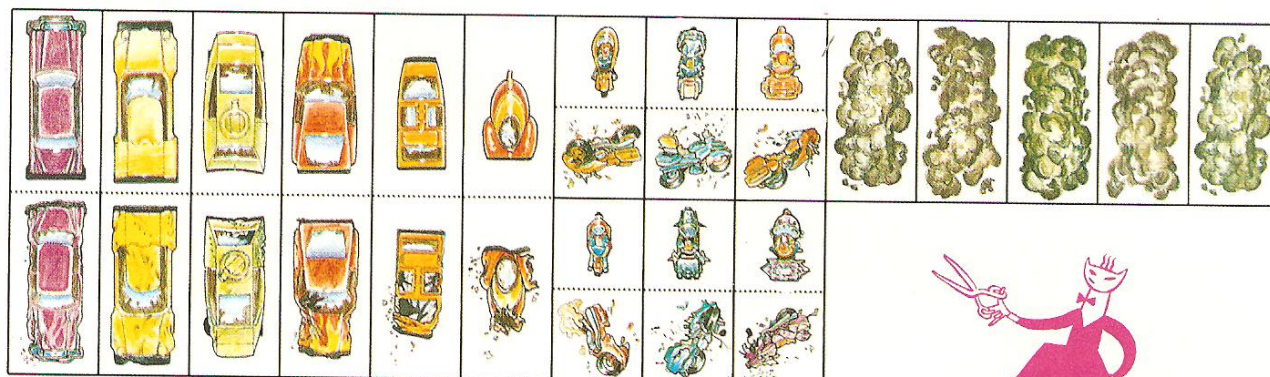
Coletazo: manteniendo fija una esquina delantera, se hace pivotar la esquina trasera opuesta dos cuadrados pequeños (se tira al azar si se derrapa a derecha o a izquierda).

Derrapaje: el vehículo avanza 4 m en la dirección que llevaba antes de la maniobra y pierde su siguiente fase de movimiento.

Coletazo y <>derrapaje: exactamente en este orden, primero se ejecuta lo uno y luego lo otro.

Vuelta de campana y explosión: el vehículo se detiene de inmediato y queda destruido. Todos sus ocupantes mueren. Da la vuelta a la ficha.

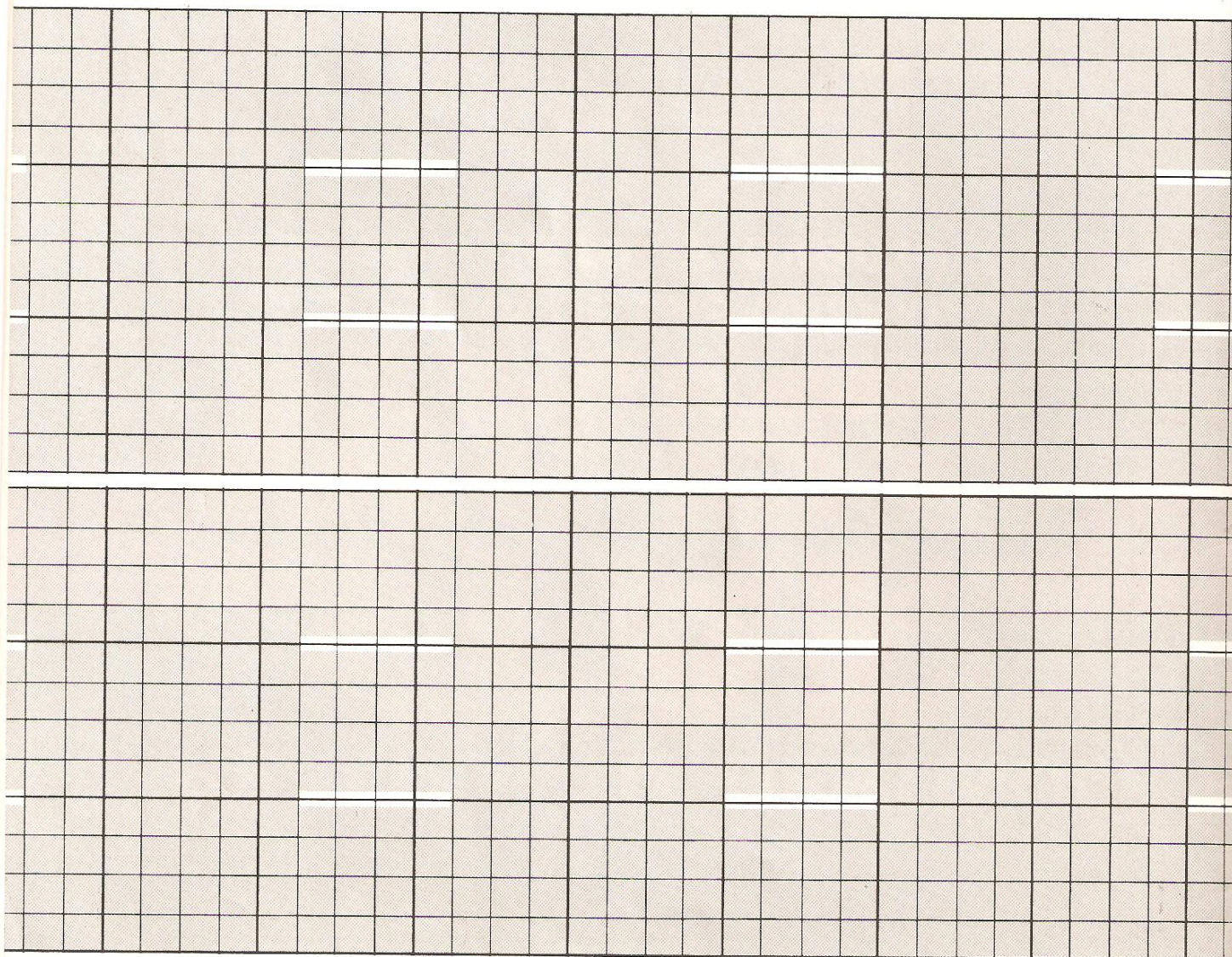
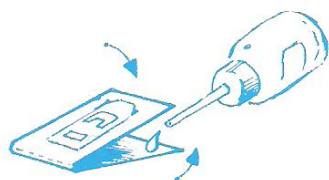
Mensajero	Mensajero	Cohete especial	Cohete especial	Mini Sherman	Kart asesino	Shogun 100	Shogun 220	Llamarada
-----------	-----------	--------------------	--------------------	-----------------	-----------------	---------------	---------------	-----------



Pegado de las fichas

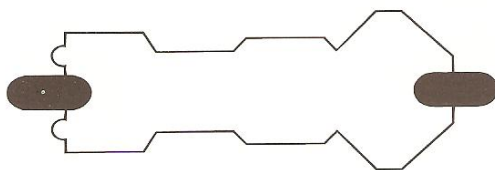
La cara y el dorso de cada ficha están impresos pies contra cabeza.

Doblándolos por la línea de puntos y pegando las dos partes se obtienen marcadores de doble cara.



HOJA DE VEHÍCULO (MOTO)

Modelo _____ Conductor _____



Blindaje
detrás

Velocidad

Blindaje
delante

Tamaño _____ Coste _____

Extras _____

Notas _____

HOJA DE VEHÍCULO (COCHE)

Modelo _____ Conductor _____

Blind. izquierda _____ Blind. derecha _____ Velocidad

Blindaje
techo

Blindaje
detrás

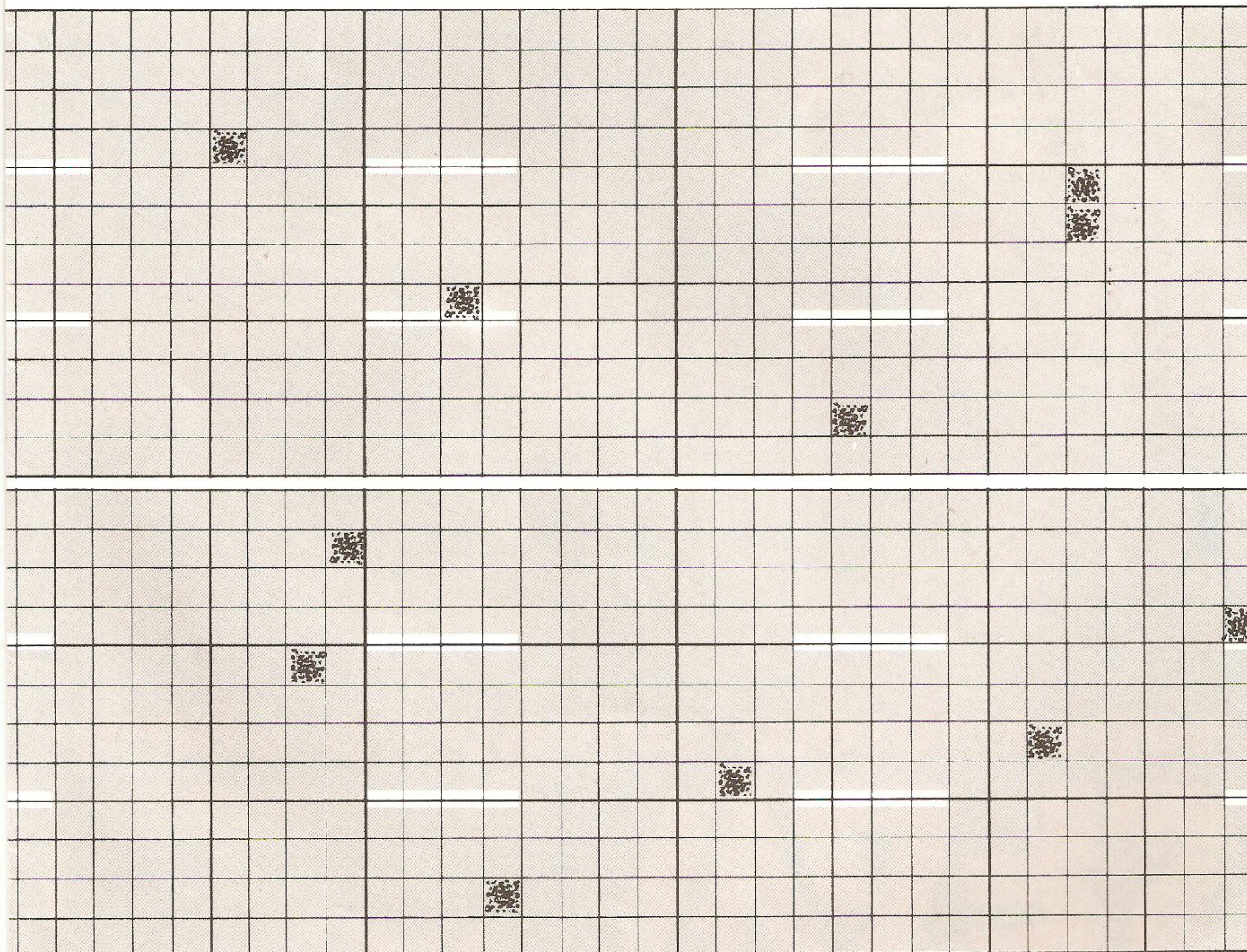
Blindaje
delante

Tamaño _____ Coste _____

Extras _____

Notas _____

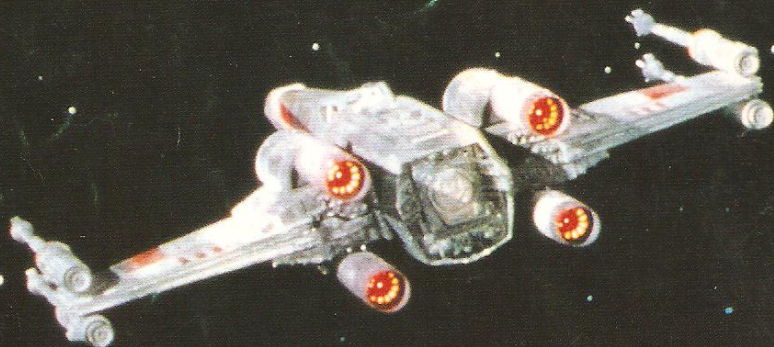
Hojas de vehículo para fotocopiar



¡REALIZA TU DESTINO!

STAR WARS®

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS
Juegos de rol y aventura



NUEVAS AVENTURAS
¡Experimenta las
innumerables
posibilidades y el
irrefutable poder de la
mejor fantasía espacial
de todos los tiempos!

