

BORDE

EPISODIO I: UN NUEVO COMIENZO

EXTERIOR





Episodio I

UN NUEVO COMIENZO

Han pasado casi 300 años desde la BATALLA DE ENDOR, y la galaxia ha hallado un nuevo equilibrio de fuerzas. La NUEVA REPUBLICA y el NUEVO IMPERIO mantienen una GUERRA FRÍA por el control de los numerosos sistemas neutrales.

En un mundo del BORDE EXTERIOR llamado KRYL, una repentina y desproporcionada bonanza ha puesto la mirada de la galaxia sobre el Corredor de Kryl y sobre el mundo de KRYL 7. Sobre el planeta, la AUTORIDAD trata de aferrar su control sobre la mayoritaria población de tribus KRYLIANAS, los primeros pobladores del sistema, que frente al expolio de la Autoridad tratan de mantener viva su cultura de raíces mandalorianas.

Otras fuerzas, como la nueva HORDA MANDALORIANA, o el CÁRTEL de CHUBBA EL HUTT, se dirigen a Kryl por sus propios intereses, mientras la nueva ORDEN JEDI y la ORDEN SITH siguen las pistas de un despertar de la Fuerza en el sector y de un misterio que podría cambiarlo todo.

Mientras unos y otros colocan sus piezas en el tablero de Kryl, la partida que va a comenzar decidirá el destino de la galaxia. El antiguo orden ha terminado, y se avecina para el Borde Exterior un NUEVO COMIENZO.





ÍNDICE

- **ACERCA DEL EVENTO** 2
 - Fecha y lugar
- **FORMATO** 5
 - ¿Es este tu evento?
- **TRASFONDO** 7
- **EXPERIENCIA DE JUEGO** 10
- **PERSONAJES Y ARQUETIPOS** 11
- **FACCIONES O GRUPOS** 13
 - La nueva republica
 - El nuevo imperio
 - Orden Jedi
 - Orden Sith
 - Horda Mandaloriana
 - Cártel Hutt
 - Krylianos
 - La autoridad de Kryl
 - Viajeros de la Galaxia
- **HORARIOS** 33
- **¿QUÉ LLEVAR?** 35
- **PLAZAS** 36
 - Formas de Pago
 - Plazos de Pago
 - Devoluciones
- **INSCRIPCIÓN** 42
 - Formulario de Personaje Jugador/a
 - Formulario de Personaje No Jugador/a
 - Formulario de Comerciantes y Artesanos

ACERCA DEL EVENTO

EPISODIO 1: UN NUEVO COMIENZO

Borde exterior “Episodio 1: Un nuevo comienzo” es un evento de rol en vivo inspirado en el universo cinematográfico y literario de Star Wars de George Lucas, antes de que Disney comprara los derechos, basándonos más en Star Wars Legends (con licencias propias). Pero 300 años más tarde de la trilogía original.

En él podrás encarnar diferentes habitantes de la galaxia, y centraremos nuestra particular historia en un planeta del Borde Exterior. Como el universo de Star Wars es tan grande, podréis encarnar templados caballeros Jedi, miembros del Imperio Galáctico, una afamada piloto de vainas, un cazarecompensas sin escrúpulos o hasta una guerrera Mandaloriana.



22/23/24 NOVIEMBRE 2024

La localización del evento es en el **Campamento “La Serrana”**, junto al pueblo de Buñol, a solo 30 minutos de Valencia.

Un albergue que nació en 2020, con unas instalaciones totalmente nuevas y con un sinfín de posibilidades para hacer de vuestra estancia algo ideal.





FORMATO

Se trata de un evento en un formato sencillo, pero lleno de acción. Previamente, la organización ha trabajado preparado diferentes aventuras e hilos argumentales a los que os podéis ir enganchando.

Al tratarse de la primera edición, será un rol de tamaño reducido que, paulatinamente irá creciendo en partidas posteriores contaremos con un número de plazas limitadas.

La inscripción se hace mediante un formulario en el que nos indicáis vuestras preferencias en cuanto a las facciones de juego. Es primordial echar un vistazo a cuáles son los arquetipos predominantes en dichas facciones, para haceros una idea de qué tipo de personajes vais a poder jugar dentro de cada cual.

Tras confirmar la plaza un máster os contactará. Dicho máster es vuestro máster personal para el evento. Los másteres construiremos los personajes en sinergia con vuestras preferencias, aportes, sugerencias.

Una vez realicemos vuestra ficha se os envía para que la reviséis y podáis cambiar cosas o ajustarlas a vuestro gusto.

En dicha ficha encontraréis en el apartado intereses, algunos de los hilos argumentales que la organización ha preparado previamente, para que podáis jugarlos a vuestra elección.

Recordad, esto es rol en vivo, y podéis dirigir vuestro personaje por el camino que creáis más correcto, proponer nuevas alternativas e improvisar. La organización se adaptará para que la historia tenga sentido.

Borde Exterior estará compuesto por un sistema de juego extremadamente sencillo. Lo que queremos es que prime la interpretación por encima de todo.



¿ES ESTE TU EVENTO?

Este NO es tu evento si...

- No te gusta la ambientación Star Wars, ni las ambientaciones espaciales.
- Te gustan los roles en los que la organización no se implica en el desarrollo de la partida.
- Quieres que implicarte en todas las historias dependa única y exclusivamente de otros jugadores.
- Crees en el concepto de "ganar" dentro de un rol en vivo.

Este SI es tu evento si...

- Adoras la ambientación de Star Wars.
- Quieres que la organización tenga un contacto cercano.
- Es importante para ti que toda la organización esté implicada en que la experiencia sea cómoda y segura.
- Quieres tener una experiencia conectada con lo que ocurra en la partida.
- Te gusta tener una historia propia que facilite la comprensión e inmersión de tu personaje.
- Crees que la interpretación, el compañerismo, conocer gente y vivir experiencias son el gran premio de acudir a un rol en vivo.



TRASFONDO

Han pasado más de 300 años desde la batalla de Yavin, donde la Alianza Rebelde se enfrentó al temido Imperio Galáctico destruyendo su poderosa Estrella de la Muerte, una estación espacial con capacidad para destruir planetas enteros.

Con la caída del Imperio y la muerte del Emperador, se formó una Nueva República Galáctica que construyó una nueva y sólida paz. Si bien su tamaño e influencia nunca fue el de las repúblicas de antaño, se consolidaron como los pacificadores de mundos.

Pero los leales al antiguo régimen imperial, lejos de rendirse y aceptar su desaparición, comenzaron a operar al margen de la galaxia. Los remanentes del Imperio formaron una coalición de mundos aún leales a su causa, y que eligieron mantenerse en los ideales imperiales de orden sobre libertad. El germen imperial, lejos de asfixiarse hasta morir, cogió más y más oxígeno, afianzándose en su sector de la galaxia, hasta volver a alcanzar a la República en potencia e influencia.

El nuevo equilibrio entre el Imperio y la Nueva República no trajo un conflicto abierto como antaño, sino que desató una larga guerra fría de influencia sobre los mundos neutrales de la galaxia.

El Orden Jedi renació bajo el mando de Luke Skywalker, formando nuevas generaciones de caballeros para mantener la paz y la justicia a la galaxia, aunque desvinculados del gobierno y del Senado de la Nueva República, aprendiendo así de los errores del pasado.

Pero la historia está condenada a repetirse, y así años después de la era del resurgimiento de la Orden Jedi y tras la muerte del Maestro Skywalker, una nueva escisión de la Orden llevó a una ambiciosa facción de caballeros a corromperse y reformar a su vez su propia Orden Sith, reinterpretando las antiguas y corruptas enseñanzas de los maestros oscuros del pasado al mundo moderno.

TRASFONDO

Los Mandalorianos, orgullosos clanes de nómadas guerreros de la galaxia, resurgieron también de sus cenizas tras las grandes guerras, para poco a poco retomar el control del sector de su mundo natal de Mandalore. Recorren ahora la galaxia recopilando las reliquias del tiempo en que su pueblo fue una horda en la cúspide de su gloria y poder, unificados por el grito de guerra de un nuevo caudillo, el Mandalore.

Pero más allá de los movimientos centrales de la galaxia, un nuevo comienzo promete redefinirlo todo. En el Borde Exterior de la galaxia ha surgido un nuevo corredor comercial entre los mundos más marginados, centrado en el remoto sistema Kryl, y concretamente en el habitado mundo de Kryl 7, que vive una expansión económica sin precedentes que está cambiando las vidas de sus habitantes, así como de los cientos de viajeros y colonos que siguen acudiendo en masa al olor de la oportunidad. Y si hay una fuerza en la galaxia capaz de aprovecharse y exprimir una bonanza, es el siempre presente Cártel de Chubba el Hutt, el mayor sindicato del crimen desde los tiempos del Sol Negro y Jabba el Hutt. El Cártel se relame ante la vista de la jugosa presa de Kryl, controlada por el gobierno de la Autoridad.



TRASFONDO

La Autoridad de Kryl, un régimen oportunista de métodos cuestionables, está en el centro de la expansión económica del Corredor de Kryl, y trata de afianzar el control de su mundo, donde son en realidad una minoritaria que sujeta la correa de la mayoritaria población indígena con puño de acero, como un jinete montado a lomos de un ráncor.

La mayor parte de la población de Kryl la conforman las tribus Krylianas, un variado conjunto de tribus que descienden de los primeros habitantes de su mundo, de diluídas raíces mandalorianas. Poco queda ya de esas raíces comunes con los guerreros de Mandalore, si bien atesoran las reliquias de sus Primeros, y tratan de protegerlas y ocultarlas del masivo saqueo y apropiación de la Autoridad. Las tensiones entre la Autoridad y los Krylianos son mayores que nunca, y cuanto más prieto es el yugo de sus tiranos, más fuerte resuenan los que llaman una vez más a la guerra a las oprimidas tribus.

Multitud de facciones han acudido al planeta tratando de forzar a la Autoridad a posicionarse en el juego mayor, mientras Kryl trata de mantenerse neutral ante los conflictos del resto de la galaxia. Las piezas del tablero toman posición en torno al florecimiento de Kryl como nuevo lugar clave en el mapa galáctico. El centro de la galaxia no ha estado tan enfocado en el Borde Exterior en siglos, y en el aire se siente un viento de cambio, algo intangible que parece señalar a lo que para muchos de ellos será el fin de una era, y al mismo tiempo, un nuevo comienzo.

¿Formarás parte de esta aventura?



EXPERIENCIA DE JUEGO

Puesto que en Borde Exterior está diseñado para entretenerse y pasarlo bien, el sistema de juego será severamente simplificado, para eliminar la mayoría de reglas que hagan el juego más tedioso.

En la organización estamos apostando por un sistema de juego en el que se premie la interpretación, la libertad y la confianza en nuestros jugadores y jugadoras. Existen habilidades pero son muy sencillas. Aunque sí jugaremos con habilidades secretas que hacen que cada personaje sea único dentro del juego.

El sistema está compuesto por un comercio muy sencillo. Con pocos recursos jugables en los que el dinero (créditos) tendrá bastante protagonismo para algunas facciones. Es imprescindible que exista un trasiego constante de mercancías y bienes durante la partida.

La muerte de un personaje, fin de su trama (ha completado todos sus objetivos) o abandono de la localización de la partida (El personaje se marcha de la zona de juego), es posible. Sin embargo no significará el final del juego para la persona que lo interpreta. Pudiendo hacer una de estas siguientes opciones:

- Jugar como Personaje No Jugador.
- Jugar como un Personaje diferente.
- Descansar.
- Volver a aparecer con el mismo personaje (en caso de haberse marchado).

En cuanto al sistema de combate, las blasters y otras armas de fuego serán representados con NERFs.

Los sables láser de carbonato (hoja dura) podrán portarse pero nunca combatir con ellos mediante un sistema de combate convencional. En lugar de eso se podrán usar en combates pactados y escenas concretas.

Los sables láser de espuma inyectada si podrán usarse para combates de softcombat convencionales.

PERSONAJES Y ARQUETIPOS

Lejos de definir clases de personaje como tales, hemos abierto el sistema para ayudar a encontrar la esencia de cada personaje. Las **HABILIDADES** que tendrán los personajes se seguirán organizando por “familias” o “grupos de habilidades” que llamamos **PERFILES**.

Un personaje puede estar más ceñido a un perfil, o quizá a 2 o 3 perfiles diferentes de forma más o menos proporcionada.

Cada Facción refleja una **APROXIMACIÓN** de qué tipo de Perfiles de habilidades es esperable encontrar en cada grupo o Facción. De esta manera os podéis hacer una mejor idea de qué esperar de ellos si os los encontráis, pero sobre todo es una herramienta que os ayudará a elegir qué Facción es la mejor para vuestra idea de personaje; o al revés, qué tipos de personaje podríais intentar construir dentro de vuestra Facción favorita.

Los PERFILES de habilidades son los siguientes:

COMBATE: habilidades para la violencia y el conflicto armado, armaduras, armas, etc. Serán las habilidades importantes para personajes como Cazarrecompensas, Guardaespaldas, Mercenarios/as, Soldados, Tropas de Élite, etc.

TÉCNICO: habilidades tecnológicas, de manejo de sistemas, artesanía y en general lo que tenga que ver con tecnología y sistemas en juego. Serán las habilidades importantes para personajes como Ingenieros/as, Técnicos/as de droides, Mecánicas/os, Herreras/os, Artesanos/as, Constructores, Pilotos, etc.

ACADÉMICO: el perfil Académico engloba habilidades que tienen que ver con el trasfondo, la investigación, misterios, academicismo y ciencia. La base para Eruditos/as, Médicos, Científicos/as, Arqueólogas/os, Sabios/as, etc.

DIRIGENTE: un perfil de mando, de representación del grupo y de toma de decisiones, tanto en lo civil como en lo militar. El perfil perfecto para Políticos/as, Nobles, Diplomáticos/as, Comandantes, Administradores/as, etc.

PERSONAJES Y ARQUETIPOS

MÍSTICO: lo místico tiene que ver con lo esotérico y religioso, pero sobre todo con la Fuerza, su sensibilidad y sus poderes. Presente en Jedis, Padawans, Sith, aprendices Sith, Sensibles a la Fuerza, Chamanes Krylianos, etc.

COMERCIANTE: el perfil de habilidades de la macroeconomía y la microeconomía, desde el dinero al simple trueque y gestión de recursos. Hace a los Empresarios/as, Hampa, Contrabandistas, Tenderos/as, Colonos, etc.

ESCORIA: el perfil de Escoria tiene que ver con todo lo que sea bajos fondos y lo necesario para sobrevivir en ellos. Imprescindible para Ladrones/as, Fugitivos/as, Estafadores/as, Mendigas/os, Tabernarios/as, Espías, Criminales, etc.



FACCIONES O GRUPOS

LA NUEVA REPUBLICA

SINOPSIS:

La Nueva República, también conocida antiguamente como la República, la Alianza o la Rebelión, es el gobierno democrático galáctico formado a partir de las cenizas del conflicto durante los últimos años de la Guerra Civil Galáctica, absorbiendo el liderazgo político y militar de la antigua Alianza para restaurar la República después de la Batalla de Endor en el 4 DBY.



TRASFONDO:

La Nueva República siguió los pasos de la República Galáctica, comúnmente conocida en ese momento como la "Antigua República" durante la Era del Imperio, restaurando el Senado Galáctico y luchando contra las destrozadas fuerzas del Imperio. A diferencia de su predecesora, la capital de la Nueva República no se encuentra en Coruscant, y después de un breve periodo en Chandrila, estableció su capital en una variedad de planetas miembros de forma rotativa, elegida mediante elección democrática.

Adhiriéndose a una constitución democrática, la República está gobernada por un cuerpo legislativo de los senadores de los planetas adheridos a la República, conocido como el Senado Galáctico, designado para representar los intereses de sus respectivos planetas natales en el escenario galáctico.

FACCIONES O GRUPOS

LA NUEVA REPUBLICA

La República se encuentra en un momento álgido. Gran parte de los planetas de la galaxia forman parte de la Nueva República, convirtiéndose en la mayor fuerza de gobierno junto al imperio. Además existen planetas neutrales que no son fieles a ninguno de los dos gobiernos.

A día de hoy La nueva República se encuentra en una tregua con el Imperio donde ninguna de las fuerzas principales ataca a un territorio rival. Sin embargo en ocasiones pueden llegar a conflicto por el dominio de un nuevo planeta, la situación es tan frágil que la calma puede romperse en cualquier momento desencadenando en una gran guerra.

Recientemente la expansión económica de Kryl 7 ha llamado la atención de los republicanos, que deciden enviar una delegación política para intentar hacerse con el favor del planeta y adherirlo a sus sistema de planetas fieles. Al parecer, Kryl 7 es rico en Béskar y otros materiales que poseen un gran valor y esto lo ha convertido en un enclave geopolítico imprescindible para controlar el Borde Exterior.



FACCIONES O GRUPOS

EL NUEVO IMPERIO

SINOPSIS:

Tras la derrota de la batalla de Endor en el 4 DBY y la muerte del emperador, el Imperio lejos de rendirse y aceptar su desaparición, empezó a operar en una parte de la galaxia gracias a el apoyo de algunos sistema que permanecieron bajo su gobierno por propia elección, prefiriendo el orden y la eficiencia de la política imperial. Con el tiempo han ganado mucha fuerza y presencia en la galaxia casi al mismo nivel que la Nueva República.



TRASFONDO:

El sistema de gobierno del Nuevo Imperio consiste en que las decisiones de los planetas anexas al régimen recaen en la figura del emperador Draxus Vorten. Desde que heredó el Imperio de su propio padre, ha cogido un régimen en decadencia y lo ha devuelto al camino del orden y la rectitud, recuperando parte de la gloria que antaño poseía el Imperio Galáctico.

FACCIONES O GRUPOS

EL NUEVO IMPERIO

El Nuevo Imperio ha conseguido aumentar el número de planetas anexos al régimen de manera considerable. Las medidas de control se han endurecido lo que ha provocado revueltas en planetas fieles al antiguo emperador. Sin embargo, las medidas extremas de Draxus han disuelto la mayoría de disputas y han conseguido que el Nuevo Imperio sea una gran fuerza política en la galaxia, pudiendo hacer frente a la Nueva República.

Actualmente la situación con su mayor rival, se encuentra en una tregua, ya que ninguno se atreve a atacar los planetas que pertenecen a dichos sistemas políticos. Sin embargo, la tregua es muy frágil y todo el equilibrio galáctico parece estar pendiendo de un hilo.

Recientemente la expansión económica de Kryl 7 ha llamado la atención de los imperiales, puesto que se ha convertido en un lugar clave para la estrategia de la dominación de la galaxia. Kryl 7 cuenta con ricos yacimientos y por lo que cuentan, un nuevo material que puede desbalancear la guerra en uno u otro sentido, por lo que consideran imprescindible influir en la lealtad de sus nativos.



FACCIONES O GRUPOS

ORDEN JEDI

SINOPSIS:

La Orden Jedi, también conocida como la Nueva Orden Jedi fue restablecida bajo el Maestro Jedi Luke Skywalker. Los Caballeros Jedi son una noble orden de protectores sensibles a la Fuerza unidos por su capacidad de usar la Fuerza que mantienen la paz y justicia en la República Galáctica.

El Código Jedi, junto con una colección de otros textos fundacionales, guía el modo de vida Jedi, que rige el comportamiento de los Jedi individuales a la filosofía y el régimen de entrenamiento de la Orden como un todo.

Aunque la Orden Jedi goce de cierta fama, hace unos años se fracturó dividiendo a la Orden entre los Jedi que se mantenían fieles a la luz y un grupo de renegados que seguían a un Jedi rebelde al exilio para explorar el lado oscuro de la Fuerza.



FACCIONES O GRUPOS

ORDEN JEDI

TRASFONDO:

La Nueva Orden Jedi ya no goza de la influencia y el número de caballeros en su orden como en la Antigua República. Aunque históricamente son aliados de la República actualmente no están ligados a ningún sistema político para evitar errores del pasado.

Aunque la Orden Jedi goce de cierta fama, hace unos años se fracturó dividiendo a la Orden entre los Jedi que se mantenían fieles a la luz y un grupo de renegados que seguían a un Jedi rebelde al exilio para explorar el lado oscuro de la Fuerza.

Recientemente, la Orden ha detectado una protuberancia en un planeta del Borde Exterior. Nunca antes se había notado un despertar tan fuerte y tan rápido, por lo que el Consejo ha decidido enviar una delegación allí y descubrir de dónde viene este derroche de energía.

El planeta es Kryl 7, y pertenece a un sistema neutral, por lo que se trata de una misión de perfil bajo.



FACCIONES O GRUPOS

ORDEN SITH

SINOPSIS:

Cuando la orden Jedi comenzó a expandirse y enseñar a nuevos alumnos, uno de sus maestros, discordante con el código, abandonó la orden con sus más allegados compañeros y formó su propia Orden Sith.

La filosofía Sith está basada en dejar fluir las emociones intensas como la pasión, el frenesí, el miedo, el odio, la ira, el sadismo para acceder a un enorme estallido de poder temporal, entrando así en el lado oscuro de la Fuerza. El objetivo último de los Sith es el poder personal, tanto para superarse a sí mismos como para lograr cualquier cosa que se propongan y dedican toda su vida a este propósito. Para ello, emplean el lado oscuro de la Fuerza que es mucho más rápido, más fácil y más atractivo.



FACCIONES O GRUPOS

ORDEN SITH

TRASFONDO:

Conscientes de que no son muy numerosos no pierden la esperanza de volver a retomar el poder y la grandeza con la que contaron en su día. Todavía no se han alineado en torno a ningún eje político, sin embargo es por todos conocida su buena relación con las políticas imperiales. No obstante, tras el cambio de Emperador, no han gozado de una relación tan estrecha.

Su crecimiento paulatino les ha asentado como una orden cohesionada y bien estructurada. Poseen una relación maestro y aprendiz muy diferente a la de la Orden Jedi.

Recientemente, la Orden ha detectado una protuberancia en un planeta del Borde Exterior. Nunca antes se había notado un despertar tan fuerte y tan rápido, por lo que se ha decidido enviar una delegación allí y descubrir de dónde viene este derroche de energía. Si hay alguna manera de dominar la fuerza de un modo más rápido y agresivo, los Sith deben conocer cómo.

El planeta es Kryl 7, y pertenece a un sistema neutral, por lo que se trata de una misión de perfil bajo en la que no conviene llamar la atención demasiado.



FACCIONES O GRUPOS

HORDA MANDALORIANA

SINOPSIS:

Los mandalorianos han vivido como mercenarios nómadas durante siglos, hasta que un nuevo Mandalore los ha reunido como caudillo, mirando como ejemplo de gloria a sus ancestros. Bebiendo de la visión de gloria, guerra y expansión de los primeros Mandalores, el nuevo caudillo ha lanzado la Cruzada de la Restitución, con el objetivo de reunir los pedazos de su pueblo bajo su mano. No solo va recuperando los clanes perdidos, sino también los armamentos y armaduras ancestrales que han quedado diseminados por toda la galaxia por incontables guerras ajenas.



FACCIONES O GRUPOS

HORDA MANDALORIANA

TRASFONDO:

Los mandalorianos son una tradición de nómadas guerreros organizada en clanes. Entre los suyos hay todo tipo de especies alienígenas, aunque todos viven unidos por el pegamento de una cultura unificada por la tradición, y se identifican por el elemento más característico de su forma de hacer la guerra: sus yelmos y armaduras.

No todos los mandalorianos pelean constantemente en el frente. También hay granjeros, obreros de fábricas, ingenieros y doctores. Pero todos los mandalorianos son guerreros de corazón, y saben en cierta manera cómo pelear.

Su cultura se basa en la idea de que la guerra y la batalla son una fuente de honor y orgullo en su comunidad. Tras haber pasado generaciones dispersos por la galaxia sobreviviendo como mercenarios en guerras ajenas, los clanes mandalorianos se han reunido y formado una Horda bajo el mando de un nuevo Mandalore.

Los individuos mandalorianos son guerreros independientes, vinculados por la misma cultura. Cada pieza de armadura mandaloriana es creada, escogida y personalizada por un mandaloriano de acuerdo a su nivel de habilidad. La armadura tiene gran importancia cultural, y cada una dice algo de su poseedor. Y no hay mayor protección ni prestigio que el que brinda el béskar, el metal casi indestructible que les vuelve tan temibles y fiables en la guerra, y por el que el planeta Mandalore y sus yacimientos fueron la clave del surgimiento de su cultura hace siglos.

FACCIONES O GRUPOS

HORDA MANDALORIANA

Hoy, en una galaxia no unificada, las oportunidades para los mandalorianos se han multiplicado, y así lo ha hecho su fuerza. El nuevo Mandalore ha señalado a las estrellas diciendo “basta ya”, y los clanes se han lanzado a recuperar las incontables reliquias de su pueblo que han ido dispersándose por la galaxia durante su tiempo disgregados. Una de esas estrellas es la del sistema Kryl, donde los mandalorianos esperan hallar parte de sus tesoros y hermanos perdidos, y llevar de vuelta armas, armaduras y béskar de vuelta a los pies del Mandalore. Y para extender e inspirar la gesta, el Mandalore ha pronunciado las palabras que resuenan ahora por todas partes entre los restos de su pueblo disperso:

“LA CRUZADA DE RESTITUCIÓN ES EL CAMINO DE VUELTA A MANDALORE”.

Éste es el camino.



FACCIONES O GRUPOS

CÁRTEL HUTT

SINOPSIS:

El Cártel de Chubba el Hutt se ha alzado entre las maniobras y traiciones de los suyos hasta la posición predominante. Ahora se mira en el espejo de los grandes señores de los sindicatos de crimen de épocas más turbulentas, como Jabba el Hutt o el Sol Negro, teniendo a muchos mundos bajo el paraguas de su organización. Ante el surgimiento de una poderosa droga en el Corredor Kryl, la Midiclorina, Chubba se relame y se prepara para “adquirir” el negocio, así como todo el pastel que pueda morder del repentino resurgimiento económico del sector.



TRASFONDO:

Muchos son los sindicatos criminales y clanes hutt a los que Chubba ha tenido que aplastar, comer y digerir para llegar a estar donde está. Algunos de esos antiguos enemigos se han integrado ahora en sus filas, y muchos han caído en el olvido. Pero muchos otros juegan al juego de adulación de Chubba, conspirando unos contra otros para ganar posiciones en la organización a costa de los fallos ajenos. Así, la escalera para ascender a la posición de favor del gran Chubba está llena de trampas, peligros y traiciones, para disfrute y deleite de Chubba, que no duda en favorecer cualquier trama o situación cainita entre los suyos. Para Chubba, mantener a sus enemigos internos divididos es tan necesario como divertido. Y mientras tanto, Chubba pesca en el río revuelto que es la galaxia. La guerra fría entre la Nueva República y el Nuevo Imperio, en la que ninguno predomina ni sobre el otro ni sobre una galaxia más neutral que nunca, trae una oportunidad tras otra para la que se ha convertido en la tercera facción más influyente de la galaxia: Chubba y su sindicato criminal.

FACCIONES O GRUPOS

CÁRTEL HUTT

La última gran oportunidad ha surgido con el nacimiento del fértil Corredor de Kryl, un núcleo de expansión económica tan desmedido como localizado en un pequeño rincón del Borde Exterior. ¿Cómo ha surgido de la nada algo así? El interés de Chubba y los diferentes lugartenientes del hutt es muy grande, y ya han empezado a surgir los rumores de algo muy grande en el corazón del Corredor y de la propia Kryl: algo llamado Midiclorina.

La Midiclorina se presenta como la droga de moda, pero parece ir mucho más allá que cualquier droga anterior. Algunos de sus usuarios y consumidores habituales han comenzado, si los rumores son ciertos, a mostrar signos de sensibilidad a la Fuerza. Las implicaciones de este hallazgo son tan demoledoras como potencialmente lucrativas, y eso es algo que el Cártel de Chubba desde luego NO va a dejar escapar.

Por ello diferentes lugartenientes del Hutt compiten por apuntarse el logro de conquistar el tráfico de Midiclorina y acaparar sus beneficios en nombre del Cártel. Aquél que logre controlar la Midiclorina, controlará el Corredor de Kryl.



FACCIONES O GRUPOS

KRYLIANOS

SINOPSIS:

Las tribus de Krylianos son los primeros pobladores originales de Kryl 7. Aislados durante siglos, derivaron de sus raíces mandalorianas y desarrollaron su propia mitología local, bañada en los elementos místicos que oculta el sistema Kryl 7. Desde la llegada de la Autoridad, que se hizo con el control del sistema y saqueó su cultura, sus templos, y sus armas ancestrales, las tribus Krylianos han esperado su momento para reclamar lo que por derecho les pertenece: el cuerpo, el corazón y el alma de Kryl 7.



TRASFONDO:

Las tribus de Krylianos son la población original del planeta Kryl 7. Según sus leyendas, los primeros pobladores lo colonizaron en una época anterior a la Alta República, y en su aislamiento derivaron en su propia cultura y costumbres tribales, que parecen tener raíces comunes con la cultura mandaloriana.

Son un pueblo de orgullosas costumbres y un fuerte arraigo en sus propios mitos y dioses, desconocidos para la mayoría de los habitantes de la galaxia.

Desde que la Autoridad estableció control en el sistema Kryl 7, los Krylianos han opuesto resistencia a su avance y su hegemonía, viendo cómo esa Autoridad mucho más avanzada que ellos saqueaba y se apropiaba de sus más importantes asentamientos, recursos y reliquias, hasta el punto de apropiarse de sus armaduras y armas de luz ancestrales

FACCIONES O GRUPOS

KRYLIANOS

Aunque la Autoridad desprecia a las tribus Krylianos por considerarlas primitivas, el germen de una resistencia tribal comienza a fraguarse entre muchos de los orgullosos, aunque diezmados, guerreros y guerreras Krylianos. Y si bien la represión y el hostigamiento de la Autoridad ha diezmado la clase guerrera de los Krylianos, su gente sigue siendo la población mayoritaria del sistema Kryl 7, frente a la poderosa aunque minoritaria Autoridad.

¿Qué secretos y reliquias habrán logrado preservar ante el saqueo de la Autoridad? ¿Y cuándo estallará una guerra por el control de Kryl 7? Son preguntas que comienzan a cobrar relevancia en el momento en que la galaxia ha puesto la lupa sobre Kryl 7. Y cuando su mundo se convierta en el tablero de juego de los poderosos de la galaxia, sin duda los Krylianos tendrán su oportunidad de forzar su mano y colocarse en el centro de lo que sea que vaya a decidir el destino de Kryl 7... y de lo que venga después.



FACCIONES O GRUPOS

LA AUTORIDAD DE KRYL

SINOPSIS:

La Autoridad de Kryl 7 es un régimen local militarizado del Borde Exterior de dudosa moralidad. Tras expoliar la cultura de las tribus locales del sistema y sus recursos, la Autoridad ha mantenido una presión asfixiante sobre ellas. Ahora que ha habido una inusual explosión económica en el Corredor de Kryl, la Autoridad ha tomado un férreo control sobre sus rutas. Mientras la Autoridad se llena los bolsillos y asciende rápidamente a una posición de relevancia en toda la galaxia, el surgimiento de una extraña droga llamada Midiclorina atrae la atención de todos. La Autoridad no se achanta, pero siempre hay un pez más grande.



TRASFONDO:

En los turbulentos tiempos de la primera expansión del Imperio Galáctico, al caer la República y la Orden Jedi, muchos fueron los que giraron la cabeza hacia el Borde Exterior en busca de refugio y oportunidad. Así fue como una amplia fuerza se aglomeró camino al exilio y se estableció en el entonces olvidado sistema Kryl 7.

Durante los 300 años que siguieron, aquella comunidad de soldados exiliados, ladrones y oportunistas, aprovecharon su superioridad tecnológica sobre los nativos de las tribus Krylianos para colonizar y consolidar su control sobre el sistema Kryl 7, y descubriendo en su camino numerosas reliquias Krylianos de tiempos pasados.

FACCIONES O GRUPOS

LA AUTORIDAD DE KRYL

Esas tribus aisladas parecían haber deificado piezas tecnológicas de un tiempo remoto en el que tuvieron antepasados comunes con los clanes de Mandalore. Armaduras de Béskar, armas de la Alta República e incluso antiquísimos y rudimentarios sables de luz de usuarios de la fuerza largo tiempo olvidados. La Autoridad exprimió los tesoros de Kryl 7 y sus tribus hasta adueñarse de facto del planeta. Vacío sus templos, vistió sus armaduras, esgrimió sus armas ancestrales, y se adueñó de sus raíces mandalorianas, relegando así a las tribus Krylianos a los rincones más profundos e inaccesibles de Kryl 7. Las tribus una y otra vez han librado guerras contra la opresión de la Autoridad, pero siempre que lo han intentado tan solo han logrado retroceder más posiciones.

Actualmente, la Autoridad ha evolucionado hacia una potencia militarizada que vuelve a abrirse al resto de la galaxia. Se ha formado alrededor de Kryl un corredor comercial que pronto ha ganado fama como el Corredor de Kryl. Y con la explosión de su economía también han surgido mercados secundarios, y el Corredor ha comenzado a anegarse por el tráfico de Midiclorina, una nueva y extraña droga con propiedades místicas. Y hay muchos en la galaxia que tienen cosas que decir al respecto. Las arcas de la Autoridad de Kryl 7 rebosan de créditos, pero ahora deben lidiar con haber atraído numerosos peces que probablemente resulten más gordos de lo que puedan masticar. ¿Logrará la Autoridad seguir siendo tal? ¿O dará un golpe en la mesa posicionándose como uno de los nuevos actores principales que definan el futuro de la galaxia?

FACCIONES O GRUPOS

LA AUTORIDAD DE KRYL



FACCIONES O GRUPOS

VIAJEROS DE LA GALAXIA

SINOPSIS:

Hay una infinidad de viajeros, oportunistas, colonos, peregrinos y buscavidas en la galaxia, con una infinidad de razones para recorrer el Corredor de Kryl. Esas pequeñas historias no son las de las grandes facciones que mueven y resuelven el destino de la todos... pero suyos son el corazón y el alma de la galaxia.



TRASFONDO:

En la galaxia hay más historias y circunstancias individuales que estrellas, y todas diferentes. Por tanto, incontables son las razones por las que un individuo querría probar suerte viajando a Kryl 7.

El hecho es que el tráfico se ha multiplicado en el Corredor de Kryl en los últimos tiempos, y no sólo las grandes facciones han puesto la mirada en el sistema. También lo han hecho mercenarios, tahures, exiliados, colonos, nuevas familias, cazarrecompensas, peregrinos, eruditos.

La mayoría de ellos y ellas son independientes, o forman grupos muy pequeños o familiares que no podríamos tachar de facción, pero que al mismo tiempo conforman el grueso de los habitantes comunes de la galaxia, si bien muchos de ellos tienen más bien poco de comunes.

Superficialmente, lo que une a todos es la oportunidad y la esperanza de un nuevo comienzo. Pero un ojo que sepa qué buscar quizá logre atisbar un elemento común. Algo que aglomere, que atraviese, una y envuelva a gente tan dispar, más allá de lo que se muestra evidente a simple vista.

FACCIONES O GRUPOS

VIAJEROS DE LA GALAXIA





HORARIOS

VIERNES

El viernes por la tarde se hará **la recepción a partir de las 18:00**. Donde os llevaremos a vuestras habitaciones para que os pongáis cómodos y cómodas y descarguéis el equipaje. **Después deberéis retirar el coche a la zona de parking.**

Tras eso ya podéis **acudir a pasar el TATA (Test de Armas y Test de Armaduras)**, y a recoger vuestra ficha en formato físico.

A las 21:00 tendrá lugar la cena. Y tras ella daremos la **charla de bienvenida.** Aquí podréis preguntar a los másteres por cualquier tipo de duda acerca de la partida o sus mecánicas.

Tras la charla, dispondremos de algunas escenas en un on rol muy relajado. No es necesario que os caractericéis a conciencia.

Los viernes es día laboral y hay mucha gente que llega tarde y cansada, por lo que es recomendable usarlo para romper el hielo y socializar entre personajes.

HORARIOS

SÁBADO

Desayuno de 9:00 a 10:00.

De 10:00 a 14:00 tiempo de juego.
(Primer Registro).

Comida y descanso de 14:00 a 16:00.

De 16:00 a 20:30 tiempo de juego.
(Segundo Registro).

Cena 21:00 a 22:30, con descanso
previo de 30 minutos.

De 22:30 a 1:00 tiempo de juego.
(Tercer Registro).

De 1:00 en adelante. Fiesta on rol, y
roleo light.
No habrá más eventos o escenas
importantes.

DOMINGO

Desayuno de 10:00 a 11:00.

De 11:00 a 13:00 tiempo de juego.
(Cuarto Registro).
Priorizar acabar escenas y tramas
personales.

A las 13:00 Charla final, entrega de
premios y diplomas y fotos grupales.

A las 14:00 Comida.

Recogida de habitaciones.
(Cafés y bebidas energéticas en la
taberna para aguantar los viajes
largos).



¿QUÉ LLEVAR?

Os dejamos un recordatorio de qué cosas podéis llegar meter en vuestros equipajes.

- Saco de dormir y mantas.
- Funda de almohada (hay almohada)
- Neceser de cuidado personal.
- Toalla.
- Chanclas para la ducha.
- Pijama.
- Linterna, antorcha o similar (para el juego por la noche)
- Alguna sudadera y chaqueta para los momentos off rol.
- El atrezzo de vuestro personaje. (Recomendamos varias piezas de ropa, pelajes y por supuesto es el momento de las capas.
- Regletas para cargar móviles.
- Tapones para los oídos. La noche es oscura y alberga horrores.





PLAZAS

BORDE EXTERIOR CUENTA CON VARIOS FORMATOS DIFERENTES DE PLAZA. ECHA UN VISTAZO PARA ELEGIR LO QUE MÁS SE AJUSTE A TUS NECESIDADES.

PLAZAS DE PERSONAJE JUGADOR/A

LA ORGANIZACIÓN SE ENCARGA DE DESARROLLAR EL PERSONAJE, SU HISTORIA, SU PERSONALIDAD, SUS RELACIONES, INTERESES, E INCLUSO OBJETIVOS PERSONALES. SIEMPRE TENIENDO EN CUENTA VUESTRAS PREFERENCIAS. TENDRÁS ASIGNADO UN MÁSTER PERSONAL.

PLAZA DE JUGADORES EN ALBERGUE CON BAÑOS (150€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE JUGADOR O JUGADORA Y EL ALOJAMIENTO DE ALBERGUE CON BAÑOS INCLUIDO EN HABITACIONES DE 4/4/4/8/12 PLAZAS.

CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + MERIENDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

PLAZA DE JUGADORES EN CABAÑAS RICO CON BAÑO (160€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE JUGADOR O JUGADORA Y EL ALOJAMIENTO EN CABAÑAS CON BAÑO INCLUIDO CON 5 PLAZAS.

CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + MERIENDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

PLAZA DE PERSONAJE JUGADOR/A

PLAZA DE JUGADORES EN CABAÑAS SIN BAÑO (140€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE JUGADOR O JUGADORA Y EL ALOJAMIENTO EN CABAÑAS SIN BAÑO INCLUIDO Y CON BAÑOS COMUNITARIOS CON 5 PLAZAS.

CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + MERIENDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

PLAZA DE JUGADORES EN TIENDAS DE ACAMPADA DE LA INSTALACIÓN (130€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE JUGADOR O JUGADORA Y EL ALOJAMIENTO DE TIENDAS DE ACAMPADA PROPORCIONADAS POR LA ORGANIZACIÓN SIN BAÑO INCLUIDO Y CON BAÑOS COMUNITARIOS CON 3/4 PLAZAS.

CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + MERIENDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).

PLAZA DE JUGADORES EN TIENDAS DE ACAMPADA PROPIAS (120€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE JUGADOR O JUGADORA Y EL ALOJAMIENTO DE TIENDAS DE ACAMPADA DE LOS PROPIOS PARTICIPANTES.

CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + MERIENDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).



PLAZAS INFANTILES

PLAZA NEÓFITOS (MENORES DE 2 AÑOS) GRATUITA

PLAZA PADAWAN (DE 2 A 16 AÑOS) (PRECIOS REDUCIDOS)

PLAZA EN ALBERGUE: 120€

PLAZA EN CABAÑAS RICO: 140€

PLAZA EN CABAÑAS SIN BAÑO: 110€

PLAZA EN TIENDA DE ACAMPADA DE LA INSTALACIÓN: 100€

PLAZA EN TIENDA DE ACAMPADA PROPIAS: 85€

INCLUYE LO MISMO QUE EN LAS PLAZAS PARA ADULTOS.

PLAZA DE PERSONAJE NO JUGADOR/A

PARA INTERPRETAR UNA VARIEDAD MUY GRANDE DE PERSONJES, AYUDANDO A LA ORGANIZACIÓN A DAR VIDA AL BORDE EXTERIOR.

PLAZA PERSONAJE NO JUGADOR/A (80€ IVA INCLUIDO)

EL ALOJAMIENTO DE ALBERGUE CON BAÑOS INCLUIDO EN HABITACIONES DE 4/4/4/8/12 PLAZAS.

CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).



PLAZAS PARA ARTESANOS Y COMERCIANTES

¿TIENES UN NEGOCIO, TIENDA O ARTESANÍA?
¿QUIÉRES FORMAR PARTE DE NUESTRO MERCADO ESPACIAL?
ANÍMATE Y FORMA PARTE DE LA AVENTURA.

PLAZA DE ARTESANOS Y COMERCIANTES (160€ IVA INCLUIDO)

INCLUYE LA PARTIDA EN FORMATO DE ARTESANO/A O COMERCIANTE Y EL ALOJAMIENTO EN CUALQUIERA DE LOS FORMATOS ANTERIORES. CON PENSIÓN COMPLETA (CENA DEL VIERNES, DESAYUNO + COMIDA + MERIENDA + CENA DEL SÁBADO Y DESAYUNO + COMIDA DEL DOMINGO).



FORMAS DE PAGO

ACTUALMENTE **DISPONEMOS DE DOS FORMAS DE PAGO** DIFERENTES CON LAS QUE PUEDES ABONAR TU PLAZA. USA LA QUE MÁS CÓMODA TE SUPONGA.

DEBÉIS REFLEJAR VUESTROS NOMBRES Y APELLIDOS COMO MENSAJE DE CONCEPTO DE LA TRANSACCIÓN.

POR **PAYPAL** AL SIGUIENTE CORREO: **LEGALIASMOKER@HOTMAIL.COM**

DEBÉIS REFLEJAR VUESTROS NOMBRES Y APELLIDOS COMO MENSAJE DE CONCEPTO DE LA TRANSACCIÓN.

LA **TRANSFERENCIA BANCARIA**.

LAS TRANSFERENCIAS DEBEN HACERSE A LA SIGUIENTE CUENTA BANCARIA.

BANCO TARGOBANK

AZARKIA ROL EN VIVO

ES88 0216 3716 2080 0018 6187

EN EL INGRESO DEBÉIS REFLEJAR VUESTROS NOMBRES Y APELLIDOS.

PLAZOS DE PAGO

CONFIRMACIÓN DE LA RESERVA: LOS PRIMEROS 20€ EN LAS PRIMERAS DO SEMANAS TRAS COMUNICARTE QUE HAS OBTENIDO LA PLAZA.

PAGO ÚNICO: UN SOLO INGRESO ANTES DEL 1 DE JULIO.

DOS PAGOS: PRIMER PAGO ANTES DEL 1 DE JULIO, Y SEGUNDO PAGO ANTES DEL 1 DE AGOSTO.

EN CASO DE APUNTAROS POSTERIORMENTE A ESTAS FECHAS, CONSULTAR LOS PLAZOS CON LA ORGANIZACIÓN.



DEVOLUCIÓN

HASTA EL 1 DE JULIO, DEVOLUCIÓN COMPLETA DE LA PLAZA.

DESDE EL 2 DE JULIO HASTA EL 1 DE AGOSTO, DEVOLUCIÓN DEL 50% DE LA PLAZA.

A PARTIR DEL 2 DE AGOSTO, NO SE DEVOLVERÁ EL IMPORTE DE LA PLAZA.

EN CASO DE ELEGIR FORMATO DE DOS PAGOS, ABONAR EL PRIMERO Y NO ABONAR EL SEGUNDO, NI PEDIR LA DEVOLUCIÓN ANTES DE LA FECHA MARCADA. NI SE HARÁ DEVOLUCIÓN, NI SE PODRÁ DISFRUTAR DEL DERECHO A ACUDIR AL EVENTO.





INSCRIPCIÓN

La inscripción se realiza a través de diferentes formularios. Antes de rellenar ninguno de ellos te recomendamos que eches un vistazo al trasfondo de este dossier, a las facciones y sus arquetipos.

¿Quieres apuntarte al evento? Muy sencillo. Piensa primero qué tipo de partida quieres jugar.

¿Quieres tener un personaje con ficha, historia propia, y objetivos a completar? Elige entonces el Formulario de Personaje Jugador.

FORMULARIO DE PERSONAJE JUGADOR/A

¿Quieres venir a interpretar diferentes personajes, en un ambiente más relajado y sin estar ligados a una historia ni objetivos concretos? Elige entonces el Formulario de Personaje No Jugador.

FORMULARIO DE PERSONAJE NO JUGADOR/A

Para dar vida a todo aquello que sea necesario para que las historias sean inolvidables. criaturas, comerciantes, alienígenas, droides, trotamundos, jawas, moradores.

¿Eres artesano/a, comercio, o quieres promocionar alguna tienda o producto? Elige entonces el Formulario de Comerciantes y Artesanos.

FORMULARIO DE ARTESANOS/AS Y COMERCIANTE

¡INSCRIPCIONES ABIERTAS EL 4 DE MAYO!

¡Que la Fuerza os acompañe!