

STAR WARS AL FILO DEL IMPERIO

CAJA DE INICIO



LEE ESTO EN PRIMER LUGAR

Bienvenido a la *Caja de Inicio* de *Al Filo del Imperio*, un juego de rol ambientado en el universo de *Star Wars*. Si eres nuevo en esto de los juegos de rol, sigue leyendo esta guía de introducción rápida. Pero si ya estás familiarizado con los juegos de rol, puedes pasar directamente al Libro de Aventura para empezar cuanto antes.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol es una emocionante experiencia narrativa compartida. Como la mayoría de los juegos, dispone de reglas, componentes y dados mediante los cuales se describe y resuelve la acción. Pero a diferencia de otros, en un juego de rol no hay bando ganador ni perdedor. ¡Si todo el mundo se divierte, todo el mundo gana!

¿QUIÉNES SON LOS JUGADORES?

Uno de los jugadores ejerce de Director de Juego (DJ). El DJ se encarga de recrear la ambientación e interpretar a los personajes secundarios.

Es quien guía el hilo conductor de la historia y controla a los antagonistas. Este jugador debe leerse el Libro de Aventura.

Los demás jugadores son los héroes de la historia. Cada uno de ellos controla un personaje jugador (PJ). Los jugadores que llevan a los héroes deben tomar decisiones por ellos y reaccionar a la trama y la ambientación establecidos por el DJ. Cada jugador héroe debe elegir un cuaderno de personaje.

EJEMPLO DE JUEGO

Anne, Beth, Chris, Dave y Ethan han quedado para echar una partida de *Star Wars: Al Filo del Imperio*. Anne es la Directora de Juego (DJ). Beth, Chris, Dave y Ethan interpretan a sus respectivos personajes jugador (PJ). Beth juega como Oskara, una astuta y letal cazarrecompensas twi'lek. Chris es 41-VEX, un hábil e inteligente droide colono. Dave encarna a Lowhhrick, un formidable y peligroso pistolero a sueldo wookiee, y Ethan controla a Pash, un apuesto y valeroso contrabandista humano.

Los cinco están sentados a la mesa de la cocina de Anne. Beth, Chris, Dave y Ethan tienen delante sus hojas de personaje, varios lápices y hojas de papel en blanco. Anne tiene una libreta, el Libro de Aventura y el Libro de Reglas, además de su propio lápiz. Todos usan los mismos dados, que están en el centro de la mesa para tenerlos a mano. También se han traído algo para picar mientras juegan.

Nos unimos al grupo en plena partida; Pash, Oskara, Lowhhrick y 41-VEX están huyendo de un poderoso señor del crimen. En un intento por despistar a los matones gamorreanos del mafioso, los PJ se escabullen hasta una cantina y tratan de mezclarse entre los clientes para pasar desapercibidos.

Continúa al pasar la página...



Anne (DJ): La cantina es una única sala sin cuartos traseros. Al fondo del local, más o menos a alcance medio de la entrada, hay un escenario en el que baila una twi'lek al son de una melodía pregrabada. Hay reservados a lo largo de las paredes y mesas con sillas en el centro de la sala, y en la pared de la izquierda hay una barra atendida por un devaroniano. Parece que detrás de la barra hay una especie de cubículo de almacenaje. Sabéis que los gamorreanos os pisan los talones; tenéis que esconderos enseguida. ¿Qué hacéis?

Ethan (Pash): Yo me meto en uno de los reservados que hay pegados a la pared y me agacho para intentar pasar desapercibido.

Chris (41-VEX): A mí no se me da bien disimular, así que me cuelo en el cubículo y busco algo con que atrancar la puerta.

Anne (DJ): Vale. Ethan, hazme una tirada Fácil de Sigilo. Chris, dentro del cubículo encuentras los típicos utensilios de limpieza y piezas de recambio. Si me consigues una tirada Fácil de Mecánica, algo se te ocurrirá para atrancar la puerta.

Ethan (Pash): *[Ethan coge los dados necesarios y los tira]* Éxito.

Chris (41-VEX): *[Chris también tira los dados]* ¡Éxito, y además con un Triunfo!

Anne (DJ): Buenas tiradas. Pash, logras esconderte. Chris, tú utilizas el mango de una limpiasuelos para bloquear la puerta. Y al hacerlo te fijas en un kit de reparaciones de emergencia que alguien se ha dejado en uno de los estantes.

Chris (41-VEX): Qué bien que soy un droide liberado. Me lo llevo.

Anne (DJ): Vale. ¿Los demás qué hacéis?

Beth (Oskara): La bailarina es de mi especie. Le pido que me esconda, de twi'lek a twi'lek.

Anne (DJ): Haz una tirada Fácil de Carisma para convencerla de que te deje pasar entre bastidores. Puedes añadir un dado de Beneficio a la tirada por apelar a la especie.

Beth (Oskara): ¡Estupendo, sabía que podía contar con ella! *[Beth reúne los dados y los tira]* La saco, pero con una Amenaza.

Anne (DJ): Pues al principio se muestra reacia; parece que puede meterse en un lío si te ayuda. Pero al final cede. “De acuerdo, puedes esconderte en mi camerino, ¡pero que no se entere mi jefe o me despedirá!”. Te sientes un poco culpable por ponerla en el compromiso, así que sufres 1 de Tensión. Ya sólo quedas tú, Dave. ¿Qué vas a hacer?

Dave (Lowhrick): Pues hombre, a mí me gustaría esconderme.

Anne (DJ): ¿Y cómo quieres hacerlo?

Dave (Lowhrick): Tengo muy buena puntuación en Atletismo. ¿Tiene alguna utilidad aquí? A lo mejor puedo escalar para situarme por encima de la puerta o algo así. ¿Hay vigas en el techo?

Anne (DJ): Claro, hay un entramado de travesaños de metal sobre la cantina; por lo visto es ahí donde almacenan las cajas de alcohol. Puedes subirte a ellas si superas una tirada Fácil de Atletismo.

Dave (Lowhrick): Genial, pues hago eso. *[Dave coge los dados y realiza su tirada]* Éxito con dos Ventajas. Quiero gastarlas para realizar una maniobra gratuita.

Anne (DJ): Bueno, vale. ¿Y qué quieres hacer con esa maniobra gratuita?

Dave (Lowhrick): Voy a sacar mi vibrohacha.

Chris (41-VEX): Nuestro objetivo es ocultarnos de los gamorreanos, ¿recuerdas?

Dave (Lowhrick): Aunque no nos encuentren aquí, no van a dejar de buscarnos. Y aún tenemos que agenciarnos esa nave.

Beth (Oskara): Si no nos queda más remedio que enfrentarnos a estos tíos, prefiero cogerlos por sorpresa. ¿Puedo desenfundar mi bláster?

Anne (DJ): ¡No hay tiempo! Justo cuando Lowhrick termina de colocarse sobre los travesaños y empuña su vibrohacha, cuatro gamorreanos entran en la cantina dando fuertes pisotones y examinan el local con los ojillos porcinos de sus anchas caras de cerdo. Como todos habéis sacado vuestras tiradas para esconderos, no os ven y se dan media vuelta para marcharse.

Dave (Lowhrick): Vamos a por ellos. Disparad vosotros, que si yo me lanzo primero corréis el riesgo de darme a mí luego.

CÓMO USAR EL MAPA Y LOS INDICADORES DE PERSONAJE



Los mapas e indicadores de personajes que se incluyen en la *Caja de Inicio* de *Star Wars: Al Filo del Imperio* pueden utilizarse como ayudas de juego opcionales para enriquecer la experiencia narrativa. Los indicadores de personajes se pueden colocar sobre los mapas para representar la posición aproximada de los héroes y villanos en las escenas más importantes y emocionantes de la aventura. También puedes dibujar tus propios mapas o improvisarlos con latas de refresco, libros y cualquier otra cosa que tengas a mano. O pasad directamente de los mapas; lo que mejor se adapte a vuestro estilo de juego.

Ethan (Pash): Venga, vale, hagámoslo.

Anne (DJ): Entonces tirad iniciativa. Como sois vosotros los que tendéis la emboscada, podéis hacer tiradas de Frialdad para determinar vuestra iniciativa. Los gamorreanos usarán su Alerta. *[Los jugadores hacen sus tiradas y declaran sus resultados. Los resultados se comparan para establecer el orden de iniciativa]* Vale, pues hay tres puestos para PJ, luego actúan los gamorreanos, y finalmente el último PJ. ¿Quién quiere atacar primero?

Beth (Oskara): Yo misma. Utilizo mi maniobra gratuita para desenfundar el bláster. Le suelto un “perdona por esto” a la bailarina y uso mi acción para disparar al primer gamorreano.

Anne (DJ): Estás a alcance medio, así que es un tiro de dificultad Media.

Beth (Oskara): Los hemos pillado por sorpresa. ¿No recibo un Beneficio por eso?

Anne (DJ): Ah, es verdad. Claro, añádate un dado de Beneficio.

Beth (Oskara): *[Beth reúne sus dados y los arroja; saca una buena tirada]* ¡Toma ya! Impacto directo; por lo visto le inflijo un total de 12 puntos de daño. Uy, pero he sacado dos Amenazas.

Anne (DJ): El gamorreano tiene Protección 4, así que sufre 8 Heridas, suficientes para abatirlo. Con las dos Amenazas voy a otorgar una maniobra gratuita a uno de los gamorreanos. La bailarina chilla y te empuja al pasar corriendo con la cabeza agachada en dirección a los camerinos. Te ha distraído momentáneamente, y cuando vuelves a centrar tu atención en los gamorreanos, ves que uno de ellos ha cruzado ya media cantina a toda velocidad en dirección a ti...

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy,
muy lejana....

HUIDA DE MOS SHUUTA

La galaxia atraviesa un periodo turbulento, pero también lleno de oportunidades. El Imperio Galáctico se afana por mantener el control en plena guerra civil. Entre tanto, granujas y contrabandistas, exploradores y exiliados, fronterizos de todo tipo se ganan la vida como pueden en los confines de la civilización galáctica. Es una existencia llena de penurias, pero estos renegados gozan de más libertad y posibilidades que cualquier ciudadano de los planetas del Núcleo.

En el planeta desértico de TATOOINE, un puñado de estos renegados han incurrido en la cólera de un señor del crimen local, TEEMO EL HUTT. Atrapados en el diminuto puerto espacial de Mos Shuuta, los renegados se ven forzados a robar una nave espacial para escapar de las fuerzas de Teemo. Por suerte, una nave idónea para la huida atracó no hace mucho en uno de los muelles de amarre; se trata del carguero COLMILLO DE KRAYT, capitaneado por un esclavista trandoshano llamado Trex. En su fuga por las socarradas calles del puerto espacial, los renegados se ocultan en la cantina local para despistar a sus perseguidores...