

STAR WARS
AL FILO DEL
IMPERIO

JUEGO DE ROL



EDGE

BAJO UN SOL NEGRO

STAR WARS
JUEGO DE ROL

CRÉDITOS

JEFE DE PRODUCCIÓN

Katrina Ostrander

ESCRITO Y DESARROLLADO POR

Jeff Hall

EDICIÓN Y REVISIÓN DE TEXTO

Michele Carter, Christine Crabb y Mark Pollard

TRADUCCIÓN

Alfred Moragas

RESPONSABLE DE PRODUCCIÓN DE JDR

Chris Gerber

DISEÑO GRÁFICO DE LA LÍNEA

EDGE Studio, David Ardila y Chris Beck

DISEÑO GRÁFICO

Shaun Boyke

COORDINADOR DE DISEÑO GRÁFICO

Brian Schomburg

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Scott Schomburg y Mark Molnar

ILUSTRACIONES INTERIORES

Jacob Atienza, Ryan Barger, Caravan Studio, Christina Davis, Tony Foti, Tom Garden, David Kegg, Adam Lane, Ralph McQuarrie, Jacob Murray, Matthew Starbuck, Christer Wibert e imágenes de archivo de Lucasfilm

DIRECTOR ARTÍSTICO EJECUTIVO

Andrew Navaro

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Zoë Robinson

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Eric Knight

COORDINADOR DE LICENCIAS Y DESARROLLO

Deb Beck

DISEÑO DE JUEGO EJECUTIVO

Corey Konieczka

PRODUCTOR EJECUTIVO

Michael Hurley

EDITOR

Christian T. Petersen y Jose M. Rey

PRUEBAS DE JUEGO

Samuel Bailey, Max Brooke, Nathan Hajek, Will Herrmann, Erik Dahlman, Mark O'Connor, Mercedes Opheim, Wade Piche, Ariel Dominelli, Matt Newman, Zach Tewalthomas, Nikki Valens, Tad Runkle, Bowie W. Sessions, John Wheeler, Mat Williams, Lynn Wloszek, Michael "Memnoth" Ledbetter, Michelle "Minniyar" Ledbetter, Jeremy Goslin, Anthony "Dub" Winslett, Devon "Kover" Young, Sterling Hershey, Mark Warren

LUCAS LICENSING

DIRECTORA DE PUBLICACIÓN

Carol Roeder

EDITORA JEFE

Jennifer Heddle

SUPERVISOR DEL HOLOCRÓN

Leland Chee



FANTASY
FLIGHT
GAMES



EDGE

© 2013 Lucasfilm Ltd. & TM donde se indique. Todos los derechos reservados. Utilizado con autorización. Fantasy Flight Games, y el logotipo de FFG son ® y ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU.; Fabricado en EE.UU.; Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia.

Si quieres saber más sobre la línea de productos de **Star Wars: AL FILO DEL IMPERIO**, descargar contenidos adicionales gratuitos, resolver dudas sobre reglas o simplemente pasarte a saludar, visita nuestra página:

STARWARS.COM

EDGEENT.COM

¿QUÉ ES AL FILO DEL IMPERIO?

El juego de rol **AL FILO DEL IMPERIO** se centra en los aspectos más crudos e inclementes del universo de *Star Wars*. Los personajes habitan en lugares donde la moral es ambigua y nada es seguro, viviendo en los confines de la galaxia y de su sociedad. En una campaña de **AL FILO DEL IMPERIO**, contrabandistas, cazarrecompensas, mercenarios y exploradores no sólo se codean con médicos, políticos y eruditos, sino que emprenden aventuras con ellos.

Durante el transcurso de tales aventuras, los personajes se enfrentarán a toda clase de desafíos, desde reparar los daños sufridos por su nave hasta piratear un panel de seguridad, pasando por el intercambio de disparos de bláster con pistoleros a sueldo para cobrar una recompensa. Para sobrevivir, los personajes deberán confiar en sus capacidades innatas, habilidades adquiridas y talentos especiales.

AL FILO DEL IMPERIO tiene lugar durante la Rebelión, después de la Batalla de Yavin pero antes de la Batalla de Hoth. Aunque acaba de sufrir su primera derrota seria, el Imperio sigue amenazando la galaxia y persiguiendo por doquier a los rebeldes. Es en este contexto de guerra civil en el que bribones y villanos tratan de subsistir o salir adelante dedicándose a sus trapicheos e intentando sacar tajada tanto de rebeldes como de imperiales.

COMPONENTES DEL JUEGO

Para disfrutar de **BAJO UN SOL NEGRO** necesitarás como mínimo un juego completo de dados de *Star Wars: AL FILO DEL IMPERIO*. Puedes descargar la aplicación *Star Wars™ Dice* para dispositivos iOS o Android, comprar en una tienda especializada un paquete de dados o la **Caja de Inicio** de *Star Wars: AL FILO DEL IMPERIO*, o utilizar la **Tabla 1-1: Conversión de resultados de dados** que hay más adelante. También necesitarás ocho monedas o fichas de doble cara para representar los **Puntos de Destino** de los Lados Luminoso y Oscuro (descritos en la página 11).

PERSONAJES PREGENERADOS

Los cuatro personajes jugadores (PJ) de ejemplo detallados en las páginas 14 a 17 han sido creados específicamente para la aventura **BAJO UN SOL NEGRO**, la cual empieza en la página 18 de este documento. Esta aventura puede jugarse con grupos más numerosos añadiendo más hojas de PJ contrabandista o comerciante, o descargando los personajes adicionales disponibles en edgeent.com.

TABLA 1-1: CONVERSIÓN DE RESULTADOS DE DADOS

Tipo de dado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Beneficio (d6)	Nada	Nada	✱	✱☉	☉☉	☉						
Complicación (d6)	Nada	Nada	▼	▼	☉	☉						
Capacidad (d8)	Nada	✱	✱	✱✱	☉	☉	✱☉	☉☉				
Dificultad (d8)	Nada	▼	▼▼	☉	☉	☉	☉☉	▼☉				
Pericia (d12)	Nada	✱	✱	✱✱	✱✱	☉	✱☉	✱☉	✱☉	☉☉	☉☉	☉
Desafío (d12)	Nada	▼	▼	▼▼	▼▼	☉	☉	▼☉	▼☉	☉☉	☉☉	▼
Fuerza (d12)	●	●	●	●	●	●	●●	○	○	○○	○○	○○



RESUMEN DE REGLAS

Las siguientes páginas contienen una versión resumida de las reglas que hay en el manual básico de **AL FILO DEL IMPERIO**, incluyendo todas las habilidades y mecánicas necesarias para poder jugar a **BAJO UN SOL NEGRO** (que empieza en la página 18).

LA MECÁNICA BÁSICA

El pilar básico de la mecánica de juego es la **tirada de habilidad**. La tirada de habilidad determina si las acciones que llevan a cabo los personajes tienen **éxito** o **fracasan**, así como las posibles repercusiones que no deriven necesariamente del resultado inmediato.

1. El jugador tira una **reserva de dados** compuesta por dados procedentes de la habilidad utilizada, la **dificultad** de la tarea, y cualquier factor circunstancial.
2. Anula todos los símbolos excluyentes. Si queda al menos 1 símbolo de Éxito ✨, la acción se completa satisfactoriamente.
3. Los resultados de Amenaza ☠️ o Ventaja 🏆 no anulados añaden consecuencias o efectos secundarios tanto favorables como perjudiciales al resultado general de la tirada.

LOS DADOS

Cuando un personaje hace una tirada de habilidad, los dados le permiten determinar el éxito o el fracaso en el acto, así como la magnitud y las implicaciones narrativas del resultado. Cada habilidad en una hoja de personaje está acompañada de una serie de iconos (como 🎲🎲🎲) que representan la **reserva de dados**. A continuación se explica cómo interpretar estos iconos y los dados que representan.



DADOS DE CAPACIDAD 🎲

Los dados de Capacidad constituyen la base de la mayoría de las tiradas que efectúan los jugadores. Reflejan las aptitudes y habilidades innatas del personaje para la consecución de tareas.



DADOS DE PERICIA 🎲

Los dados de Pericia indican una combinación de entrenamiento y experiencia, y representan lo familiarizado que está el personaje con la tarea en cuestión.



DADOS DE BENEFICIO 🎲

Los dados de Beneficio se añaden en caso de situaciones condicionales beneficiosas como disponer de la ayuda de un aliado, tiempo de sobra o el equipo adecuado para completar una tarea.



DADOS DE DIFICULTAD 🎲

Los dados de Dificultad reflejan la complejidad inherente a la tarea concreta que el personaje intenta llevar a cabo.



DADOS DE DESAFÍO 🎲

Los dados de Desafío señalan retos abrumadores debido a la intervención de rivales preparados, entrenados o de élite.



DADOS DE COMPLICACIÓN 🎲

Los dados de Complicación suelen emplearse como representación de efectos menores que entorpecen o limitan al personaje, como una mala iluminación, obstáculos del terreno o recursos insuficientes.



DADOS DE LA FUERZA 🎲

Los dados de la Fuerza representan el Lado Oscuro y el Lado Luminoso de la Fuerza. Por lo general sólo se utilizan en las reservas de dados de personajes sensibles a la Fuerza, o bien en circunstancias especiales como las reglas del sabacc descritas en la página 27.



DADOS DE DIEZ CARAS 🎲

Las tiradas de dos dados de diez caras (abreviadas **tiradas de d100**) se utilizan a menudo para generar un resultado con el que obtener valores en tablas de referencia (como la gravedad de una herida crítica).

SÍMBOLOS DE DADOS Y RESULTADOS

Los dados especiales que se utilizan en **AL FILO DEL IMPERIO** contienen símbolos exclusivos que se emplean para determinar el éxito y fracaso de las tiradas, además de ofrecer contexto adicional y señalar distintas consecuencias durante la resolución de tareas. Estos símbolos permiten a los jugadores contribuir directamente a la historia creando detalles memorables y describiendo acciones con dinamismo durante el transcurso de sus aventuras. A continuación se definen estos símbolos y se explica cómo pueden utilizarse para enriquecer el juego.

VENTAJA 🏆

El símbolo de Ventaja 🏆 indica una consecuencia o efecto favorable que se produce tanto si se ha tenido éxito en la tarea como si no. Algunos ejemplos serían piratear una computadora antes de lo previsto o hallar un buen parapeto en un tiroteo. Normalmente son los jugadores quienes deciden cómo invertir los símbolos de Ventaja 🏆 generados. **Cada símbolo de Ventaja 🏆 es anulado por 1 de Amenaza ☠️.**

ÉXITO ✨

Si después de contabilizar todas las anulaciones aún queda como mínimo 1 Éxito ✨ en los dados, entonces la tirada de habilidad se supera con éxito. Cuantos más símbolos de Éxito ✨ hayan quedado, mayor será la magnitud del éxito. En un combate, cada Éxito generado causa 1 punto de daño adicional. **Cada símbolo de Éxito ✨ es anulado por 1 de Fracaso ▼.**

TRIUNFO 🏆

Un símbolo de Triunfo 🏆 cuenta como uno de Éxito ✨ y acarrea además una consecuencia o efecto secundario especialmente beneficioso que se produce tanto si se ha tenido éxito en la tarea como si no, como causar una herida crítica en un ataque con éxito.



AMENAZA ☹️

El símbolo de Amenaza ☹️ provoca consecuencias o efectos secundarios desfavorables que se producen tanto si se tiene éxito en la tarea como si no. Algunos ejemplos serían tardar más de la cuenta en piratear una computadora o dudar en un tiroteo el tiempo suficiente para que un enemigo se ponga a cubierto. El DJ es quien decide cómo invertir los símbolos de Amenaza ☹️ generados por los PJ. **Cada símbolo de Amenaza ☹️ es anulado por 1 de Ventaja 🏆.**

FALLO ▼

Cada símbolo de Fallo ▼ anula 1 de Éxito ✨. Obtener múltiples símbolos de Fallo ▼ netos no afecta a la magnitud de un fracaso.

DESESPERACIÓN ☹️

Un símbolo de Desesperación ☹️ cuenta como uno de Fallo ▼ y acarrea además una consecuencia especialmente desfavorable que se produce tanto si se ha tenido éxito en la tarea como si no.

DIFICULTAD

Un jugador añadirá a su reserva de dados cierta cantidad de dados de Dificultad ⬠ que dependerá de la **dificultad** que el Director de Juego asigne a la tarea que está intentando llevar a cabo. Además de los seis distintos niveles de dificultad mostrados aquí, los DJ deberían recordar que pueden añadir dados de Beneficio 🟩 y de Complicación 🟩 para representar ayudas y obstáculos adicionales generados por el entorno o las circunstancias. Los DJ también pueden incrementar dados de Dificultad ⬠ a dados de Desafío 🔴 para representar oponentes experimentados o cuando la Desesperación ☹️ debiera suponer un peligro.

TAREAS SIMPLES (-)

Tareas tan rutinarias que su resultado casi nunca se pone en duda. Normalmente no se necesita ninguna tirada, a menos que el DJ quiera determinar la iniciativa (ver página 8), conocer la posible magnitud del éxito o señalar la posibilidad de algún contratiempo.

TAREAS FÁCILES ⬠

Forzar una cerradura primitiva, curar magulladuras y cortes superficiales, encontrar comida y refugio en un planeta muy frondoso, tratar con esbirros u otros PNJ anónimos o disparar a un objetivo situado a corto alcance.

TAREAS MEDIAS ⬠

Forzar una cerradura típica, suturar una herida pequeña, encontrar comida y refugio en un planeta de clima templado, tratar con rivales y PNJ típicos, disparar a un objetivo situado a alcance medio o intentar golpearlo en combate cuerpo a cuerpo.

TAREAS DIFÍCILES ⬠

Forzar una cerradura compleja, reducir fracturas o suturar heridas grandes, encontrar comida y refugio en un planeta muy accidentado, tratar con PNJ carismáticos o importantes, disparar a un objetivo situado a largo alcance.

INCREMENTANDO DADOS

Ciertos efectos de juego exigen que se **incrementen** algunos dados en concreto de una reserva de dados. Cuando se incrementa un dado de Capacidad ⬠, se sustituye por un dado de Pericia 🟡. Para incrementar un dado de Dificultad ⬠, se sustituye por un dado de Desafío 🔴. El jugador afectado debe determinar primero cuántos dados tiene que incrementar; luego retira de su reserva esa cantidad de dados de Capacidad ⬠ o de Dificultad ⬠ y los sustituye por el mismo número de dados de Pericia 🟡 o de Desafío 🔴.

Si hay más incrementos por realizar que dados de Capacidad ⬠ o de Dificultad ⬠ disponibles en la reserva de dados, los incrementos adicionales se aplican en el siguiente orden:

1. Se añade 1 dado de Capacidad ⬠ o de Dificultad ⬠ a la reserva de dados. Si todavía quedan incrementos pendientes, continúa con el Paso 2.
2. El dado de Capacidad ⬠ o de Dificultad ⬠ recién añadido se sustituye por 1 dado de Pericia 🟡 o de Desafío 🔴 respectivamente. Si todavía quedan incrementos pendientes, repite el Paso 1.

REBAJANDO DADOS

Hay otros efectos de juego que reducen la dificultad **rebajan** una tirada de habilidad. Cuando se rebaja un dado de Pericia 🟡, se sustituye por un dado de Capacidad ⬠. Cuando se rebaja un dado de Desafío 🔴, se convierte en un dado de Dificultad ⬠. El jugador afectado debe determinar primero cuántos dados tiene que rebajar; luego retira de su reserva esa cantidad de dados de Pericia 🟡 o dados de Desafío 🔴 y los sustituye por el mismo número de dados de Capacidad ⬠ o de Dificultad ⬠. Si todos los dados disponibles están ya en sus versiones rebajadas, se ignoran todas las rebajas pendientes.

TAREAS DESALENTADORAS ⬠

Forzar una cerradura excepcionalmente sofisticada, practicar cirugía o injertar implantes, encontrar comida y refugio en un planeta desolado, tratar con antagonistas o PNJ extraordinariamente influyentes, disparar a un objetivo situado a alcance extremo.

TAREAS FORMIDABLES ⬠

Forzar una cerradura que tiene un mecanismo incomprensible, clonar un nuevo cuerpo, encontrar comida y refugio en un planeta sin atmósfera respirable, tratar con héroes y líderes de facción.

FORMACIÓN DE UNA RESERVA DE DADOS PARA UNA TIRADA DE HABILIDAD

Para formar la reserva de dados para una tirada de habilidad, el jugador compara el rango de habilidad y la puntuación de característica que su personaje va a utilizar. El mayor de ambos valores determina el número de dados de Capacidad \blacklozenge que se añaden a la reserva de dados para la tirada. Acto seguido, el jugador incrementa varios de estos dados de Capacidad \blacklozenge a dados de Pericia \blacklozenge ; el número concreto de dados incrementados es igual al valor más bajo de las dos puntuaciones comparadas.

Por ejemplo, un personaje con Intelecto 3 y Medicina 1 tendría una reserva de dados de $\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$. Un personaje con Fortaleza 2 y Pelea 3 tendría una reserva de dados de $\blacklozenge\blacklozenge\blacklozenge$. Si un personaje no tiene ningún rango en la habilidad necesaria, se limitará a tirar una cantidad de dados de Capacidad \blacklozenge equivalente a la de la característica relacionada (anotada entre paréntesis después de cada habilidad).

CARACTERÍSTICAS

En **AL FILO DEL IMPERIO**, las capacidades innatas de un personaje están definidas por seis **características**.

AGILIDAD

La Agilidad mide la destreza manual del personaje, su coordinación mano-ojo y su control corporal.

ASTUCIA

La Astucia refleja lo ingenioso, inteligente, sagaz y creativo que puede ser el individuo.

FORTALEZA

La Fortaleza del personaje es una combinación de su fuerza bruta, su constitución y su resistencia general.

INTELECTO

El Intelecto mide la inteligencia, educación, agudeza mental y raciocinio.

PRESENCIA

La Presencia es una medida del encanto, carisma, autoconfianza y personalidad.

VOLUNTAD

La Voluntad refleja disciplina, autocontrol, fortaleza mental y convicción.

HABILIDADES

Las **habilidades** representan el adiestramiento o experiencia de un personaje en acciones y tareas específicas.

ACTIVIDAD CRIMINAL (ASTUCIA)

La Actividad criminal engloba un amplio abanico de competencias que son de vital importancia para cometer actos delictivos. Aquí se incluye el forzar cerraduras, vaciar bolsillos, entrar y salir de instalaciones de seguridad, escamotear objetos, disfrazarse, poner trampas y perpetrar otras fechorías.

AGUANTE (FORTALEZA)

Esta habilidad representa la capacidad del cuerpo para ir más allá de los límites razonables. Se hace una tirada de Aguante al intentar permanecer despierto, resistir toxinas, soportar entornos hostiles o ignorar los efectos de la inanición.

ALERTA (VOLUNTAD)

En situaciones de combate para las que un personaje no ha tenido tiempo de prepararse, la Alerta se utiliza para calcular la iniciativa. También puede realizarse una tirada de Alerta para comprobar hasta qué punto un personaje ha anticipado esta situación y para determinar si tiene a mano un artículo de equipo en concreto o hay alguna ventaja del entorno que pueda aprovechar.

ARMAS A DISTANCIA LIGERAS (AGILIDAD)

Las armas a distancia que pueden empuñarse con una sola mano, como las pistolas bláster y armas arrojadas pequeñas como las granadas, dependen de esta habilidad.

ARMAS A DISTANCIA PESADAS (AGILIDAD)

Las armas a distancia que deben empuñarse con ambas manos, como los fusiles bláster y armas arrojadas voluminosas como las lanzas y hachas arrojadas, dependen de esta habilidad.

ARMAS CUERPO A CUERPO (FORTALEZA)

Un personaje adepto en esta habilidad domina el arte de golpear a los demás con armas de combate cuerpo a cuerpo.

ATLETISMO (FORTALEZA)

Esta habilidad es una medida de la forma física del personaje. Dentro de Atletismo se enmarcan todas las acciones relacionadas con trepar, nadar, saltar, o mover grandes pesos por un periodo de tiempo prolongado.

CALLEJEO (ASTUCIA)

Esta habilidad representa la aptitud del personaje para moverse por el submundo criminal, ya se trate de encontrar un perista o infomerciante, captar referencias veladas, o saber la forma adecuada de dirigirse a una persona o grupo y entablar una conversación sin parecer una amenaza. En **BAJO UN SOL NEGRO**, el Callejeo incluye también el conocimiento de un personaje de información y hechos específicos sobre delinquentes, organizaciones y maquinaciones de los bajos fondos locales.

CARISMA (PRESENCIA)

El Carisma mide la soltura del personaje para decir la palabra adecuada en el momento adecuado, siempre y cuando esté siendo sincero en lo que dice. Esta habilidad se utiliza para la persuasión, apelaciones al buen fondo del objetivo e intentos de seducción no fingidos.



COACCIÓN (VOLUNTAD)

Cuando un personaje trata de someter a otro mediante amenazas o intimidación física, lo que incluye el interrogatorio, está utilizando la Coacción.

COMPUTADORAS (INTELECTO)

Esta habilidad indica cuánto sabe el personaje acerca de programas y equipo de computadoras. Cualquier intento de eludir el sistema de seguridad de un edificio, consultar unos expedientes cifrados, alterar la programación de un droide o recuperar datos de un sistema que ha sufrido daños conlleva el uso de la habilidad Computadoras.

COORDINACIÓN (AGILIDAD)

Esta habilidad mide la flexibilidad y sentido del equilibrio. Un personaje usa la Coordinación al intentar caminar por una superficie estrecha o inestable, zafarse de ataduras o reducir el daño sufrido en una caída desde gran altura.

DISCIPLINA (VOLUNTAD)

La capacidad para mantener la compostura y reaccionar de un modo eficaz es definida por esta habilidad. La Disciplina permite a un personaje intuir las intenciones de otro individuo, actuar con normalidad aunque sufra privaciones, ignorar los efectos del miedo y resistirse a tentaciones.

ENGAÑO (ASTUCIA)

La habilidad Engaño representa la capacidad para mentir de forma convincente. Se usa para actos como confundir a alguien acerca del valor de un artículo, hacer trampas en el juego, distraer a un enemigo valiéndose del ingenio, fingir un interés sentimental o dejar un rastro de pistas falsas para eventuales perseguidores.

FRIALDAD (PRESENCIA)

La habilidad Frialdad representa la capacidad de mantener la calma y pensar con claridad cuando la vida de uno está en juego. La Frialdad puede usarse para determinar la iniciativa del personaje en toda circunstancia para la que el PJ disponga de tiempo para prepararse tranquilamente, como al planear una emboscada.

LIDERAZGO (PRESENCIA)

Esta habilidad es una combinación de la capacidad de tomar decisiones inteligentes, de ser firme y decisivo cuando llega el momento, y de saber infundir lealtad y respeto. Puede usarse para incitar a una muchedumbre a emprender algún tipo de acción, movilizar aliados contra obstáculos insuperables, y reafirmar su autoridad sobre un subordinado rebelde.

MECÁNICA (INTELECTO)

Esta habilidad indica la familiaridad del personaje con los mecanismos internos de vehículos planetarios y atmosféricos, droides, armas y otros dispositivos tecnológicos. Todo intento de reparar, modificar o incluso inventar uno de estos aparatos depende de la Mecánica.

MEDICINA (INTELECTO)

La habilidad Medicina abarca los conocimientos sobre anatomía y patología y la preparación para administrar primeros auxilios, tratar envenenamientos y practicar intervenciones quirúrgicas (ver **Tabla 1-3: Dificultad de las tiradas de Medicina**).

TABLA 1-3: DIFICULTAD DE LAS TIRADAS DE MEDICINA

Heridas actuales	Tirada de Medicina
No superan la mitad del umbral de Heridas	Fácil (◆)
Superan la mitad del umbral de Heridas	Media (◆◆)
Superan el umbral de Heridas	Difícil (◆◆◆)
Recuperación de herida crítica	Según gravedad (Tabla 1-6)

NEGOCIACIÓN (PRESENCIA)

La habilidad de Negociación consiste en el arte del trueque, la venta y el intercambio de bienes y servicios con el objetivo de conseguir el mejor precio posible.

PELEA (FORTALEZA)

La habilidad Pelea se utiliza en el combate sin armas y causa un daño equivalente a la Fortaleza del personaje.

PERCEPCIÓN (ASTUCIA)

La Percepción abarca todos los sentidos naturales del personaje, que en el caso de los humanos suelen ser cinco, pero algunas especies alienígenas o seres con mejoras cibernéticas pueden tener más. Esta habilidad indica la capacidad para darse cuenta de trampas o emboscadas, percibir características o espías, y fijarse en pistas sutiles u objetos lejanos.

PILOTAR VEHÍCULO PLANETARIO (AGILIDAD)

Esta habilidad permite a un personaje usar vehículos deslizadores, aéreos y acuáticos en condiciones adversas, o despistar a un oponente durante una carrera o persecución.

SIGILO (AGILIDAD)

Esta habilidad representa la capacidad para pasar inadvertido ante un oponente, ocultándose de todos sus sentidos. El Sigilo permite a un personaje seguir a otros individuos sin ser detectado, usar técnicas de camuflaje y ocultar otras personas u objetos.

SUPERVIVENCIA (ASTUCIA)

Reconocer los peligros del entorno natural, tratar con animales domesticados, encontrar comida y refugio, y seguir el rastro de un individuo (ya sea un fugitivo o una pieza de caza) depende de esta habilidad.



COMBATE

Las reglas de **AL FILO DEL IMPERIO** tratan de capturar la emoción y el dinamismo propios del universo de *Star Wars*. Los combates son frecuentes, derrochan emoción y están diseñados para que los PJ puedan lucir sus talentos y habilidades. Cuando estés dirigiendo un **encuentro de combate** en **AL FILO DEL IMPERIO**, sigue los pasos que se explican a continuación.

PRIMER PASO: TIRADAS DE INICIATIVA

Cada personaje jugador (PJ) y personaje no jugador (PNJ) debe hacer una **tirada Simple (-)** de **Frialdad** o de **Alerta** dependiendo de si estaba listo para el combate o ha sido sorprendido. Anota los resultados ordenándolos de mayor a menor cantidad de Éxitos ✨ obtenidos. Cada resultado crea un **puesto** para que un personaje actúe. Resuelve los empates comparando la cantidad de Ventajas 🍀; los PJ actuarán primero si el empate persiste.

SEGUNDO PASO: RESOLVER TURNOS

Cada **asalto** empieza por el primer puesto del **orden de iniciativas**. Los jugadores y el DJ resuelven el **turno** de un personaje en cada puesto de iniciativa. Si el puesto corresponde a los PJ, entonces los jugadores deben ponerse de acuerdo para asignárselo a uno de los PJ que aún no haya actuado en el presente asalto. Ese PJ resuelve entonces su turno.

Si el puesto de iniciativa pertenece a un PNJ, entonces el DJ escoge un PNJ para que ocupe ese puesto (de entre los PNJ que todavía no hayan actuado en el asalto). Ese PNJ resuelve entonces su turno.

Durante un turno, un personaje puede emprender una o más **actividades menores, maniobras y acciones**.

ACTIVIDADES MENORES

Las actividades menores son acciones triviales que requieren un tiempo y esfuerzo mínimos. No existe un límite estricto al número de actividades menores que puede realizar un personaje durante su turno, aunque el DJ puede vetar una cantidad excesiva de ellas o acciones que considere maniobras más complejas. Algunas actividades menores son:

- Hablar con otro personaje.
- Dejar caer un objeto que se tiene en las manos.
- Soltar a alguien al que se está sujetando.
- Movimientos simples como cambiar de postura, asomar la cabeza por una esquina o mirar detrás de alguien.

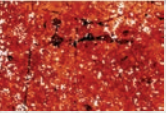
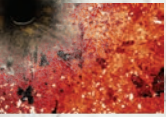
MANIOBRAS

Las maniobras son actividades que no resultan lo bastante complejas como para precisar una tirada de habilidad, pero que aun así requieren cierto tiempo y esfuerzo. Un personaje puede llevar a cabo 1 maniobra en su turno, y puede sufrir voluntariamente 2 puntos de Tensión para realizar una segunda maniobra, que puede ser la misma que la primera (por ejemplo, apuntar dos veces). Algunos ejemplos de maniobras son:

- Desenfundar, enfundar, preparar o cargar un arma.
- Sacar algo de un contenedor o guardarlo en su interior.
- Apuntar con un arma para ganar un dado de Beneficio 🎲.
- Acercarse o alejarse 1 intervalo de alcance de un enemigo.
- Abrir una puerta, arrojar tras un parapeto para cubrirse, tirarse al suelo o ponerse en pie.

ACCIONES

Las acciones son todas las actividades lo suficientemente complejas como para precisar una tirada de habilidad y pueden abarcar desde piratear una computadora a disparar un bláster. Cada personaje sólo puede realizar 1 acción en su turno. Puede renunciar a su acción para llevar a cabo una maniobra adicional, pero sigue estando limitado a un máximo de 2 maniobras por turnos. Algunos ejemplos de acciones son:



- Piratear una computadora o abrir una puerta cerrada con llave.
- Disparar un arma o dar un tajo con un vibrocuchillo.
- Golpear o forcejear con un oponente.
- Administrar primeros auxilios a un aliado con Medicina o usar Liderazgo para impartir una serie de órdenes.
- Deslizarse sigilosamente tras un enemigo alerta o escalar un acantilado.

HACIENDO UNA TIRADA DE HABILIDAD

El uso que puede dar un personaje a una habilidad fuera de un encuentro es el mismo que dentro de él. Sin embargo, las actividades que requieran más de diez segundos de tiempo de juego puede que precisen varias acciones para poder realizarse.

HACIENDO UNA TIRADA DE COMBATE

Un jugador realiza una **tirada de combate** cuando usa una habilidad de combate para atacar a un objetivo. Esto también se denomina **ataque**. Las tiradas de combate se resuelven aplicando los siguientes pasos:

1. Declara el ataque y selecciona objetivos.
2. Tira la reserva de dados apropiada para la habilidad de combate relacionada. Añade dados de Dificultad **◆** según la distancia y tipo de ataque, y añade otros dados según otros factores situacionales (ver **Tabla 1-4: Dificultad de los ataques a distancia**).
3. Determina el éxito y el **daño** causado. En combate, cada Éxito **✳** no anulado añade +1 al daño causado en un ataque con éxito, afectando a cada uno de los objetivos si hay más de uno.
4. Resuelve los resultados de Ventaja **☺** y Triunfo **☺** no anulados. Consulta la **Tabla 1-5** de la página siguiente para más detalles.
5. Resuelve los resultados de Amenaza **☹** y Desesperación **☹** no anulados. Consulta la **Tabla 1-5** de la página siguiente para más detalles.
6. El objetivo sustrae su **valor de Protección** de todo daño recibido. El daño no anulado se aplica en forma de **Heridas** o **Tensión**. Por último, resuelve cualquier **herida crítica** infligida tirando 1d100 en la **Tabla 1-6** de la página 12 y aplicando los efectos señalados por el resultado de la tirada.

TERCER PASO: FIN DEL ASALTO

Cuando todos los PJ y PNJ hayan resuelto sus respectivos turnos, el asalto toca a su fin y da comienzo uno nuevo, empezando desde el segundo paso.

CUARTO PASO: FIN DEL COMBATE

Una vez el combate se ha resuelto de un modo u otro, el DJ pone fin al encuentro. Cada PJ dispone de una oportunidad para recobrar el aliento y recuperar Tensión (ver **Tensión** y **umbral de Tensión** en la página 10) y puede tomar las medidas necesarias para curar a los PJ que estén heridos (ver **Tabla 1-3** en la página 7).

INTERVALOS DE ALCANCE

En vez de centrar la atención de los jugadores en una cuadrícula y tener que contar casillas, en **AL FILO DEL IMPERIO** se emplea un método más abstracto para representar posiciones, distancias y alcances, permitiendo así que los jugadores se concentren en la acción y la aventura.

INTERACCIÓN

Una **interacción** es toda situación en la que hay dos o más objetivos que están lo bastante cerca como para interactuar directamente entre sí. La interacción también indica que una persona está lo bastante cerca de un objeto para poder usarlo. Desplazarse para interactuar o dejar de interactuar con un enemigo situado a corto alcance requiere llevar a cabo 1 maniobra.

CORTO ALCANCE

El **corto alcance** equivale a varios metros de separación entre los objetivos. Desplazarse a otro punto situado a corto alcance suele ser fácil y por lo general solamente requiere llevar a cabo 1 maniobra. Muchas armas arrojadas y armas de fuego cortas son más precisas a corto alcance.

ALCANCE MEDIO

El **alcance medio** puede extenderse hasta varias docenas de metros. Las pistolas más fiables pueden cubrir esta distancia, pero muy pocas armas arrojadas llegan tan lejos. Desplazarse de corto alcance a alcance medio por lo general sólo requiere 1 maniobra.

LARGO ALCANCE

El **largo alcance** va más allá de las pocas docenas de metros. Los fusiles bláster pueden alcanzar de forma efectiva esta distancia sin demasiados problemas. Sin embargo, para desplazarse de alcance medio a largo alcance hay que realizar 2 maniobras.

ALCANCE EXTREMO

El **alcance extremo** es la mayor distancia a la que pueden interactuar entre sí dos objetivos. Las armas de precisión de alta tecnología y algunas piezas de artillería de vehículos pueden cubrir esta distancia. El desplazamiento entre el largo alcance y el alcance extremo requiere 2 maniobras.

TABLA 1-4: DIFICULTAD DE LOS ATAQUES A DISTANCIA

Alcance	Dificultad
Interacción	Cuerpo a cuerpo o Pelea: Media (◆◆)
	Armas a distancia ligeras: Media (◆◆)
	Armas a distancia pesadas: Difícil (◆◆◆)
Corto	Fácil (◆)
Medio	Media (◆◆)
Largo	Difícil (◆◆◆)
Extremo	Desalentadora (◆◆◆◆)



TABLA 1-5: GASTO DE VENTAJA, TRIUNFO, AMENAZA Y DESESPERACIÓN EN COMBATE

Coste	Resultados posibles
o bien	Recuperar 1 de Tensión (esta opción puede escogerse más de una vez). Añadir a la tirada de habilidad del siguiente personaje activo aliado. Advertir un detalle importante en el conflicto actual, como el panel de control de una compuerta. Infligir una herida crítica si se realiza un ataque con éxito y el daño causado supera la Protección del objetivo (el coste en puede variar).
o bien	Realizar una maniobra gratuita inmediatamente. No permite superar el límite de 2 maniobras por turno. Añadir a la próxima tirada del personaje objetivo. Añadir a la próxima tirada de cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo).
o bien	Ignorar penalizaciones causadas por efectos del entorno (como condiciones climáticas adversas o gravedad cero) hasta el final de tu siguiente turno. Añadir a los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia dirigidos contra ti hasta el final de tu siguiente turno. Obligar al objetivo a soltar el arma que empuña.
	Incrementar la dificultad de la próxima tirada del personaje objetivo. Incrementar la próxima tirada de cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo). Hacer algo vital para invertir las tornas del combate, como disparar a los controles de una compuerta cercana para cerrarla.
o bien	El personaje activo sufre 1 de Tensión (esta opción puede escogerse más de una vez).
o bien	Un oponente puede realizar inmediatamente una maniobra gratuita como respuesta a la tirada del personaje activo. Añadir a la próxima tirada del personaje objetivo. El personaje activo o un aliado suyo añade a su próxima acción.
o bien	El personaje activo tropieza y cae al suelo (añade a todos los ataques a distancia y a todos los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra él). El personaje activo otorga a su enemigo una ventaja considerable para el encuentro actual (por ejemplo, destruye accidentalmente los controles de un puente que pretendía cruzar para escapar).
	El arma a distancia del personaje activo se queda sin munición y no puede utilizarse durante el resto del encuentro. Incrementar la dificultad de la próxima tirada de un personaje aliado (incluido el personaje activo). La herramienta o arma cuerpo a cuerpo que está usando el personaje resulta dañada.

Nota: Ésta es una versión resumida de las tablas de Gasto de Ventaja, Triunfo, Amenaza y Desesperación que vienen en el manual básico.

HERIDAS, TENSIÓN Y HERIDAS CRÍTICAS

En **AL FILO DEL IMPERIO** el estado de salud física y mental de un personaje se gestiona mediante las **Heridas** y la **Tensión** respectivamente.

HERIDAS Y UMBRAL DE HERIDAS

Durante sus aventuras un PJ puede sufrir daños físicos o Heridas. Cuando las Heridas acumuladas por un PJ superan su umbral de Heridas, el personaje queda incapacitado hasta que sus Heridas se reduzcan de tal modo que ya no superen su umbral de Heridas (probablemente porque alguien le ha curado). **También sufre inmediatamente 1 herida crítica.** Mientras está incapacitado, el PJ permanece inconsciente, ajeno a todo lo que sucede, e incapaz de interactuar con nada.

HERIDAS CRÍTICAS

Una herida crítica es un tipo de daño especialmente grave. Estas lesiones afectan al personaje hasta que reciba el tratamiento médico adecuado con el que recuperarse de la lesión, incluso aunque sus efectos a corto plazo hayan expirado. La dificultad de la **tirada de Medicina** depende de la gravedad de la lesión (ver **Tabla 1-6** en la página 12).

Quando un personaje sufre una herida crítica, el jugador debe tirar 1d100 en la **Tabla 1-6** en la página 12. Cada herida crítica que sufra un personaje añade +10 a toda tirada posterior que deba realizar en la tabla de heridas críticas.

TENSIÓN Y UMBRAL DE TENSIÓN

Así como las Heridas representan el daño físico, la tensión representa la fatiga mental y emocional. Los jugadores pueden sufrir Tensión voluntariamente para facilitar la consecución de ciertas tareas, pero los factores estresantes externos o involuntarios como sentir miedo, estar expuesto a un entorno ambiental adverso, o las armas fijadas en **aturdir** también generan Tensión. Cuando la Tensión acumulada por un personaje supera su umbral de Tensión, queda incapacitado hasta que su Tensión ya no exceda su umbral de Tensión.

Para recuperarse de la Tensión, el personaje sólo necesita detenerse unos instantes a recuperar el aliento, ingerir una buena comida o pasar el rato relajándose con unos amigos. Acto seguido podrá hacer una **tirada Simple (-) de Disciplina o de Frialdad** (a elección del jugador). Cada Éxito ☆ recupera 1 de Tensión.

Quando un PNJ sufre Tensión, la recibe como Heridas (tras sustraer su valor de Protección) a menos que tengan indicado un umbral de Tensión.

TIPOS DE ADVERSARIOS

En **AL FILO DEL IMPERIO** los PJ pueden encontrarse con tres tipos de adversarios: **esbirros**, **rivales** y **antagonistas**.

ESBIRROS

Los esbirros no están a la altura de los PJ y en consecuencia operan en grupos. Confían en que la superioridad numérica baste para compensar su falta de habilidades. Hay tres formas en las que se representa esto:

- Todo efecto que inflija Tensión a un esbirro le causa Heridas. Tampoco pueden sufrir Tensión voluntariamente.
- Cuando actúan en grupo, los esbirros son tratados como un único adversario. El grupo ocupa un único puesto de iniciativa, combina los umbrales de Heridas de todos sus miembros en un solo total, y llevan a cabo una sola acción y una sola maniobra en su turno. Cualquier ataque dirigido contra un grupo de esbirros se considerará como si se estuviera atacando a una sola entidad, y el valor de Protección del grupo de esbirros será equivalente al que tenga uno de sus integrantes por separado. Cuando un grupo de esbirros sufre tantas Heridas como el umbral de Heridas de un esbirro por separado, uno de sus integrantes queda incapacitado y el tamaño del grupo se reduce en 1. Las heridas críticas infligidas a un grupo de esbirros causan una cantidad de Heridas equivalente al umbral de Heridas de un esbirro por separado.
- Los esbirros por separado no tienen rangos en habilidades. En lugar de ello tienen rangos de habilidades "sólo en grupo". Un grupo de esbirros contabiliza el número de integrantes por encima del primero como la cantidad de rangos que tiene en cualquiera de sus habilidades listadas (de manera que un grupo de cuatro esbirros haciendo una tirada de **Armas a distancia ligeras** contaría como si tuviera 3 rangos en esa habilidad). Sin embargo, los esbirros sólo pueden hacer esto con las habilidades indicadas en su perfil como "sólo en grupo". Cualquier otra tirada de habilidad que realicen se considera no entrenada y utilizará únicamente su característica base.

RIVALES

Los rivales utilizan las mismas reglas que los PJ, con la excepción de que carecen de umbral de Tensión. Siempre que un rival deba sufrir Tensión, en vez de eso sufre la misma cantidad de Heridas. Sobrepasar su umbral de Tensión los dejará muertos o incapacitados a discreción del DJ.

ANTAGONISTAS

Los antagonistas siguen las mismas reglas que los PJ, incluida la capacidad de sufrir Tensión.

PUNTOS DE DESTINO

El destino es una de las formas en que la Fuerza envuelve a los personajes y guía sus actos. El concepto del destino y la capacidad de los PJ para apelar e influir en este recurso se representan mediante los puntos de Destino. El sino está unido inexorablemente a la Fuerza que impregna la galaxia. Los puntos de Destino del Lado Luminoso favorecen a los PJ y pueden utilizarse para ayudarles con sus acciones. Los puntos de Destino del Lado Oscuro les imponen trabas y son utilizados por el DJ para obstaculizarlos y ponerlos en peligro.

DISPARAR PARA ATURDIR

La mayoría de las armas bláster pueden fijarse para aturdir, lo que sobrecarga el sistema nervioso de la víctima y la paraliza. En estos casos, el arma causa daño de Tensión en lugar de Heridas. El valor de Protección del objetivo sigue reduciendo este daño.

En **BAJO UN SOL NEGRO** se considera que todos los blásters pueden fijarse para aturdir. Sin embargo, los disparos aturdiradores sólo pueden efectuarse a corto alcance sea cual sea el alcance normal del arma. Cambiar el ajuste de un arma de "aturdir" a "matar" (y viceversa) requiere solamente una actividad menor.

Sin embargo, ambos son caras de una misma moneda, siempre luchando por el equilibrio, resistiendo los envites del otro y explotando sus puntos débiles. Cuanto más mengua la reserva de Destino del Lado Luminoso, más fuerte se vuelve la reserva de Destino del Lado Oscuro, y viceversa. **Siempre que los jugadores o el DJ gastan un punto de Destino, debe darse la vuelta a la ficha de doble cara que lo representa para reflejar su reacción en la Fuerza.** El DJ debería animar el gasto frecuente de puntos de Destino para representar el tránsito constante entre la luz y la oscuridad.

El jugador activo tiene la opción de ser el primero en gastar 1 punto de Destino, tras lo cual el DJ o el jugador afectado tendrá la oportunidad de responder gastando otro punto de Destino (aunque ambos efectos seguirán produciéndose). No se da la vuelta a las fichas de puntos de Destino hasta que no se haya resuelto la tirada en cuestión, de manera que no podrán volver a gastarse de manera inmediata.

En **BAJO UN SOL NEGRO** la reserva de puntos de Destino se genera añadiendo 1 punto de Destino del Lado Luminoso y 1 del Lado Oscuro por cada personaje jugador participante, representando así el equilibrio inicial de la Fuerza.



TABLA 1-6: HERIDAS CRÍTICAS

d100	Gravedad	Resultado
01 – 10	Fácil (◆)	Rezagado: En tu siguiente turno, el objetivo sólo puede actuar en el último puesto aliado del orden de iniciativas.
11 – 20	Fácil (◆)	Sacudida brusca: El objetivo suelta lo que lleve en la mano.
21 – 30	Fácil (◆)	Distraído: El objetivo no puede llevar a cabo su maniobra gratuita habitual en su siguiente turno.
31 – 40	Fácil (◆)	Herida descorazonadora: Convierte 1 punto de Destino del Lado Luminoso en 1 punto de Destino del Lado Oscuro (al revés para los PNJ).
41 – 50	Fácil (◆)	Punzadas de dolor: Aumenta en 1 la dificultad de la próxima tirada.
51 – 60	Media (◆◆)	Encogido de dolor: El objetivo es derribado y sufre 1 de Tensión.
61 – 70	Media (◆◆)	Impedido: El objetivo pierde su maniobra gratuita hasta el final del encuentro.
71 – 80	Media (◆◆)	Sin aliento: Hasta el final del encuentro, el objetivo no puede sufrir Tensión voluntariamente para activar capacidades especiales o llevar a cabo maniobras adicionales.
81 – 90	Media (◆◆)	Expuesto: Aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas de habilidad hasta el final del encuentro.
91 – 100	Difícil (◆◆◆)	Al límite: El objetivo sufre 1 de Tensión cada vez que realice una acción.
101 – 110	Difícil (◆◆◆)	Tullido: Una extremidad queda inutilizada hasta que se cure o sea reemplazada. Se aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas que requieran el uso de esa extremidad.
111 – 120	Difícil (◆◆◆)	Herida terrible: Determina al azar una de las características del objetivo. La característica afectada se reduce en 1 punto hasta que se cure esta herida crítica.
121 – 135	Desalentadora (◆◆◆◆)	Desangramiento: El objetivo sufre 1 Herida y 1 de Tensión cada asalto al comienzo de su turno. Por cada 5 Heridas que excedan su umbral de Heridas, sufre 1 herida crítica adicional (debe tirar otra vez en esta tabla y aplicar el resultado; si vuelve a sacar el mismo, se repite la tirada).
136 – 150	Desalentadora (◆◆◆◆)	Un pie en la tumba: El objetivo morirá el próximo asalto después de la última posición disponible en el orden de iniciativas.
151 +	-	Muerte: El objetivo está completa e irrevocablemente muerto.

Nota: Esta tabla es una versión resumida de la Tabla de heridas críticas del manual básico.

USO DE LOS PUNTOS DEL LADO LUMINOSO

Ayuda momentánea: Un jugador puede gastar 1 punto de Destino del Lado Luminoso para incrementar una vez su reserva de dados inicial para una tirada de habilidad o de combate.

Subir la apuesta: Un jugador puede gastar 1 punto de Destino del Lado Luminoso para incrementar una vez la Dificultad de la tirada de habilidad o de combate de un PNJ.

Suerte y casualidades oportunas: Los jugadores también pueden utilizar puntos de Destino para introducir sucesos y contexto adicional directamente en los aspectos narrativos de una partida. Por ejemplo, los PJ tienen la suerte de poseer máscaras respiratorias adecuadas para la atmósfera del planeta al que acaban de llegar, encuentran un inyector de estimulantes al registrar unas instalaciones médicas, o se percatan de un hasta entonces inexistente elemento de terreno tras el cual podrían parapetarse.

USO DE LOS PUNTOS DEL LADO OSCURO

Una piedra en el camino: El DJ puede gastar 1 punto de Destino del Lado Oscuro para incrementar una vez la Dificultad de la tirada de habilidad o de combate de un PJ.

Perturbación en la Fuerza: El DJ puede gastar 1 punto de Destino del Lado Oscuro para incrementar una vez la reserva de dados inicial de un PNJ para una tirada de habilidad o de combate.

OBLIGACIONES

Las Obligaciones representan deudas tanto físicas como intangibles que los PJ han contraído con otros individuos, la sociedad o ellos mismos. Las Obligaciones pueden influir en su curso de acción, complicar la situación actual o ponerlos en peligro. Las Obligaciones también sirven para vincular los PJ con la galaxia que les rodea.

Cada personaje jugador empieza con 5 puntos en una Obligación concreta que ilustra sus responsabilidades anteriores. Los jugadores pueden aumentar el valor inicial de su Obligación (hasta un máximo de 20 puntos) para empezar el juego con más habilidades o mejor equipo, representando la experiencia o ganancias materiales obtenidas por sus contactos.

Sin embargo, contraer demasiada Obligación les perjudicará durante la aventura. Los recuadros **Más espesa que el agua**, **Viejas heridas**, **Un trabajo reconocible** y **Sonríe, te estamos grabando** representan la manera en que las mayores responsabilidades de Matwe, Tray'Essek, Jovel y Sino-ca pueden suponer una carga cuando se vuelven demasiado onerosas (una Obligación con un valor de 15 o más). Antes de comenzar la aventura, el DJ debería apuntarse el valor de Obligación de cada personaje para determinar si tendrá consecuencias para el PJ.

En el manual básico la Obligación tiene una mayor importancia mecánica y narrativa tanto en campañas como en partidas individuales.

CORUSCANT

Datos de astronavegación: Sistema Coruscant, Sector Corusca, región del Núcleo

Características orbitales: Año de 368 días, día de 24 horas

Gobierno: Imperio Galáctico

Población: 1 billón (68% humanos, 32% otros)

Idiomas: Básico

Terreno: Ecúmenópolis

Ciudades importantes: Centro Imperial / Coruscant

Áreas de interés: Distrito del Senado, Palacio Imperial, ruinas del Templo Jedi, niveles inferiores, montañas Manarai, Invisec

Exportaciones principales: Cultura, artículos de lujo, sistemas de hiperimpulso, poder gubernamental

Importaciones principales: Alimentos, materias primas, agua

Rutas comerciales: Cruz Marcial, Rámal Shawken, Línea Principal de Koros, Ruta Comercial de Metellos, Ruta Comercial Perlemiana, Carrera Corelliana

Condiciones especiales: La mayoría de los edificios cuentan con regulación climática interna; la ciudad padece periódicamente supertormentas por culpa de la inestabilidad climática del planeta.

Descripción: Si el universo tuviera un brillante centro, tendría que ser Coruscant. Tan antiguo como rico y poderoso, este mundo del Núcleo lleva siendo la capital de la galaxia desde los primeros días de la República y ha conservado su trono durante mil generaciones. Rebautizado "Centro Imperial" por el Imperio, el poder de Coruscant ha crecido aún más como eje de los miles de flotas y ejércitos que sirven al emperador Palpatine.

Decenas de miles de años de civilización constante han alterado de forma permanente la faz del planeta. Todo rastro de la biosfera original ha sido completamente eliminado. Ni siquiera se han salvado los océanos del planeta; todos han sido agotados, contaminados o drenados en redes laberínticas de tuberías, depósitos y cisternas. En su lugar se alza una única y gigantesca ciudad que cubre todo el planeta de polo a polo. La poca vida nativa que queda (murciélagos, babosas y gusanos del durocemento, entre otras criaturas) se ha adaptado al entorno completamente artificial.

La "ciudad mundo", de Coruscant cubre prácticamente cada metro cuadrado de superficie. Los rascacielos se alcanzan a kilómetros de altura, con innumerables niveles y subniveles que profundizan en el interior del planeta. Según las cifras oficiales, Coruscant es el hogar de un billón de seres inteligentes y los estudios no oficiales creen que el número total de habitantes puede ser mucho mayor. Es posible que Coruscant fuera, en las brumas del pasado, el mundo natal original de la humanidad. Incluso ahora, los humanos siguen constituyendo la mayor parte de la población del planeta, una condición fomentada por las leyes antialienígenas de Palpatine y la discriminación generalizada. El resto de la población está formado por un número incalculable de otras especies procedentes de toda la galaxia.

Aunque Coruscant aún conserva un poco de agua congelada en sus casquetes polares, necesita importar incontables megatoneladas de alimentos, millones de galones de agua



potable e ingentes cantidades de materias primas para poder alimentar a los voraces habitantes del planeta. Las principales exportaciones de Coruscant son soldados, burócratas y una presencia cultural abrumadora que moldea la sociedad galáctica.

Con el auge del Imperio, Coruscant se ha ido militarizando. El planeta entero está rodeado de amenazadoras plataformas militares, enjambres de naves de guerra y un escudo planetario casi impenetrable.

Incluso bajo el control imperial, no obstante, el submundo criminal de Coruscant es legendario. Los delincuentes varían desde los brutales desdichados que habitan en los niveles más bajos de la ciudad a los poderosos magnates que supervisan sindicatos criminales extendidos por toda la galaxia.

EL CENTRO GALÁCTICO

El sistema de coordenadas galácticas utiliza un código de tres cifras para localizar cada estrella conocida de la galaxia. Las coordenadas de cada estrella indican su posición al "este / oeste", "norte / sur" y por encima o por debajo del plano galáctico. Coruscant está situado en las coordenadas 0-0-0 (es decir, el centro del sistema de coordenadas) a pesar de que se encuentra a más de 10.000 años luz del verdadero centro gravitacional de la galaxia. Esto molesta profundamente a algunos cartógrafos (sobre todo a aquellos que viven en el Borde), pero es improbable que se cambie un sistema que está tan afianzado en la sociedad galáctica.

NOMBRE DEL PERSONAJE: JOVEL NIAL

ESPECIE: BOTHAN OBLIGACIÓN 5 10 15 20

PROFESIÓN: TÉCNICO (PIRATA INFORMÁTICO)

PROTECCIÓN

2

HERIDAS

12

UMBRAL ACTUALES

TENSIÓN

14

UMBRAL ACTUAL

HERIDAS CRÍTICAS

CARACTERÍSTICAS

<div style="border: 2px solid white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">1</div> <p style="background-color: #800000; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">FORTALEZA</p>	<div style="border: 2px solid white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">2</div> <p style="background-color: #800000; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">AGILIDAD</p>	<div style="border: 2px solid white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">3</div> <p style="background-color: #800000; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">INTELECTO</p>
<div style="border: 2px solid white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">3</div> <p style="background-color: #800000; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">ASTUCIA</p>	<div style="border: 2px solid white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">3</div> <p style="background-color: #800000; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">VOLUNTAD</p>	<div style="border: 2px solid white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">2</div> <p style="background-color: #800000; color: white; padding: 2px; font-weight: bold;">PRESENCIA</p>

TRASFONDO DEL PERSONAJE

Obligación : Favor (5)

El clan Nial es una familia de políticos, y como tales dispusieron que su hija mayor mantuviera la tradición familiar trabajando como ayudante senatorial. Para la joven bothan, el desafío de piratear las bases de datos del gobierno superaba con creces las constantes disputas e hipocresía del recinto del Senado. Por consiguiente, Jovel invirtió gran parte de su tiempo en perfeccionar sus habilidades técnicas. El senador Trellev Aquem descubrió por accidente los talentos de la bothan, y decidió mantenerlos en secreto. Jovel trabaja ahora para dicho senador y, por extensión, para quienes lo tienen en nómina: el sindicato criminal Pyke.

Jovel empieza con una Obligación de 5 puntos, pero puede aumentar hasta 20 el alcance de su Favor con el fin de adquirir un talento adicional o una nueva pieza de equipo. Para ello, Jovel se valdrá de sus contactos senatoriales, aunque esto puede acarrearle problemas en el futuro. Añade al valor original cualquier nueva Obligación contraída y rodea con un círculo el número apropiado.

Interpretando a Jovel

- Eres la persona a quien consultar en todo lo relacionado con bases de datos, sistemas de seguridad y reparaciones.
- Los Nial son una familia muy extensa con raíces asentadas por todo Coruscant y fuera de él. Uno de tus compañeros de clan, Korsin Fenn, te consigue ocasionalmente algo de información sobre el Aranya, un garito de sabacc.
- ¡Tus granadas aturdidoras son ideales para encargarte de grupos numerosos de enemigos y mantenerlos alejados el tiempo suficiente para huir!



STAR WARS
AL FILO DEL IMPERIO
JUEGO DE ROL

HABILIDADES

HABILIDADES GENERALES	RANGO	RESERVA DE DADOS
Callejeo (Ast)	2	♦♦♦
Computadoras (Int)	2	♦♦♦
Disciplina (Vol)	1	♦♦♦
Mecánica (Int)	2	♦♦♦
Medicina (Int)	1	♦♦♦
Sigilo (Agi)	1	♦♦
HABILIDADES DE COMBATE	RANGO	RESERVA DE DADOS
Armas a distancia ligeras (Agi)	2	♦♦

ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	DAÑO	ALCANCE	RESERVA DE DADOS
Bláster de bolsillo	A. a d. ligeras	5	Corto	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> • Causa 5 puntos de daño en un ataque con éxito, +1 al daño por cada ✨ no anulado. • Causa 1 herida crítica en un ataque con éxito gastando ☹☹☹☹. 				
Granadas aturdidoras	A. a d. ligeras	8 aturdimiento	Corto	♦♦
<ul style="list-style-type: none"> • Causa 8 puntos de daño de aturdimiento en un ataque con éxito, +1 al daño por cada ✨ no anulado. Este daño se aplica como Tensión en lugar de Heridas. • Gastando ☹☹ causa Explosión 8: todos los personajes a alcance de interacción del objetivo sufren 8 puntos de daño de aturdimiento. • Posees 3 granadas aturdidoras. Cada granada puede utilizarse una sola vez. 				
Puños	Pelea	1	Interacción	♦
<ul style="list-style-type: none"> • Causa 1 punto de daño en un ataque con éxito, +1 al daño por cada ✨ no anulado. • Causa 1 herida crítica en un ataque con éxito gastando ☹☹☹☹. 				

EQUIPO, HERRAMIENTAS Y OTROS OBJETOS

2 inyectores de estimulantes	Emplea 1 maniobra para curar 5 Heridas a una criatura viva. Se gastan con el uso.
Comunicador	Permite hablar con otros personajes que posean un comunicador.
Mono de trabajo	Protección 1; ya contabilizada en el valor de Protección.
Módulo de datos	Se usa para grabar, almacenar, mostrar y organizar prácticamente cualquier tipo de datos.
50 créditos	Dinero con el que comprar equipo, información o ayuda.

OPCIONAL: AUMENTA OBLIGACIÓN EN 10 PARA DESBLOQUEAR

<input type="checkbox"/> Escáner multiuso	Detecta formas de vida, rastrea movimientos, capta metales e intercepta transmisiones de comunicadores de frecuencia estándar. El sensor de movimientos tiene un alcance de hasta medio kilómetro, los demás sistemas llegan hasta un kilómetro.
--	--

TALENTOS

NOMBRE	RESUMEN DEL EFECTO
Aptitud tecnológica	Reduce en un 25% el tiempo necesario para completar tareas relacionadas con computadoras.
Eludir seguridad	Elimina 1 dado de Complicación ■ de las tiradas de habilidad que hagas para neutralizar un dispositivo de seguridad o abrir una puerta cerrada con llave.

OPCIONAL: AUMENTA OBLIGACIÓN EN 5 PARA DESBLOQUEAR

<input type="checkbox"/> Descifradora	Elimina 1 dado de Complicación ■ de las tiradas que hagas para descifrar códigos o comunicaciones. Además, la dificultad de estas tiradas se reduce en 1.
--	---

SÍMBOLOS Y DADOS

Éxito

Triunfo

Ventaja

Fallo

Desesperación

Amenaza

Dado de Capacidad ♦

Dado de Pericia ♡

Dado de Dificultad ♠

Dado de Desafío ♥

Dado de Beneficio ☐

Dado de Complicación ■

Dado de Fuerza ○

NOMBRE DEL PERSONAJE: MATWE

ESPECIE	HUMANO	OBLIGACIÓN	5	10	15	20
PROFESIÓN	CONTRABANDISTA (GRANUJA)					



JUEGO DE ROL

CARACTERÍSTICAS

3 FORTALEZA	3 AGILIDAD	2 INTELECTO
3 ASTUCIA	2 VOLUNTAD	2 PRESENCIA

4 PROTECCIÓN	13 HERIDAS UMBRAL ACTUALES	12 TENSIÓN UMBRAL ACTUAL	HERIDAS CRÍTICAS
------------------------	---	---	-------------------------

TRASFONDO DEL PERSONAJE

Obligación: Familia (5)

Matwe creció en Coruscant, acostumbrado a la magnitud y diversidad del planeta. Él y su hermano, Rikard, exploraron los sectores más sórdidos del mundo-ciudad, intentando ganarse la vida y labrarse un nombre entre los canallas y la chusma de los niveles inferiores. Cuando Rikard metió la pata en un trabajo para los Pyke, el sindicato criminal exigió que les compensara las pérdidas causadas: Rikard tendría que seguir trabajando para ellos durante toda la vida. Matwe se siente incapaz de abandonar a su hermano, y si alguna vez acaba en la lista negra de los Pyke, es seguro que Rikard sufrirá las consecuencias.

Matwe empieza con una Obligación de 5 puntos, pero puede aumentar hasta 20 sus responsabilidades con el fin de adquirir un talento adicional o una nueva pieza de equipo. Para ello, Matwe acudirá a sus contactos en los niveles inferiores, aunque esto puede acarrearle problemas en el futuro. Añade al valor original cualquier nueva Obligación contraída y rodea con un círculo el número apropiado.

Interpretando a Matwe

- Te las arreglas en los niveles inferiores a base de mentir, robar y engañar, según sea necesario. Si eso no basta, una sonrisa socarrona y algo de fanfarronería suelen salvarte de los peores problemas.
- Has estado un par de veces por esta zona y sabes cómo moverte por el mercado negro. Si alguien necesita que le consigas algún artículo de contrabando, el Club Umbra es un buen punto de partida, ya que conoces a algunos de los traficantes de píldoras letales que lo frecuentan, entre ellos Speng, otro humano.
- Eres bueno con el bláster y con frecuencia eso ha supuesto la diferencia entre recibir tu paga o tener que pasar otra semana mendigando favores.



HABILIDADES

HABILIDADES GENERALES	RANGO	RESERVA DE DADOS
Actividad criminal (Agi)	1	🟡🟢🟢
Alerta (Vol)	1	🟡🟢
Callejeo (Ast)	1	🟡🟢🟢
Carisma (Pre)	1	🟡🟢
Engaño (Ast)	2	🟡🟡🟢
Sigilo (Agi)	1	🟡🟢🟢
HABILIDADES DE COMBATE	RANGO	RESERVA DE DADOS
Armas a distancia ligeras (Agi)	2	🟡🟡🟢

ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	DAÑO	ALCANCE	RESERVA DE DADOS
Pistola bláster	A. a d. ligeras	6	Medio	🟡🟡🟢
<ul style="list-style-type: none"> Causas 6 puntos de daño en un ataque con éxito, +1 al daño por cada ✨ no anulado. Causas 1 herida crítica en un ataque con éxito gastando 🟡🟡🟡. 				
Puños	Pelea	3	Interacción	🟢🟢🟢
<ul style="list-style-type: none"> Causas 3 puntos de daño en un ataque con éxito, +1 al daño por cada ✨ no anulado. Causas 1 herida crítica en un ataque con éxito gastando 🟡🟡🟡🟡🟡. 				

EQUIPO, HERRAMIENTAS Y OTROS OBJETOS

2 inyectores de estimulantes	Emplea 1 maniobra para curar 5 Heridas a una criatura viva. Se gastan con el uso.
Comunicador	Permite hablar con otros personajes que posean un comunicador.
Ropa gruesa	Protección 1; ya contabilizada en el valor de Protección.
50 créditos	Dinero con el que comprar equipo, información o ayuda.

OPCIONAL: AUMENTA OBLIGACIÓN EN 10 PARA DESBLOQUEAR

<input type="checkbox"/> Pistola bláster pesada	A. a d. ligeras	7	Medio	🟡🟡🟢
<ul style="list-style-type: none"> Causas 7 puntos de daño en un ataque con éxito, +1 al daño por cada ✨ no anulado. Causas 1 herida crítica en un ataque con éxito gastando 🟡🟡🟡. 				

TALENTOS

NOMBRE	RESUMEN DEL EFECTO
Desenfundado rápido	Una vez por asalto, puedes sacar o guardar un arma u objeto accesible con una actividad menor.
Negación plausible	Elimina 1 dado de Complicación 🟤 de todas las tiradas de Coacción y Engaño.

OPCIONAL: AUMENTA OBLIGACIÓN EN 5 PARA DESBLOQUEAR

<input type="checkbox"/> Embaucador nato	Una vez por partida, puedes repetir 1 tirada de Carisma o Engaño.
---	---

SÍMBOLOS Y DADOS

Éxito	Triunfo	Ventaja	Fallo	Desesperación	Amenaza	
Dado de Capacidad 🟢	Dado de Pericia 🟡	Dado de Dificultad 🟣	Dado de Desafío 🔴	Dado de Beneficio 🔵	Dado de Complicación 🟤	Dado de la Fuerza 🟡

NOMBRE DEL PERSONAJE: SINOCA MEEKU, "SIN"

ESPECIE: RODIANA OBLIGACIÓN 5 10 15 20

PROFESIÓN: PIONERA (COMERCIANTE)



JUEGO DE ROL

CARACTERÍSTICAS

2 FORTALEZA	3 AGILIDAD	2 INTELECTO
3 ASTUCIA	1 VOLUNTAD	3 PRESENCIA

PROTECCIÓN 3	HERIDAS UMBRAL 12 ACTUALES	TENSIÓN UMBRAL 11 ACTUAL	HERIDAS CRÍTICAS
-----------------	-------------------------------	-----------------------------	------------------

TRASFONDO DEL PERSONAJE

Obligación: Criminal (5)

Sin desciende de un largo linaje de cazarrecompensas y aprendió muchas de sus técnicas, a pesar de no querer dedicarse al negocio familiar. La rodiana vino a Coruscant hace diez años para hacer fortuna y se metió en el mercado inmobiliario. Lo que a Sin le pareció una oferta inocua terminó involucrándola con los Pyke, y ellos se aseguraron de que Sin obtendría más beneficios si vendría a menor precio la propiedad de su cliente. Sin acabó apreciando el mundo del crimen y lo que podía conseguirse trabajando fuera del sistema.

Sin empieza con una Obligación de 5 puntos, pero puede aumentar la magnitud de sus actividades criminales hasta 20 con el fin de adquirir un talento adicional o una nueva pieza de equipo. Para ello, Sin aprovechará sus vínculos con los Pyke, aunque esto puede acarrearle problemas en el futuro. Añade al valor original cualquier nueva Obligación contraída y rodea con un círculo el número apropiado.

Interpretando a Sinoca

- Tienes cierta experiencia limitada con Industrias Zelcom, ya que has vendido locales para oficinas en su misma torre. En ese complejo de oficinas parece haber tanta carga entrando y saliendo como en un astropuerto pequeño. Se rumorea que Industrias Zelcom es una tapadera para el contrabando de armas.
- Aunque tienes un talento innato para los blásteres, has descubierto que en algunos sitios un vibrocuchillo escondido puede resultar más útil que un arma láser, y te has entrenado para blandir uno de forma eficaz.
- Por último, cuando tu don de la palabra no basta, un par de créditos pueden allanar una negociación tensa.



HABILIDADES

HABILIDADES GENERALES	RANGO	RESERVA DE DADOS
Callejeo (Ast)	2	3
Engaño (Ast)	1	3
Frialdad (Pre)	2	3
Negociación (Pre)	2	3
Percepción (Ast)	1	3
Pilotar vehículo planetario (Agi)	2	3
Supervivencia (Ast)	1	3

HABILIDADES DE COMBATE	RANGO	RESERVA DE DADOS
Armas cuerpo a cuerpo (For)	1	2

ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	DAÑO	ALCANCE	RESERVA DE DADOS
Pistola bláster	A. a d. ligeras	6	Medio	3
<ul style="list-style-type: none"> Causas 6 puntos de daño en un ataque con éxito, +1 al daño por cada ✨ no anulado. Causas 1 herida crítica en un ataque con éxito gastando 3. 				
Vibrocuchillo	Armas cuerpo a cuerpo	3	Interacción	2
<ul style="list-style-type: none"> Causas 3 puntos de daño en un ataque con éxito, +1 al daño por cada ✨ no anulado. Perforante 2: ignoras 2 puntos de la Protección del objetivo. Causas 1 herida crítica en un ataque con éxito gastando 2. 				
Puños	Pelea	2	Interacción	2
<ul style="list-style-type: none"> Causas 3 puntos de daño en un ataque con éxito, +1 al daño por cada ✨ no anulado. Causas 1 herida crítica en un ataque con éxito gastando 2. 				

EQUIPO, HERRAMIENTAS Y OTROS OBJETOS

2 inyectores de estimulantes	Emplea 1 maniobra para curar 5 Heridas a una criatura viva. Se gastan con el uso.
Comunicador	Permite hablar con otros personajes que posean un comunicador.
Módulo de datos	Se usa para grabar, almacenar, mostrar y organizar prácticamente cualquier tipo de datos.
Ropa gruesa	Protección 1; ya contabilizada en el valor de Protección.
50 créditos	Dinero con el que comprar equipo, información o ayuda.

OPCIONAL: AUMENTA OBLIGACIÓN EN 10 PARA DESBLOQUEAR

<input type="checkbox"/> 750 créditos	Dinero con el que comprar equipo, información o ayuda.
--	--

TALENTOS

NOMBRE	RESUMEN DEL EFECTO
Actitud convincente	Elimina 1 dado de Complicación ■ de las tiradas de Engaño o Actividad criminal.
Chanchullera	Cuando vendas objetos legalmente, aumenta en un 10% los créditos ganados.
Rastreadora experta	Elimina 1 dado de Complicación ■ para buscar huellas o seguir la pista de un objetivo. El tiempo que tardas en seguir un rastro se reduce a la mitad.

OPCIONAL: AUMENTA OBLIGACIÓN EN 5 PARA DESBLOQUEAR

<input type="checkbox"/> Ni un pelo de tonta	Incrementa 1 vez la Dificultad de las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño realizadas contra ti.
---	---

SÍMBOLOS Y DADOS

Exitos ✨	Triunfo 🎯	Ventaja 🏆	Fallo 📉	Desesperación 🗡️	Amenaza 🚫	
Dado de Capacidad 🟩	Dado de Pericia 🟨	Dado de Dificultad 🟦	Dado de Desafío 🟥	Dado de Beneficio 🟩	Dado de Complicación 🟩	Dado de Fuerza 🟩

NOMBRE DEL PERSONAJE: TRAY'ESSEK

ESPECIE TRANDOSHANO OBLIGACIÓN 5 10 15 20

PROFESIÓN PISTOLERO A SUELDO (INCURSOR)

PROTECCIÓN
5/6

HERIDAS
18
UMBRAL ACTUALES

TENSIÓN
12
UMBRAL ACTUAL

HERIDAS CRÍTICAS

CARACTERÍSTICAS

4 FORTALEZA	2 AGILIDAD	2 INTELECTO
2 ASTUCIA	3 VOLUNTAD	2 PRESENCIA

TRASFONDO DEL PERSONAJE

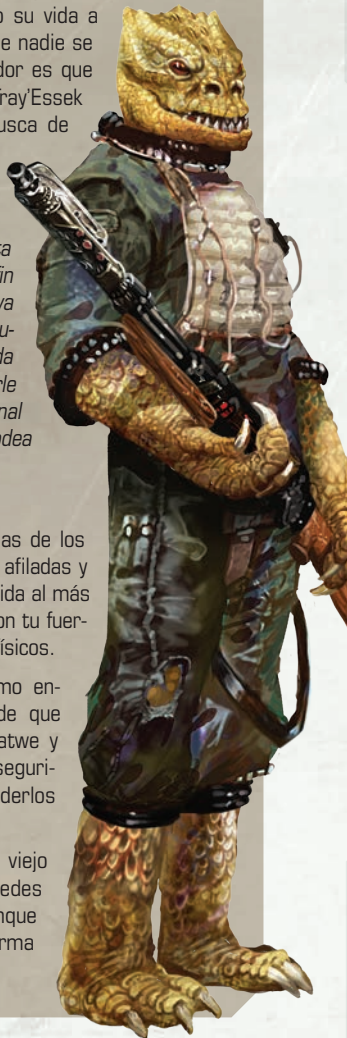
Obligación: Traición (5)

Tray'Essek fue traicionado y humillado por un compañero de clan, Lar'omx, durante una misión de cazarrecompensas, un acto que de acuerdo a sus creencias "dejó a cero" sus puntos de jagannath, privándole de un lugar de honor en la sociedad trandoshana y en la vida después de la muerte. La única forma de restaurar sus puntos perdidos consiste en matar a quien provocó su pérdida. Desde entonces, Tray'Essek ha dedicado su vida a eliminar a Lar'omx... a asegurarse de que nadie se le adelante. Lo último que supo del traidor es que estaba trabajando para el Sol Negro, y Tray'Essek se unió recientemente a los Pyke en busca de una oportunidad para cazar finalmente a Lar'omx.

Tray'Essek empieza con una Obligación de 5 puntos, pero puede aumentar hasta 20 la magnitud de su humillación con el fin de adquirir un talento adicional o una nueva pieza de equipo. Para ello, Tray'Essek recurrirá a la furia que le provoca su búsqueda de venganza, aunque esto puede acarrearle problemas en el futuro. Añade al valor original cualquier nueva Obligación contraída y rodea con un círculo el número apropiado.

Interpretando a Tray'Essek

- Tu cabeza sobresale por encima de las de los demás, y si a eso añades tus garras afiladas y dientes puntiagudos, tu aspecto intimida al más pintado. Las amenazas de violencia son tu fuerte, así como las palizas y los asaltos físicos.
- Como antiguo pandillero, sabes cómo encajar un golpe sin pestañear. Desde que empezaste a trabajar con Jovel, Matwe y Sin, velas encarnizadamente por la seguridad del grupo y no dudarás en defenderlos durante una pelea.
- Si la situación lo requiere, tienes un viejo fusil lanzaproyectiles con el que puedes eliminar enemigos a distancia, y aunque tiene una gran potencia, no es el arma más precisa de la galaxia.



JUEGO DE ROL

HABILIDADES

HABILIDADES GENERALES	RANGO	RESERVA DE DADOS
Atletismo (For)	1	4
Coacción (Vol)	2	3
Percepción (Ast)	1	2
Pilotar vehículo planetario (Agi)	1	2

HABILIDADES DE COMBATE	RANGO	RESERVA DE DADOS
Armas a distancia pesadas (Agi)	1	2
Pelea (For)	2	3

ARMAS Y EQUIPO

ARMA	HABILIDAD	DAÑO	ALCANCE	RESERVA DE DADOS
Garras	Pelea	5	Interacción	4
<ul style="list-style-type: none"> Causas 5 puntos de daño en un ataque con éxito, +1 al daño por cada ✨ no anulado. Causas 1 herida crítica en un ataque con éxito gastando 4. 				
Fusil lanzaproyectiles	A. a d. pesadas	7	Medio	2
<ul style="list-style-type: none"> Causas 7 puntos de daño en un ataque con éxito, +1 al daño por cada ✨ no anulado. Causas 1 herida crítica en un ataque con éxito gastando 2. 				

EQUIPO, HERRAMIENTAS Y OTROS OBJETOS

2 inyectores de estimulantes	Emplea 1 maniobra para curar 5 Heridas a una criatura viva. Se gastan con el uso.
Comunicador	Permite hablar con otros personajes que posean un comunicador.
Grilletes	Inmovilizan las manos de un prisionero. Zafarse requiere una tirada Desalentadora (4) de Atletismo o Coordinación .
Ropa gruesa	Protección 1; ya contabilizada en el valor de Protección.
50 créditos	Dinero con el que comprar equipo, información o ayuda.

OPCIONAL: AUMENTA OBLIGACIÓN EN 5 PARA DESBLOQUEAR

<input type="checkbox"/> Blindaje acolchado	Protección 2; rodea con un círculo el número 6 en tu valor de Protección.
--	---

TALENTOS

NOMBRE	RESUMEN DEL EFECTO
Endurecido	+2 al umbral de Heridas; ya contabilizado en tu umbral de Heridas.
Intimidante	Puedes sufrir 1 de Tensión para rebajar 1 vez la Dificultad de tus tiradas de Coacción o incrementar 1 vez la Dificultad de la tiradas de Coacción que se realicen contra ti. El personaje no puede sufrir más de 1 de Tensión por tirada de habilidad.

OPCIONAL: AUMENTA OBLIGACIÓN EN 10 PARA DESBLOQUEAR

<input type="checkbox"/> Fuerza salvaje	Añade 1 al daño de ataques con éxito realizados con las habilidades Armas cuerpo a cuerpo y Pelea.
--	--

SÍMBOLOS Y DADOS

Éxito	Triunfo	Ventaja	Fallo	Desesperación	Amenaza	
Dado de Capacidad	Dado de Pericia	Dado de Dificultad	Dado de Desafío	Dado de Beneficio	Dado de Complicación	Dado de la Fuerza

BAJO UN SOL NEGRO

Son tiempos aciagos para la galaxia. La ciudad de Coruscant, antaño la perla más brillante de la República, languidece ahora bajo la sombra del Imperio Galáctico. En sus bajos fondos crece un próspero mercado negro controlado por el infame sindicato del crimen SOL NEGRO.

Contratados para infiltrarse en una instalación del Sol Negro y recuperar información vital sobre un cazarrecompensas que traicionó a la familia criminal PYKE, un pequeño grupo de individuos emprendedores se afana por vulnerar la impenetrable seguridad de las redes informáticas del Sol Negro cuando los acontecimientos dan un giro para peor.

"Nunca subestimes la capacidad de la riqueza para hacer desaparecer toda lealtad."

—Amanza Regalo, vigo del Sol Negro

Bienvenidos a Coruscant, el corazón de la galaxia. Esta ciudad del tamaño de un planeta es la sede del poder del Imperio y el hogar de más de un billón de individuos. Incluso bajo la férrea presa de las fuerzas imperiales, el mero tamaño de Coruscant basta por sí solo para atraer a quienes desean labrarse una fortuna, ya sea mediante trabajos legales o por medios mucho más cuestionables.

Al comienzo de **BAJO UN SOL NEGRO** los PJ se hallan en el interior de un edificio propiedad de la organización criminal del Sol Negro; donde tratan de piratear una red de computadoras para obtener una información de gran interés para sus jefes: la familia criminal Pyke. El Sindicato Pyke consiste en una red de traficantes de especia que mantienen su presencia por toda la galaxia, y los PJ han contraído algunas deudas con ellos. Por desgracia, acceder a las redes de datos seguras del Sol Negro no es una tarea fácil, y los PJ no se han percatado de que hicieron saltar la alarma en el momento en que descargaron los archivos que les han encomendado recuperar.

La aventura se divide en tres partes, cada una de las cuales incluye una serie de encuentros que los PJ deberán resolver y lugares que podrán explorar. ¡El objetivo de los jugadores consiste en averiguar el paradero de un cazarrecompensas que traicionó a sus patrones antes de que éstos se impacienten y decidan poner precio también a sus cabezas!

La primera parte se inicia con una persecución a gran velocidad por la vasta ciudad de Coruscant donde los personajes están huyendo de agentes del Sol Negro. La segunda parte contiene una serie de lugares de la ciudad imperial que los héroes pueden investigar mientras emplean sus habilidades y dotes diplomáticas para seguir el rastro del cazarrecompensas. Por último, la tercera parte pone fin a la aventura con el enfrentamiento final entre los PJ y el cazarrecompensas, al que los primeros intentarán capturar vivo o muerto para que responda por sus traicioneros actos. Una vez los jugadores hayan tenido oportunidad de leer sus hojas de personaje y aplicar cualquier cambio pertinente, léeles el texto introductorio que hay al principio de esta página, pasa al **Episodio I** y empieza la aventura.

EPISODIO I: NO HAY TRABAJOS FÁCILES

La aventura comienza con los PJ habiendo disparado una alarma dentro de la instalación del Sol Negro y viéndose obligados a efectuar una rápida retirada con los datos que han conseguido. La pirata informática Jovel ha logrado descargar el archivo que les encomendaron recuperar, pero está encriptado. ¡Con el estruendo de las alarmas ahora mismo no hay tiempo para preocuparse por eso!

ENCUENTRO 1: PERSECUCIÓN ENCARNIZADA

Los personajes han logrado salir del edificio y alcanzar una concurrida plataforma de aterrizaje que hay fuera. Por suerte, en ella hay un deslizador automatizado a la espera de posibles clientes. Lee o parafrasea en voz alta lo siguiente a los jugadores:

Las sirenas resuenan por encima de vuestras cabezas mientras escapáis de la instalación con los datos robados. Oís agentes del Sol Negro que acuden a investigar desde los pisos superiores. Salís del rascacielos a una concurrida plataforma de aterrizaje donde un aerodeslizador pilotado por un droide espera cerca, aguardando pasajeros. ¡Un disparo de bláster pasa junto a vuestras cabezas, y el deslizador parece ser la mejor (y única) opción para escapar! Cuando saltáis a su interior, el droide se incorpora rápidamente al concurrido tráfico. Por desgracia, los matones del Sol Negro no son tan fáciles de despistar, y en cuestión de segundos os están persiguiendo de cerca montados en sus propias motos aceleradoras. Más disparos de bláster pasan al lado de vuestro deslizador, ¡y un estallido de chispas señala que el droide conductor acaba de ser destruido por un disparo afortunado!

Los PJ deben decidir cómo actuar a medida que la persecución los interna en las zonas densamente pobladas y repletas de rascacielos de la ciudad. Tienen que quitarse de encima a los matones del Sol Negro, y rápido. Los cuatro matones empiezan a alcance medio, y cada asalto se mueven a un intervalo de alcance más cercano.

Uno o más personajes pueden intentar hacerse con el control del deslizador efectuando una **tirada Media (◆◆) de Pilotar vehículo planetario** (consulta el recuadro **De la sartén al fuego** a la derecha de esta página). Los demás deberían buscar rutas de escape haciendo **tiradas Medias (◆◆) de Percepción**. Un éxito revelará posibles vías de escape como túneles de respiraderos, alcantarillas o callejones entre edificios.

Durante todo el tiempo que permanezcan en la transitada vía pública, todos los personajes sufrirán 1 dado de Complicación ■ por culpa del tráfico, la velocidad y las sacudidas de su deslizador. Si a los jugadores se les ocurre algún plan mejor para eludir a sus perseguidores, déjales llevarlo a cabo.

Una vez hayan decidido un rumbo, el piloto tendrá que hacer una **tirada Fácil (◆) o Media (◆◆) de Sigilo** para ocultarse de sus perseguidores, según lo concurrida u oscura que

esté la ruta de escape que han elegido. Si se adentran en los laberínticos túneles de los niveles inferiores de Coruscant, el DJ tal vez quiera añadir un encuentro opcional con una babosa del durocimiento (ver página 22).

Los personajes deberían tener en cuenta que los disparos perdidos de bláster perdidos pueden herir o matar a inocentes y llamarán la atención de droides policía locales o incluso de los temidos agentes de la Seguridad de los Niveles Inferiores. Si necesitas puntuaciones de juego para los adversarios del Sol Negro, consulta el perfil de matón del Sol Negro que puedes encontrar también en la página 22.

DESCRIBIENDO LA PERSECUCIÓN

Asegúrate de aprovechar al máximo las vistas, sonidos y olores de Coruscant. Centenares de carteleras resplandecientes y señales de neón, incontables transportes y deslizadores que pasan zumbando, el siseo del vapor y el retumbar de maquinarias pesadas... todos estos elementos ayudan a establecer el escenario para este encuentro mientras los PJ sobrevuelan la ecumenópolis.

Una vez los PJ hayan logrado despistar a sus perseguidores, su contacto con los Pyke enviará a sus comunicadores una transmisión cifrada diciéndoles que lleven el chip al taller de Chopper en el cuadrante L-42, donde recibirán más instrucciones. Sigue en el **Encuentro 2**.

DE LA SARTÉN AL FUEGO

Si los PJ son incapaces de recuperar el control del deslizador antes de que pasen más de dos asaltos, su vehículo choca contra un transporte que venía en sentido contrario o golpea un edificio cercano y empieza a caer en barrena. Acaba estrellándose en una plataforma cercana, patinando por su superficie hasta detenerse. Cada PJ sufre 2 de Tensión y queda desorientado hasta el final de su siguiente asalto (añade 1 dado de Complicación ■ a todas sus tiradas de habilidad). Si iniciaron un tiroteo con los matones que les perseguían, los droides policía acudirán rápidamente al lugar (ver página 22). Los PJ podrán intentar perderse entre la multitud, esconderse dentro de una tienda cercana o huir por un callejón o túnel de servicio superando una **tirada Media (◆◆) de Sigilo**. De lo contrario los matones del Sol Negro les darán alcance y empezarán a disparar.

Cuando hayan pasado unos cuantos minutos, sus comunicadores recibirán un mensaje diciéndoles que permanezcan donde están porque pronto aparecerá alguien para llevarlos hasta el punto de reunión. No tardará en llegar un deslizador muy remendado pilotado por otro de los personajes pregenerados (uno que no esté siendo utilizado en la aventura) o por un ugnought y que los llevará al taller de Chopper en el **Encuentro 2**.

ENCUENTRO 2: DE CHARLA

Tras haber eludido a los matones y superado cualquier otro obstáculo que hayan podido encontrar en su huida, los PJ tienen que decidir qué hacer con los datos que han conseguido. El punto de encuentro es un pequeño y apartado establecimiento conocido como el taller de Chopper. Este taller de reparación de deslizadores es el hogar de un besalisco llamado Cho'pa'ailor que es un informante y empleado de los Pyke. Todo el mundo llama Chopper al mecánico de cuatro brazos haciendo un juego de palabras con su nombre y su destreza con la sierra láser.

Los personajes llegarán a su tienda ya sea en su deslizador recién adquirido o por cualquier otro medio (si acabaron estrellándolo), con los datos conseguidos a buen recaudo en el equipo de Jovel Nial. Cuando los PJ entren en el establecimiento, lee en voz alta lo siguiente:

Por todo el enorme y desordenado taller de reparaciones vuelan chispas de numerosos sitios. Dondequiera que miréis hay pilas que llegan hasta el techo formadas por piezas de deslizador, droides a medio construir y artilugios todavía más extraños. Varios grupos de ugnights están atareados soldando y trabajando en un aerodeslizador desmontado, ignorándoos por completo.

- ¡Amigos míos, me alegro tanto de volver a veros! – resuena una voz atronadora desde detrás de una de las pilas de chatarra. Un enorme besalisco de piel verde moteada emerge extendiendo sus cuatro brazos para rodear con ellos al miembro más cercano del grupo.

Después de que Chopper haya dado la bienvenida a los personajes, los acompañará rápidamente hasta su despacho en la parte trasera del taller. Está ansioso por saber cómo ha ido el trabajo y hará numerosas preguntas a los PJ acerca de la obtención del archivo y la posterior persecución. Los jugadores pueden decidir cuánto quieren revelar; Chopper les ayudará de todas formas.

Tras una breve discusión, Chopper les pedirá que descarguen el archivo en el terminal de su oficina. Empezará a trabajar en el descifrado para proporcionar a los PJ los datos que necesitan. Mientras está atareado con el archivo, Chopper aprovechará para informar a los PJ de las siguientes novedades en lo que respecta a sus mutuos patrones.

Una vez sepamos la identidad de este cazarrecompensas, la familia Pyke quiere que le hagáis pagar cara su traición. A los jefes les costó una fortuna cuando asaltó uno de sus cargamentos de especia y se lo entregó a Sol Negro. No es ninguna sorpresa que los Pyke no están nada contentos, y os pagarán bien si sois capaces de solucionarles este problema. ¿Sabíais que puede que incluso se olviden de ciertos favores que les debéis?

Jovel puede ayudar a Chopper con el descifrado añadiendo sus habilidades de pirata informática a la tarea. El cifrado del archivo es muy complejo: ayudar a acelerar el proceso requiere una **tirada Difícil** (◆◆◆) de **Computadoras** con 1 dado de **Complicación** ■. Si Jovel logra ayudar a Chopper, cualquier **Ventaja** ☺ obtenida proporcionará a los personajes información adicional tal como se indica en el recuadro de la página siguiente.

Es probable que, llegados a este punto, los jugadores quieran hacerle algunas preguntas al besalisco. Mientras esperan, pueden aprovechar para obtener más información sobre temas que les interesen.

“¿Qué nos puedes contar acerca de este cazarrecompensas?”. Es indudable que los personajes querrán saber más cosas sobre el cazarrecompensas cuyo rastro les han encargado seguir. Chopper les explicará que este cazarrecompensas en concreto trabajaba con un alias. Los Pyke lo habían contratado para que eliminara a un contrabandista rival y se apoderara del gran cargamento de especia que estaba transportando. En lugar de eso, el cazarrecompensas traicionó a los Pyke y se quedó con el cargamento, entregándolo a los mafiosos del Sol Negro que le habían prometido una recompensa mayor. Esto le costó centenares de miles de créditos al Sindicato Pyke, y desde entonces han tenido menos trabajo para los PJ. Con suerte, el archivo robado revelará el verdadero nombre del cazarrecompensas, con lo que los PJ podrán hacerle pagar su traición y procurarles más encargos de los Pyke en el futuro.

“¿Lo quieren vivo o muerto?”. Los Pyke quieren poner punto final a este asunto pendiente con el cazarrecompensas, pero el sindicato parecerá débil si éste logra escapar. En caso de que los PJ no puedan capturarlo, deberían como mínimo asegurarse de que no vuelva a traicionar a nadie nunca más, o de lo contrario los PJ disfrutarán también del honor de tener una recompensa ofrecida por sus cabezas.



“¿Cuánto nos van a pagar?”. Es posible que el cazarrecompensas todavía lleve encima parte de los créditos que el Sol Negro le pagó por el cargamento de especia y la recompensa por el contrabandista; este dinero ayudaría a los Pyke a compensar algunas de sus pérdidas. Los PJ deberían apropiarse de cualquier cosa de valor que encuentren en posesión de su presa. Los Pyke pagarán 1.000 créditos a cada PJ cuando el cazarrecompensas haya sido eliminado. Si los PJ intentan negociar un anticipo con Chopper, el besalisco contestará que él no puede dar un dinero que no es suyo, pero que está dispuesto a comprar cualquier deslizador o moto aceleradora que posean por sumas que oscilarán entre 250 y 500 créditos según el estado del vehículo.

Tras contestar unas cuantas preguntas, Chopper terminará el descifrado del archivo. Informará a los PJ de que el cazarrecompensas se llama **Kaa'to Leeachos** y se trata de un antiguo esclavo nikto de los hutt. Desde que obtuvo su libertad, Kaa'to se ha labrado una reputación cobrando varias recompensas no autorizadas de alto riesgo, y se le considera un oponente formidable. Chopper mencionará también que está familiarizado con este cazador nikto y conoce unos cuantos lugares que suele frecuentar o en los que se le ha visto, como el Club Umbrá, el Aranya, y la Torre Zelcom. Chopper sugerirá a los PJ que consulten a cualquier otro contacto que tengan para obtener más información sobre su enemigo antes de enfrentarse a él.

Si los jugadores no saben qué hacer o no están usando personajes pregenerados, pueden intentar hacer una **tirada de Callejeo** o **Carisma**. En todo caso, el besalisco les dará los nombres asociados con los lugares que se mencionan a continuación en la sección **Interludio**, de manera que sabrán por lo menos dónde y a quién empezar a hacer preguntas. Tras desearles mucha suerte, Chopper indicará a los personajes el camino y luego volverá a enfrascarse en su trabajo en el taller.

INTERLUDIO: CONTACTOS Y AMISTADES

Es posible que los PJ deseen descansar y recuperarse antes de encaminarse a los lugares que Chopper les ha mencionado, sobre todo si resultaron heridos durante la persecución en deslizador.

LOS PYKE

Antaño una destacada fuerza de traficantes de especia conocidos por toda la galaxia, el Sindicato Pyke ha visto como su fortuna declinaba en gran medida bajo el régimen del Imperio. Los propios Pyke están formados en su totalidad por individuos de la especie del mismo nombre. Sin embargo, después de que una alianza con el Colectivo Sombra (un conjunto muy diverso de organizaciones criminales) se viniera abajo, los traficantes de especia se diversificaron para ampliar su poder incorporando a su cártel una gran cantidad de grupos más pequeños. El Sindicato Pyke tiene su sede en el planeta Oba Diah, en el Borde Exterior, desde donde el grupo mantiene operaciones por todos los Mundos del Núcleo. El aumento en la seguridad impuesto por el Imperio ha dificultado el tráfico de especia, pero los Pyke perseveran a pesar de todo, siempre en busca de mayores beneficios.

INFORMACIÓN ADICIONAL

S los PJ obtienen resultados de Ventaja mientras ayudaban a descifrar el archivo, tendrán la posibilidad de averiguar información adicional:

🕒: Examinar detenidamente el archivo de Kaa'to revela que el cazarrecompensas sólo entregó parte del cargamento de especia robado. Uno de los remitentes de los mensajes sospecha que el nikto se ha quedado con lo que falta.

🕒🕒: El archivo menciona también una serie de entregas en la Torre Zelcom, haciendo referencia tanto a la terraza del cuarto piso como a la entrada subterránea que hay en una calle adyacente.

🕒🕒🕒 o **🕒**: Los personajes descubren también una lista que aparentemente no debería haberse guardado en este archivo, y que consiste en nombres, rangos y datos similares. ¿Podrían tratarse de miembros de las fuerzas de seguridad imperiales a los que el Sol Negro ha sobornado?

Este breve descanso concede también a los PJ una valiosa oportunidad para preguntar a sus demás contactos del mundo criminal acerca de estos lugares. Ésta es una ocasión perfecta para que los jugadores se muestren creativos (dentro de lo razonable). El DJ debería animarles a usar o inventar uno o dos individuos pertenecientes a las historias de trasfondo de sus personajes y a los que puedan pedir información. Quizás Tray'Essek tenga un compañero de clan en la ciudad, o tal vez Sinoca conozca un perista con el que ha tenido tratos en el pasado.

Independientemente de con quién decidan ponerse en contacto, los PJ podrán averiguar la siguiente información superando una **tirada Media (♦♦)** de **Callejeo** o **Carisma**:

- **El Club Umbrá**: Un garito de mala muerte al que acuden delincuentes de los niveles inferiores de Coruscant para tratar con traficantes de píldoras letales, uno de los cuales, un humano varón llamado Speng, tal vez sepa algo sobre un cazarrecompensas que está intentando vender una cierta cantidad de especia.
- **El Aranya**: Un salón de sabacc frecuentado por muchos jugadores en nómina del Sol Negro, el Aranya es conocido por todos los criminales de Coruscant. Algunos de sus clientes apuestan en sus mesas con información, poniéndola al alcance de todos los que tengan suficiente habilidad o suerte. En este local los PJ podrían averiguar más cosas acerca de Kaa'to.
- **La Torre Zelcom**: Este rascacielos es la sede de Industrias Zelcom, una empresa transportista especializada en envíos de carga entre los mundos del Núcleo y el Borde Exterior. La torre es una conocida tapadera para el contrabando de armas. Es posible que Kaa'to haya venido aquí para aprovisionarse. Coruum Sa'dia es quien está a cargo de la operación.

Los PJ pueden aprovechar la información que han obtenido como ayuda para determinar su curso de acción a la hora de visitar estos lugares. Mientras se desplazan por la ciudad para reunirse con sus diversos contactos, puedes utilizar los siguientes **Encuentros opcionales** para aderezar sus viajes.

ENCUENTROS OPCIONALES

A continuación se presentan varios adversarios con los que los PJ podrían toparse, dependiendo de cómo manejen su investigación.

SEGURIDAD DE LOS NIVELES INFERIORES DE CORUSCANT

Una reciente persecución de deslizadores por la ciudad con intercambio de disparos de bláster incluido ha puesto en estado de alerta a los agentes del Cuerpo de Seguridad de los Niveles Inferiores. Las grabaciones de holovideo tomadas desde varios edificios se encargan de hacer circular las descripciones de los PJ; una patrulla de droides policía podría detener e interrogar a los personajes jugadores acerca de su paradero y actividades más recientes. La forma en que los PJ manejen esta situación resultará crucial: si acaban liándose a tiros con los droides, lo más probable es que no tarde en acudir una unidad de agentes de Seguridad de los Niveles Inferiores como refuerzos.

DROIDE POLICÍA [ESBIRRO]

En vez de desperdiciar policías valiosos en las patrullas de rutina y delitos menores, el Cuerpo de Seguridad de los Niveles Inferiores suele emplear droides para mantener el orden. Por desgracia, la programación de los droides es tan literal que los criminales con labia suelen salir bien parados de sus intervenciones.



Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Armas a distancia ligeras.

Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Droide (no necesita respirar, comer ni beber, y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas).

Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir).

AGENTE DE SEGURIDAD DE LOS NIVELES INFERIORES [RIVAL]

Anónimos e imponentes en sus largos uniformes de cuero y cascos sellados, los agentes del Cuerpo de Seguridad de los Niveles Inferiores son un misterio para la mayoría. Aun así, pocos de los que se han visto encañonados por sus blásteres pesados ponen en duda el peligro que estos agentes representan para quienes quebrantan la ley.



Habilidades: Alerta 1, Armas a distancia ligeras 2, Armas cuerpo a cuerpo 1, Coacción 1, Disciplina 1, Pelea 1.

Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), porra aturdirora (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2), abrigo blindado (+1 a la Protección).

SICARIOS DEL SOL NEGRO

Mientras están viajando por la ciudad, los PJ podrían toparse con algunos agentes del Sol Negro inmersos en sus asuntos. En este punto de la aventura, los PJ todavía son unos perfectos desconocidos para la organización, pero cabe la posibilidad de que tengan un encontronazo con sus matones, aumentando las probabilidades de una enemistad entre los PJ y el Sol Negro.

MATÓN DEL SOL NEGRO [ESBIRRO]



Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Coacción, Pelea.

Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir).

ALIMAÑAS LOCALES

Los niveles inferiores de Coruscant están infestados de numerosas alimañas.

BABOSA DEL DUROCEMENTO [RIVAL]

Llamada así por el material que constituye la mayor parte de su dieta, las invasivas babosas del durocemento resultan especialmente peligrosas para los edificios, puesto que devoran sus cimientos paulatinamente. Sus túneles son una visión habitual en los niveles inferiores, donde las babosas pueden crecer hasta alcanzar los 10 metros de largo.



Habilidades: Aguante 2, Coordinación 1, Pelea 2.

Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Mordisco (Pelea; daño 3; crítico 4; alcance de interacción), Blindaje de durocemento (los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia efectuados contra ella sufren 1 dado de Complicación ■ debido a su caparazón blindado; los personajes pueden apuntar a puntos débiles para ignorar 1 punto de su Protección).

Equipo: Matrícula parcialmente digerida de un deslizador terrestre.

INTERPRETANDO LOS PERFILES DE JUEGO

Aquí tienes una guía rápida sobre las abreviaciones usadas en los perfiles de juego:

- **Crítico X:** Puedes gastar X Ventajas ☹ para causar 1 herida crítica.
- **Desorientación X:** Puedes gastar 2 Ventajas ☹☹ para añadir 1 dado de Complicación ■ a las tiradas de habilidad del objetivo durante X asaltos.
- El valor de Protección ya tiene en cuenta los bonificadores a la Protección proporcionados por el equipo.

EPISODIO II: CIUDAD DE TORRES Y CONFLICTOS

Los PJ se adentran en las profundidades de Coruscant con una serie de direcciones para investigar. Pueden visitarlas en el orden que prefieran, pero cada una de ellas cambiará un poco según cuáles hayan visitado antes los PJ. Por lo tanto, sus acciones en un lugar pueden alterar de forma drástica lo que suceda en el siguiente, sobre todo si las cosas fueron mal en el anterior.

Los PJ deberían visitar como mínimo una o dos de las direcciones que tienen, pero ir a las tres requerirá una buena cantidad de tiempo y probablemente sólo será factible si el DJ alarga la partida o divide la aventura en dos sesiones cortas.

PRIMERA DIRECCIÓN: EL CLUB UMBRA

- **Si es el primer lugar que visitan:** El encuentro transcurrirá tal y como se describe más adelante.
- **Si lo visitan tras haber ido al Aranya:** Si los PJ tuvieron algún altercado con la clientela del Aranya, para cuando lleguen aquí Speng ya se habrá enterado de que hay unas personas buscando a gente relacionada con Kaa'to, y tendrá apostados sus matones a sueldo ante la entrada de su cubículo. Los personajes deberán superarlos (ya sea físicamente o negociando) antes de poder hablar con Speng. Las características de los guardias aparecen en la página 24.

- **Si lo visitan tras haber ido a la Torre Zelcom:** Si los PJ se enzarzaron en un tiroteo con los hombres de Coruum, los agentes del Cuerpo de Seguridad de los Niveles Inferiores que el Sol Negro tiene en nómina habrán enviado un par de droides policía (consulta la página anterior) en busca de los culpables. Los PJ podrán intentar esconderse entre la clientela o enfrentarse a los droides. Para evitar que las fuerzas de la ley sigan el rastro de los PJ en el futuro, las memorias de los droides pueden borrarse con una **tirada Difícil (♦♦♦) de Computadoras**.

Situado en el sector 1459 de la ciudad, el Club Umbra es una cantina y club nocturno que atrae a una clientela no muy selecta. Frecuentado tanto por traficantes como adictos a las píldoras letales, no verás este local recomendado en las guías de viajes galácticas. Las elaboradas holograbaciones de la fachada del club lo representan como una lujosa sala de baile, aunque eso dista mucho de la realidad. Cuando los PJ entren, léeles lo siguiente:

Nada más entrar en la cantina, vuestros sentidos son asaltados por el hedor combinado del licor barato, las píldoras letales y todo tipo de sustancias similares. El mobiliario de la sala principal consiste en unas pocas mesas provistas de sillas medio rotas y sofás andrajosos. En la pared derecha de la sala principal hay una hilera de cortinas raídas que ocultan las entradas a una serie de cubículos privados, mientras que en el centro hay una pista de baile brillantemente iluminada en la que destellan luces de colores con un patrón casi hipnótico. Hay unos cuantos clientes relajándose en diversas mesas y sofás, todos ellos perdidos en sus propias fantasías. Tras la barra del bar, un gotal de mirada hosca sirve bebidas al grupo de humanos que se apiña en un extremo.



Omacala, un gotal al que le importa poco lo que suceda en su cantina siempre y cuando le paguen las bebidas, es quien dirige el lugar. Está enterado de buena parte de lo que sucede en su local, pero no siente ninguna predisposición a contar chismes. Por el precio adecuado, sin embargo, estaría dispuesto a compartir parte de la información que posee. Los PJ que quieran regatear con él para obtener información deberán realizar una **tirada de Negociación** con una dificultad de (♦♦) para acordar un precio. Si los PJ superan la tirada, Omacala compartirá lo que sabe sobre el Sol Negro y sus esbirros por 30 créditos. Si fallan la tirada, se negará a contar nada por menos de 50 créditos.

“¿Qué sabes del Sol Negro?”. Además del tradicional dominio que la organización ha tenido sobre el tráfico de especia, el Sol Negro parece estar expandiéndose al comercio ilegal de armas, sobre todo ahora que la incipiente Rebelión ha emergido como nuevo comprador y sus ataques están empezando a socavar las líneas de suministros del Imperio. El gotal se niega a decir nada más sobre el Sol Negro.

“¿Qué sabes acerca de Kaa'to Leeachos?”. El gotal ha visto hace poco en la cantina al cazarrecompensas nikto, reuniendo con un asustadizo traficante de píldoras letales llamado Speng. El traficante está aquí ahora mismo, negociando una transacción en uno de los cubículos privados.

“¿Qué sabes acerca de Speng?”. Sus negocios con píldoras letales le proporcionan unas ganancias decentes, y hará lo que haga falta para mantener su estilo de vida. Está siempre inquieto y nervioso, así que tened cuidado al tratar con él.

“¿Quién es Coruum Sa'dia?”. Es un ishi tib que trabaja en la Torre Zelcom como propietario de una compañía de transporte algo turbia. Es muy probable que estén implicados en contrabando, y ya sabéis lo que eso significa: estad atentos a posibles entradas secundarias.

Si en algún momento estalla un tiroteo dentro del club, la clientela se dispersará rápidamente para salir a la calle. Omacala se mantendrá agachado detrás de la barra hasta que el combate haya terminado. Exigirá acaloradamente a los PJ que paguen cualquier daño provocado al club, pero una simple amenaza bastará para sofocar sus quejas.

Si los PJ irrumpen en el cuarto de Speng cuando todavía está en mitad del trato, lo hallarán acompañado de una hembra humana de ojos hundidos que le está entregando una pequeña pila de créditos a cambio de una bolsa negra. La mujer se escabullirá apresuradamente cuando los PJ entren en el cubículo.

Los PJ pueden intentar una **tirada Media** (♦♦) de **Engaño** para hacerse pasar por compradores. De lo contrario, Speng se dará cuenta de que puede estar en problemas y llamará de inmediato a sus guardias. Si la treta de los PJ tiene éxito, podrán intentar sobornar a Speng con 200 créditos a cambio de información, o intentar regatear el precio con una **tirada de Negociación** con una dificultad de (♦♦♦). La información que puede proporcionar se explica en los recuadros rojos de la página siguiente.

En cualquier momento en que los PJ intenten amenazarlo, Speng activará un comunicador guardado en su bolsillo para llamar a un par de guardias klatooinianos que esperan fuera del edificio.



Los guardias entrarán rápidamente en la cantina por una puerta trasera y aparecerán en la sala principal con los blásters desenfundados. Les dirán a los PJ que se aparten de Speng. Si algún PJ hace ademán de sacar un arma o realiza cualquier movimiento claramente hostil, los guardias empezarán a disparar. Speng intentará huir de la cantina una vez sus guardias estén atrayendo la atención de los PJ, dirigiéndose hacia el callejón trasero e intentando perderse entre la multitud.

GUARDIA A SUeldo DEL CLUB [ESBIRRO]



Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Coacción, Pelea.

Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), nudilleras (Pelea; daño 4; crítico 4; alcance de interacción; Desorientación 3); chaleco protector (+1 a Protección).

SPENG [RIVAL]



Habilidades: Actividad criminal 1, Alerta 2, Armas a distancia ligeras 1, Callejeo 2, Engaño 1, Negociación 2.

Talentos: Labia (al hacer tiradas de Negociación, gasta un Triunfo (♣) para conseguir 2 Éxitos (★) adicionales).

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), 6 píldoras letales (provocan alucinaciones leves, añade 1 dado de Complicación ■ a cualquier tarea que intente el personaje afectado, y prohíbe el gasto de puntos de Destino hasta que termine la escena o combate).

Seguir a Speng por entre las multitudes y callejones del sector 1459 no es nada fácil. El talento Rastreadora experta de Sinoca la convierte en la más adecuada para ello. Los PJ pueden realizar una serie de **tiradas Difíciles (◆◆◆) de Percepción** o **Medias (◆◆) de Supervivencia**, cada una de ellas con 1 dado de Complicación ■, para intentar no perder de vista a Speng o encontrar huellas o trozos desgarrados de su ropa. Speng tratará de dar esquinazo a los PJ para luego regresar al club, confiando en que no crean que pueda volver allí.

Cuando los personajes consigan por fin atrapar al traficante, comprobarán que Speng es un varón humano de constitución menuda y bien vestido. Si los personajes intentan preguntarle con calma acerca del cazarrecompensas, Speng se mostrará desconfiado. Aun así, al traficante le importa más su propia piel que la confidencialidad de sus clientes, por lo que una **tirada Difícil (◆◆◆) de Coacción** bastará para hacerle revelar la siguiente información:

— ¿Kaa'to? Sí, conozco a Kaa'to. Viene por aquí de vez en cuando para pasar mercancía que adquiere en sus trabajos. Le gusta ir al Aranya a jugar al sabacc, y he oído decir que les debe un montón de dinero. Por eso me trae siempre los objetos de valor que encuentra, porque sabe que me gustan las cosas de calidad, ¿sabéis?

En caso de que los PJ ya hayan ido al Aranya y estén enterados de las deudas de juego de Kaa'to, o si le exigen a Speng que les proporcione más información, una **tirada Media (◆◆) de Coacción** hará que el traficante les cuente más cosas:

— ¡Está bien! Os diré dónde encontrarlo. Dicen que tiene un escondite en algún sitio cerca de la planta de procesado de kelerio del sector 943. Es un lugar aislado que se supone que nadie conoce. Allí es donde se aloja cuando está en Coruscant, para poder trabajar lejos de miradas curiosas.

Cuando los PJ hayan terminado con Speng, podrán investigar otra dirección. Si el club ha sido su última parada, podrán contrastar todo lo que han averiguado y pasar al **Episodio III**.

ENCUENTRO OPCIONAL: PRIMERAS IMPRESIONES

Mientras los PJ recorren la ciudad haciendo preguntas sobre Kaa'to, lo más probable es que al cazarrecompensas le lleguen rumores sobre los individuos que husmean en sus asuntos. El DJ debería interpretar cualquier resultado de Amenaza ☹ o Desesperación ☹ obtenido cuando los PJ estén preguntando a alguien como un indicio de que Kaa'to se entera de que hay unos intrusos metiéndose donde nadie les ha llamado. En consecuencia, Kaa'to podría decidir enfrentarse a los PJ mientras se desplazan de una dirección a otra.

Este encuentro no debería ser la confrontación definitiva entre los personajes y Kaa'to, sino un ataque inesperado rápido y furioso. El cazarrecompensas pretende dejar claro que no tolerará intromisiones en sus asuntos, y que está dispuesto a hacer lo que sea necesario para conservar su libertad. El DJ tiene plena libertad para dirigir este encuentro de la forma que crea más adecuada. El perfil de Kaa'to puede consultarse en la página 38 de este documento.

SEGUNDA DIRECCIÓN: EL ARANYA

- **Si es el primer lugar que visitan:** El encuentro transcurrirá tal y como se describe más adelante.
- **Si lo visitan tras haber ido al Club Umbra:** Según cómo se desarrollara el encuentro de los PJ con Speng, puede que algunos de los clientes del Aranya estén predispuestos contra ellos, sobre todo si se produjo un tiroteo en la cantina. Si la visita de los PJ al Club Umbra terminó en violencia, se añadirá 1 dado de Complicación ■ a cualquier tirada realizada mientras estén hablando con los jugadores del Aranya.
- **Si lo visitan tras haber ido a la Torre Zelcom:** Justo después de su conversación con los PJ, el lugarteniente falleen se entera de la incursión en la Torre Zelcom y las instalaciones del Sol Negro. Mientras los PJ abandonan el local, Verannis avisa a uno de sus contactos en el Cuerpo de Seguridad de los Niveles Inferiores, y dos agentes intentarán arrestar a los PJ de camino a su siguiente destino. Utiliza los perfiles de la página 22.

En Coruscant hay muchos locales que ofrecen apuestas y juegos de azar, pero el Aranya se ha ganado entre los jugadores de la ciudad la fama de ser un sitio con premios jugosos e información aún más jugosa. Muchos grandes apostadores frecuentan las mesas de sabacc para ganar fortunas... aunque lo más habitual es que las pierdan. Cuando los PJ entren en el local, léeles lo siguiente:

El Aranya se parece y suena como muchos otros salones de sabacc, con una sala central de mesas de juego rodeada por varias máquinas de apuestas electrónicas. El establecimiento está lleno de gente y ruido; los vitores que celebran manos ganadoras y tiradas afortunadas resuenan por toda la sala. Detrás de la barra, un troig de dos cabezas sirve hábilmente bebidas haciendo uso de sus cuatro brazos, a la vez que alterna conversaciones consigo mismo y con jugadores que han tenido una mala racha. Un rápido vistazo a la sala revela que el cazarrecompensas nikto no se halla presente, por lo que para obtener información deberéis acudir a los diversos clientes y empleados.

Pillaat y Nerro, las cabezas izquierda y derecha del barman troig, llevan muchos años trabajando en el Aranya y conocen muy bien a los clientes habituales. Al troig le encanta charlar sobre los acontecimientos y novedades de la ciudad, sobre todo los que están relacionados con actividades en los niveles inferiores, y no tiene reparos en compartir algunos chismes con quienes le entreguen unos cuantos créditos.

Si los PJ empiezan a hacer preguntas sobre Kaa'to, las dos cabezas del troig intercambiarán miradas furtivas y se pondrán ligeramente nerviosas. Los PJ podrán intentar una

tirada Media (◆◆) de Carisma para convencerle de que comparta con ellos lo que sabe. Pillaat informará a los PJ de que el cazarrecompensas se enoja con mucha rapidez y ha herido a unos cuantos clientes durante partidas que no le fueron bien. Para evitar que estas infracciones le cuesten la admisión en el Aranya, Kaa'to siempre se desquita de sus pérdidas fuera del establecimiento. Nerro revela también que Kaa'to le debe una gran cantidad de dinero al propietario del Aranya, y que sólo recientemente ha empezado a devolverlo.

El propietario del Aranya es Korsin Fenn, un bothan que pertenece al clan de Jovel. Se le puede encontrar aquí la mayoría de las noches, supervisando las mesas y solucionando cualquier disputa. Es un individuo de carácter reservado, pero su disposición mejora rápidamente ante cualquiera que se gane su confianza. Siente un especial aprecio por otros bothan, y reconocerá a Jovel.

Cuando los PJ le hagan preguntas, Korsin Fenn se mostrará muy reacio a divulgar información sobre sus clientes. Sabe que es necesario mantener una estricta confidencialidad para que los clientes sigan viniendo. Si los PJ recalcan que Kaa'to ya ha perdido su derecho a la confidencialidad por haber traicionado a numerosos empleados y deber tantos créditos al Aranya, Fenn podría cambiar de opinión.

Si uno de los PJ supera una **tirada de Carisma** con una dificultad de (◆◆), Fenn aflojará la lengua. Les contará que las deudas de Kaa'to han aumentado mucho por culpa de una racha de mala suerte que tuvo hace dos meses en las mesas de sabacc. Ahora debe al Aranya cerca de 20.000 créditos, y está desesperado por encontrar nuevas fuentes de ingresos con las que cubrir esta deuda. Fenn prohibió a Kaa'to volver al Aranya hasta que hubiera pagado sus deudas, aunque se siente cada vez más preocupada ante la posibilidad de no volver a ver nunca ese dinero. El nikto le ofreció a Fenn un cargamento de especia con el que saldar sus deudas, pero Fenn no quiere tener nada que ver con esos negocios.

Los PJ podrían revelar que las personas que les han recomendado encargarse de Kaa'to están familiarizadas con el mercado de la especia, y que quizás podrían ayudar a hacer que Kaa'to sirva de ejemplo y devolverle a Fenn su dinero a cambio del cargamento de especia. Si los PJ sacan una **tirada Media (◆◆) de Negociación**, Fenn accede a ayudarles

haciendo llegar hasta Kaa'to el rumor de que ha encontrado un comprador para el cargamento de especia (ver **Episodio III** en la página 32). Fenn ofrecerá a los PJ 1.000 créditos para repartir si consiguen tenderle una trampa al cazarrecompensas y hacen que Kaa'to sirva de ejemplo para otros deudores. Los PJ pueden intentar aumentar esa suma con una **tirada Difícil (◆◆◆) de Negociación**, pero Fenn no subirá por encima de los 1.500 créditos.

Korsin Fenn contará también a los PJ que el cargamento de especia que Kaa'to le ofreció estaba destinado al Sol Negro, lo cual es otra razón por la que Fenn lo considera demasiado comprometido.

Los PJ deberían deducir que Kaa'to es extremadamente peligroso y famoso por utilizar cualquier medio necesario para lograr sus objetivos. El traicionero nikto se está granjeando un gran número de enemigos con sus continuos cambios de bando. Fenn especula que no pasará mucho tiempo antes de que Kaa'to acabe traicionando al Sol Negro, y se preguntará en voz alta si tal vez sería conveniente que alguien informara a la organización sobre este hecho. El bothan no siente un especial aprecio por el Sol Negro, y si el sindicato criminal enviara a algunos de sus matones para que investigasen por su cuenta, su presencia podría compensar la potencia de fuego y las defensas del nikto.

Con esta sugerencia en mente, los PJ pueden decidir que enviar agentes del Sol Negro contra el cazarrecompensas les sería de utilidad para desviar las sospechas de Kaa'to. Fenn señalará que hay un grupo de miembros del Sol Negro jugando al sabacc en una mesa cercana, y entre ellos se encuentra un destacado lugarteniente. ¿Acaso a alguno de los PJ le interesaría unirse a esa partida?

Los PJ que deseen unirse a una partida de sabacc deberán pagar una cuota de entrada de 25 créditos. Ésta es la apuesta inicial para cualquier mesa y va directa al bote, mientras que con 10 créditos hay suficiente para apostar en manos adicionales. En la mesa donde están los agentes del Sol Negro quedan dos sitios vacíos. El lugarteniente falleen se mostrará desdeñoso ante cualquier recién llegado a la partida, convencido de que su habilidad en el juego es insuperable. Junto a él hay sentados dos humanos, un aqualish y un weequay. Si le preguntan, Fenn indicará que el aqualish y uno de los humanos son también miembros del Sol Negro.



REGLAS DEL SABACC

Las siguientes reglas sirven para simular una ronda o mano de sabacc, un popular juego de cartas del universo de *Star Wars*. En el sabacc, los jugadores intentan formar una mano con un valor de 23 (positivo o negativo) usando una baraja de 76 cartas electrónicas, cada una de ellas con un valor que va alternando entre positivo y negativo hasta el momento en que es jugada.

1. Los participantes acuerdan la cuantía de la apuesta, y cada jugador deposita esa cantidad en el bote.
2. Se utiliza la Frialdad para determinar una reserva de dados inicial.
3. El DJ añade dados de **Dificultad** (◆) a la reserva de dados de cada jugador basándose en la complejidad de la partida y la habilidad de los oponentes.
4. Cada jugador tira su reserva de dados y los deja. Luego tira un único dado de la Fuerza (●).

para representar la naturaleza cambiante de los valores de las cartas. Cada símbolo del Lado Oscuro (○) transforma 1 Éxito (★) y 1 Ventaja (♣) en 1 Fallo (▼) y 1 Amenaza (⚡) respectivamente. A la inversa, cada símbolo del Lado Luminoso (●) transforma 1 Fallo (▼) y 1 Amenaza (⚡) en 1 Éxito (★) y 1 Ventaja (♣) respectivamente.

5. Para hacer trampas, un personaje utilizará en la tirada su habilidad de Engaño, Actividad criminal o Computadoras. Incrementa una vez la Dificultad de la tirada de habilidad. Si sale un símbolo de Desesperación (☠), habrán pillado al PJ haciendo trampas, y la partida se interrumpirá de inmediato para resolver este imprevisto.
6. Con 1 Éxito (★) el PJ recupera lo apostado. Por cada Éxito (★) adicional, una suma del bote equivalente a la apuesta de otro jugador.

TABLA 1-7: GASTO DE VENTAJA, TRIUNFO, AMENAZA Y DESESPERACIÓN EN PARTIDAS DE SABACC

Resultado	Interpretaciones
♣	Recupera 1 de Tensión al cambiar inesperadamente a tu favor el valor de una de las cartas de tu mano.
♣ ♣	Añade 1 dado de Beneficio (■) a tu siguiente tirada al conseguir marcarte un farol.
♣ ♣ ♣	Interpreta los gestos involuntarios de uno de tus oponentes y rebajas una vez la Dificultad de tu siguiente tirada.
♣	Revelas un 23 positivo o negativo y ganas todo el bote acumulado en la partida (determinado por el DJ).
⚡	Sufres 1 de Tensión al cambiar inesperadamente en tu contra el valor de una de las cartas de tu mano.
⚡ ⚡	Añade 1 Dado de Complicación (■) a tu siguiente tirada al dejarte engañar por el farol de un oponente.
⚡ ⚡ ⚡	Pierdes tu capacidad para concentrarte en la partida, incrementando una vez la Dificultad de tu siguiente tirada.
☠	Si no estás haciendo trampas, te pasas del número 23, te quedas sin cartas, o eres expulsado de la partida por cualquier otra razón.

Cualquier intento de iniciar una conversación durante la partida será rechazado por los demás participantes. Los jugadores sólo prestan atención a la partida; no tienen tiempo para cortesías ni charlas. Tras unas cuantas manos (consulta el recuadro **Reglas del sabacc** para saber cómo representar de forma sencilla una partida) de **Dificultad Media** (◆◆) y tal vez una de **Dificultad Difícil** (◆◆◆), el falleen hará ademán de querer abandonar la mesa. Si los jugadores no ganan el bote de la partida (500 créditos), el falleen será quien lo haga, y luego pedirá que la banca prepare sus ganancias para el transporte. Éste es el momento en que los PJ pueden mencionar a Kaa'to y tratar de convencer al lugarteniente del Sol Negro de que el cazarrecompensas acabará traicionando la organización. Si los PJ sacan una **tirada Difícil** (◆◆◆) de **Callejeo** o lograron ganar al falleen en una mano de cartas, éste volverá a su asiento, les dirá a los demás jugadores (excepto a sus hombres) que se marchen, y escuchará lo que los PJ tengan que decir.

Ésta es una gran oportunidad para que los PJ interpreten a sus personajes mientras hablan con Verannis (así es como el falleen se presenta a los PJ). Deberían dar buenas razones para que el Sol Negro desconfíe de Kaa'to, ya sea citando lo que saben de sus pasados actos o inventándose un cuento. Tendrán que cuidarse de no revelar su conexión directa con las actividades del cazarrecompensas, o Verannis podría deducir que son los responsables de la reciente incursión en un

edificio del Sol Negro. Durante la discusión, una serie de **tiradas Difíciles** (◆◆◆) de **Carisma** o **Engaño** determinarán lo dispuesto que está Verannis a escuchar y creer a los PJ. En las primeras tiradas de habilidad debería añadirse 1 dado de Complicación (■), puesto que Verannis duda de la sinceridad de los personajes (consulta también el recuadro **Más espesa que el agua** de la página 28 para ver si la presencia de Matwe puede complicar las cosas). Si se obtiene algún símbolo de Desesperación (☠), Verannis comprenderá que los PJ son los intrusos que entraron en las instalaciones del Sol Negro. Esto llevará a una confrontación directa entre su grupo y los PJ.

Si los PJ logran convencer a Verannis de la naturaleza artera del Kaa'to, el falleen enviará sus guardias en busca del cazarrecompensas para que lo lleven al cuartel general del Sol Negro. Acto seguido, les dará las gracias secamente a los PJ y se marchará.

Si los PJ no logran convencerlo, Verannis enviará a dos de sus lacayos (y puede que también a un trandoshano; consulta el recuadro **Viejas heridas** en la página 28) para que sigan a los PJ y averigüen en qué están metidos.

Tras este encuentro, los PJ pueden dirigirse a la siguiente dirección en su lista o, si ésta ha sido la última dirección que les faltaba por visitar, prepararse para enfrentarse a Kaa'to, pasando al **Episodio III**.

MÁS ESPESA QUE EL AGUA

Según la cantidad de Obligación que Matwe posea, disimular los vínculos de los PJ con los Pyke puede resultar más o menos difícil. En este sector, todo el mundo sabe que el hermano menor de Matwe está irremediablemente enredado en el tráfico de especia. Verannis podría incluso mencionar con suspicacia: "Te reconozco; eres pariente de ese canijo que vende especia para los Pyke". Convencer al falleen de que los PJ no tienen ningún motivo oculto resultará más difícil, añadiendo 1 dado de Complicación a las tiradas de Engaño si Matwe tiene 15 puntos de Obligación, e incrementando además una vez la Dificultad de las tiradas de Engaño si tiene 20 puntos de Obligación.

VERANNIS, LUGARTENIENTE DEL SOL NEGRO [RIVAL]



Habilidades: Actividad criminal 1, Alerta 1, Armas a distancia ligeras 1, Armas cuerpo a cuerpo 1, Callejeo 2, Carisma 2, Coacción 2, Frialdad 1, Liderazgo 2.

Talentos: Entereza (cuando el personaje sufre Tensión, reduce en 1 la Tensión sufrida [hasta un mínimo de 1]. Esto no se aplica a las pérdidas voluntarias de Tensión).

Aptitudes: Transmisores aleloquímicos (el DJ puede gastar Amenazas obtenidas por los PJ para permitir al falleen infundir miedo, rabia, duda, confusión o cualquier otra emoción en el personaje que lo seleccione como objetivo, causando 1 de Tensión por cada Amenaza .

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir).

LACAYO DEL SOL NEGRO [ESBIRRO]



Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Coacción, Pelea, Sigilo.

Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), navaja automática (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 3; alcance de interacción), grilletes (zafarse de ellos requiere una tirada Desalentadora de Atletismo o Coordinación).

TERCERA DIRECCIÓN: LA TORRE ZELCOM

- **Si es el primer lugar que visitan:** El encuentro transcurrirá tal y como se describe más adelante.

- **Si lo visitan tras haber ido al Club Umbra:** Si los PJ averiguaron por parte de Omacala o de los archivos de Kaa'to que la Zelcom es una tapadera para el contrabando de armas, deberían ir preparados para un posible combate. Habrán recibido además el aviso de que el edificio tiene entradas secundarias. Encontrarlas requerirá tiradas Fáciles de Percepción, en lugar de la dificultad Media que se menciona más adelante.

- **Si lo visitan tras haber ido al Aranya:** Si los PJ se enzarzaron en un tiroteo con los hombres de Verannis, la seguridad de la torre se habrá reforzado. Habrá guardias apostados frente a la entrada principal (utiliza el perfil del vigilante de Zelcom, en la página 31) y el sistema de seguridad interno habrá sido activado (añade 2 dados de Complicación a cualquier intento de pirateo).

Elevándose por encima de los niveles inferiores dominados por el crimen de Coruscant, la Torre Zelcom es la sede de Industrias Zelcom, una pequeña compañía transportista especializada en la distribución de cargamentos al Borde Exterior. Es un edificio oscuro y ominoso, carente de la iluminación y elegancia que suelen tener los rascacielos de la capital imperial. Mientras los PJ se aproximan, léelos lo siguiente:

VIEJAS HERIDAS

Si Tray'Essek ha acumulado Obligación adicional, su rival Lar'omx se enterará de la incursión en las instalaciones del Sol Negro y decidirá poner a cero los puntos de jagannath de Tray'Essek de una vez y para siempre. Si la conversación con el falleen acabó mal, o si Tray'Essek habla a Verannis sobre su rival, Lar'omx acompañará a los agentes humano y aqualish del Sol Negro enviados para "encargarse" de los PJ. Lar'omx ha renegado de las tradiciones trandoshanas y no tiene reparos en pelear sucio para vencer a Tray'Essek.

LAR'OMX VERGÜENZA DEL CLAN [RIVAL]



Habilidades: Alerta 1, Armas a distancia ligeras 1, Armas a distancia pesadas 1, Atletismo 2, Coacción 1, Coordinación 1, Pelea 2, Percepción 1, Supervivencia 2.

Talentos: Derribo (tras impactar con un ataque de Pelea o Armas cuerpo a cuerpo, el personaje puede gastar un Triunfo para tumbar a su objetivo).

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), garras envenenadas (Pelea; daño 5; crítico 3; alcance de interacción; puedes gastar 2 Ventajas para causar envenenamiento; el personaje debe superar una tirada Media de Aguante o sufrirá 5 de Tensión y perderá su maniobra gratuita por una cantidad de asaltos equivalente a la cantidad de Amenaza generada durante la tirada de Aguante), blindaje acolchado (+2 a la Protección).

La imponente Torre Zelcom es la sede de una compañía transportista que lleva mercancías entre los mundos del Núcleo y los territorios del Borde Exterior. Durante las horas laborales, su edificio en el sector 1265 está lleno de clientes y comerciantes que entran y salen, pero ahora el lugar está a oscuras y aparentemente cerrado. A pesar de todo, alrededor del edificio parece haber algo de actividad realizándose al amparo de la oscuridad, y mientras os estáis acercando veis una pequeña lanzadera despegando de la pista de aterrizaje superior.

El edificio parece desierto (a menos que las acciones de los personajes en el Aranya hayan hecho que se aposten guardias) y cerrado. Si los PJ averiguaron de sus contactos que la torre es una tapadera para una operación de contrabando de armas, es muy probable que sepan también que el edificio contiene instalaciones de almacenamiento secretas y entradas ocultas.

Investigando el perímetro exterior del edificio, los PJ pueden encontrar los siguientes puntos de acceso:

- **Puerta principal:** Las grandes puertas dobles están cerradas con llave y tienen un sistema de seguridad decente. Entrar en el edificio por aquí requiere una **tirada Media (◆◆) de Computadoras** con 1 dado de Complicación ■ para poder superar el sistema de seguridad. Si la tirada de Computadoras falla y genera Amenaza ☹, sonará una alarma que alerta de la intrusión a las fuerzas de seguridad del edificio. Cualquiera que entre por la puerta principal será muy visible y estará expuesto a los transeúntes. Tras las puertas hay un vestíbulo principal y dos ascensores que proporcionan acceso al resto del edificio.
- **Hangar de mantenimiento:** A un lado del edificio hay una puerta blindada que lleva a un hangar de mantenimiento. Abrir la puerta requiere la misma tirada de habilidad que en el apartado anterior, pero está en un sitio más alejado y se corre menos riesgo de llamar la atención. Esta puerta lleva a un hangar a oscuras con dos deslizadores en su interior. El hangar tiene una salida que llevará a los PJ hasta los ascensores justo al otro lado del vestíbulo principal.

Con una **tirada Media (◆◆) de Percepción**, los PJ podrán descubrir también lo siguiente:

- **Conductos de ventilación:** Los PJ descubren una serie de rejillas de ventilación en la parte de atrás del edificio. Estos angostos pasajes descienden hasta el sótano 1A. Arrastrarse por estos estrechos corredores resulta angustioso. Se necesita una **tirada Media (◆◆) de Aguante** para evitar sentir claustrofobia y sufrir 2 de Tensión. Hay varios puntos del recorrido donde el espacio se vuelve aún más estrecho, y los PJ tendrán que colaborar para poder pasar. Una **tirada Fácil (◆) de Coordinación** permitirá moverse por los túneles sin daño alguno.
- **Terraza elevada:** Cuatro pisos por encima del suelo, una pequeña terraza ofrece una vista de la ciudad. Los PJ pueden intentar entrar en el edificio por la puerta que hay en esta terraza. Pueden acceder a ella con un deslizador aéreo o trepando por la pared del edificio. Los PJ pueden gastar un punto de Destino del Lado Luminoso para llevar encima equipo de escalada apropiado (que añade 1 dado de Beneficio ■ a sus tiradas de habilidad).



Escalar el costado del edificio requiere una **tirada Difícil (◆◆◆) de Atletismo**. Una vez los PJ hayan alcanzado el balcón, abrir la puerta que lleva al interior requiere una **tirada Difícil (◆◆◆) de Actividad Criminal** o una **tirada Media (◆◆) de Computadoras**. Romper cualquier ventana o disparar a la cerradura activará de inmediato una alarma.

En el vestíbulo hay un vigilante de Zelcom (ver página 31) sentado tras un mostrador provisto de videopantallas de seguridad. Si los PJ logran incapacitarlo, piratear la base de datos de la compañía requiere una **tirada Fácil (◆) de Computadoras** y revelará que el despacho privado de Coruum Sa'dia, el arrogante y cruel ishi tib al cargo de Industrias Zelcom, está situado en el piso 19 de la torre, en el centro de un laberinto de corredores y oficinas. La pantalla muestra otra patrulla de seguridad comprobando varios pisos. Los PJ deberán tener cuidado para no revelar su presencia a los guardias, descubrirán a los PJ si éstos generan 2 o más Amenazas ☹☹ al llevar a cabo cualquier tirada de habilidad.

Al otro lado del mostrador en el vestíbulo hay tres ascensores que llevan a los diferentes pisos. Los ascensores bajan también al sótano inferior 1A, pero ese piso precisa una tarjeta de acceso. El panel puede ser pirateado con una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Computadoras** que anule los controles. Los PJ pueden también intentar una **tirada Fácil (◆) de Mecánica** o una **tirada Media (◆◆) de Atletismo** para abrir un agujero en el suelo o techo de la cabina y escalar por el hueco del ascensor. En él tendrán que superar



dos **tiradas Medias** (◆◆) o **Difíciles** (◆◆◆) de **Atletismo** o **Coordinación** para descender hasta otro piso, y una **tirada Difícil** (◆◆◆) de **Mecánica** para forzar las puertas de acceso.

EL DESPACHO DE CORUUM

Registrar a fondo los pisos superiores del edificio no sirve de gran cosa y es probable que llame la atención de la patrulla de seguridad. El único punto de interés es el armario de un pasillo que contiene un inyector de estimulantes, un kit de reparaciones de emergencia y dos barras luminosas. Los PJ deberán entrar en el despacho de Coruum si quieren encontrar alguna información que puedan utilizar contra Kaa'to. El despacho de Coruum está en el piso 19 y resulta fácil de encontrar cuando los PJ salen del ascensor.

La puerta del despacho de Coruum está cerrada con llave, pero se puede forzar la cerradura con una **tirada Media** (◆◆) de **Actividad criminal** o hacerla saltar con un disparo de bláster. Si los PJ fallan al tratar de forzarla o generan alguna amenaza ☹ mientras lo intentan, se activará una alarma silenciosa, alertando a los guardias de seguridad y a Coruum de que alguien está entrando en su despacho. Esta alarma no será detectable por los PJ.

Dentro del despacho hay un escritorio limpio y ordenado que domina la habitación, y una hilera de archivadores alineados contra la pared oriental. Cerca del escritorio descansa un terminal de computadora, con la pantalla bloqueada esperando una contraseña. Una **tirada Difícil** (◆◆◆) de **Computadoras** permitirá soslayar la contraseña. Los PJ podrán intentar piratear la computadora un máximo de tres veces antes de que la máquina se bloquee por completo y envíe un aviso a Coruum.

A continuación se detallan los posibles resultados de una **tirada de Computadoras** con éxito.

- ✨: Los archivos de la computadora están clasificados con claridad e incluyen numerosos registros de envíos de mercancías, facturas y hojas de balances. Una búsqueda rápida en el sistema del nombre de Kaa'to proporciona la factura de un envío parcial de armas hecho hace un día, así como una dirección: la de la planta de procesamiento de kelerio en el sector 943. Los artículos que según la factura faltan por entregar está previsto que sean enviados más tarde esa misma noche a la parte abandonada de la fábrica. A partir de este archivo los PJ podrán conseguir también los nombres de contactos potenciales en la Zelcom, incluyendo individuos con los que Kaa'to ha trabajado en el pasado.
- ☹: Entre los artículos mencionados en la factura, ¡hay marcado como “entregado” un detonador término en miniatura! Aunque no es tan mortífero como las versiones más grandes, sigue siendo más potente que cualquier granada (ver página 36). Por lo menos los PJ estarán prevenidos cuando tengan su enfrentamiento definitivo con Kaa'to.
- ☹☹: No muy lejos de los archivos que detallan las transacciones de Kaa'to hay un dato interesante: una notificación de retirada de mercancía de Municiones Merr-Sonn, S.A. Parece que la última remesa de detonadores términos en miniatura es defectuosa: cuando se activan, raras veces detonan correctamente (si es que llegan a hacerlo).
- ☹☹☹ o ☹☹: El sistema de seguridad se activa y envía una señal a Coruum avisándole de un acceso no autorizado a su terminal, además de alertar a los guardias del edificio. Cualquiera que intente escanear frecuencias de comunicaciones cercanas podrá escuchar a los guardias reuniendo una patrulla para investigar.

Mientras tanto, los personajes que no sean piratas informáticos pueden intentar registrar el resto de la habitación en busca de otras pistas:

- Los archivadores contienen pilas de módulos de datos en los que figuran gran variedad de clientes. Registrar la pila revelará muchos cargamentos del Sol Negro guardados en diferentes secciones del almacén del sótano 1A; parece ser que Coruum es uno de los principales suministradores de armas para el sindicato Sol Negro.
- En un cajón del escritorio cerrado con llave (**tirada Fácil** (◆) de **Actividad criminal para abrirlo**) los PJ encontrarán un bláster de bolsillo, una tarjeta de seguridad de

UN TRABAJO RECONOCIBLE

Si Jovel ha adquirido Obligación adicional, la bothan ya habrá realizado muchos trabajos para los Pyke y el senador Aquem y ha empezado a labrarse una reputación bastante notoria como pirata informática. En consecuencia, los sistemas de seguridad más importantes habrán sido actualizados específicamente para estar mejor protegidos contra su estilo y pueden incluso reconocer algunas de sus herramientas de pirateo. La infraestructura de seguridad de la Torre Zelcom es uno de estos sistemas; Jovel deberá incrementar una vez la Dificultad de cualquier tirada de Computadoras que haga dentro del edificio si tiene 15 puntos de Obligación, y 2 veces si tiene 20.

reserva para acceder al sótano 1A y un escáner manual calibrado para comprobar niveles de energía y puntos de fatiga en sistemas de armamento.

Si Coruum Sa'dia recibe algún aviso o alarma, se pondrá en contacto con el personal que está trabajando en la sala de almacenamiento y les ordenará encargarse de los intrusos. Los contrabandistas de armas se componen de diversos soldados duros, rodianos y humanos. Si hace falta, un grupo de tres vigilantes acudirá al piso para interceptar a los PJ.

VIGILANTES DE ZELCOM



Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Coacción, Pelea.

Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), comunicador, tarjeta de acceso al sótano 1A, uniforme de guardia de la Zelcom (+2 a la Protección).

Si los guardias llegan mientras los jugadores están en el despacho, los PJ podrán oír abrirse las puertas del ascensor y pisadas que se aproximan. Una voz ronca les gritará en básico que “salgan del despacho con las manos en alto” mientras los vigilantes toman posiciones en el pasillo. Los PJ tendrán bastante cobertura (añade 1 dado de Complicación ■ a cualquier disparo enemigo) para un tiroteo. Cuando hayan caído dos guardias, el vigilante que quede intentará huir a los ascensores. Si los PJ no logran impedir su huida, se reagrupará con sus compañeros en la zona de almacenamiento.

ZONA DE ALMACENAMIENTO

El sótano 1A, una zona oculta de almacenamiento para las operaciones de contrabando de armas, es accesible por los ascensores (con una tarjeta especial) o por los conductos de ventilación que dan a la calle.

Bajáis por las escaleras hasta llegar a una pasarela que cruza una gran área abierta. Esta habitación subterránea es como mínimo treinta metros de ancha y cuarenta metros de larga y está repleta de cajas, máquinas de carga y demás equipo habitual en las zonas de almacenamiento. Al otro extremo de la habitación hay un par de grandes puertas blindadas con el tamaño suficiente para que puedan pasar por ellas deslizadores de carga y lanzaderas. Las puertas deben de llevar a un sistema de túneles subterráneos por el que se puedan mover los cargamentos ilegales sin ser vistos.

El lugar por el que los PJ lleguen a esta zona determinará cuántos PNJ habrá presentes. Inicialmente hay nueve trabajadores y vigilantes, aunque puede que algunos se hayan ido si los PJ activaron alguna alarma. Los que queden en esta zona estarán empaquetando un envío de mercancía y subiéndolo a bordo de un deslizador

de carga para su transporte. Las cajas están dispuestas sobre una serie de carretillas repulsoras para facilitar su carga en el vehículo.

Desde su posición en la pasarela, los PJ tienen una oportunidad para examinar la sala y decidir cuál puede ser el mejor punto elevado desde donde atacar a los esbirros que tienen debajo (si es que quieren hacerlo). Si los PJ deciden atacar, utiliza los perfiles de los vigilantes de Zelcom (en grupos de esbirros de no más de tres individuos). Cuando empiece la refriega, los contrabandistas saldrán corriendo hacia alguna caja que tengan a alcance corto y la abrirán, reemplazando sus pistolas bláster por fusiles bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; alcance largo; Fijar para aturdir). Los matones se pondrán a cubierto (debería añadirse 1 dado de Complicación ■ a los disparos dirigidos contra ellos) y tratarán de preparar el deslizador de carga para huir en él. Los PNJ utilizarán sus acciones para devolver los disparos a los PJ, pero su intención será escapar con el cargamento si les resulta posible. El DJ debería utilizar las Desesperaciones ♠ obtenidas para indicar que los esbirros consiguen escapar con las armas.

Tras el combate, los PJ podrán investigar las cajas. El cargamento de armas consiste en fusiles bláster (ver anteriormente), granadas aturdidoras (ver página 14) y de fragmentación (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 4; alcance corto; Explosión 6, consulta la propiedad Explosión en el recuadro **El minidetonador térmico** en la página 36). Los PJ pueden coger armas para su confrontación con Kaa'to, aunque el DJ debería otorgar 5 puntos adicionales de Obligación a cada uno si se llevan una cantidad de armas excesiva. El robo les hará ganarse la ira de Coruum Sa'dia y del Sol Negro (los destinatarios originales del cargamento de armas).



EPISODIO III: FIN DEL JUEGO

Después de que los PJ hayan reunido toda la información, deberán ponerse de acuerdo en la mejor forma de proceder. Podrían considerar las siguientes opciones:

- Los personajes pueden haber descubierto que Kaa'to reside en la planta NovaCORE de procesamiento de kelerio en el sector 943. Allí, los PJ tendrán que explorar la fábrica en busca de la base de operaciones de Kaa'to y el hangar para su nave. Esto les llevará a una confrontación directa con el cazarrecompensas.
- Los PJ pueden intentar tenderle una trampa al cazarrecompensas utilizando para ello el cargamento de armas que se le debe o haciéndose pasar por compradores de especia. El DJ debería permitir a los jugadores decidir cómo y cuándo quieren enfrentarse a su presa. Cuando Kaa'to haya sufrido una cantidad de Heridas superior a la mitad de su umbral de Heridas, se retirará a la fábrica de NovaCORE, donde él tendrá la ventaja.
- Si los PJ carecen de pistas acerca del paradero de Kaa'to, será el cazarrecompensa quien los encuentre a ellos. Les atacará poco después de que abandonen la última dirección que visitaron y tratará de acabar con los PJ de uno en uno en los callejones de los niveles inferiores de Coruscant, utilizando su mochila propulsora y la cobertura disponible para atacar desde las sombras. Si los PJ invierten las tornas, huirá a su escondite, dejando un rastro que los PJ podrán seguir.

EL SECTOR 943

Conocido como los Talleres, esta zona de manufactura antaño próspera para compañías como Serv-O-Droide, S.A., Hunvicko y Manufacturas Nebulosa es ahora un suburbio malogrado al que acuden los marginados que quieren refugiarse “fuera del mapa”. Es el hogar de contrabandistas, adictos a las píldoras letales, droides averiados, pandilleros, cazarrecompensas y muchos otros. La zona está infestada de babosas del durocemento, ácaros de la piedra, gusanos del cableado y alimañas aún peores, por lo que los visitantes harían bien en mantenerse apartados de los edificios más decrepitos.

Aunque gran parte de la industria se ha trasladado a zonas más baratas y menos restringidas, muchas de las plantas siguen funcionando bajo procesos automatizados largo tiempo olvidados. El Imperio utiliza varias instalaciones de esta zona para la fabricación de cazas TIE, y esas plantas están vigiladas constantemente por soldados de asalto imperiales.

En el borde occidental del sector 943 está la planta NovaCORE de procesamiento de kelerio. Este mineral se usa en una gran cantidad de procesos de manufactura, y la planta lleva siglos en funcionamiento. Se trata de un complejo gigantesco que cubre una tercera parte del sector. La planta está automatizada casi al 100%, con droides que se encargan de la mayor parte del trabajo. Un pequeño contingente de empleados de NovaCORE ocupa una oficina en la torre norte para casos de emergencia.

Kaa'to Leeachos reside en una sección anexa de la planta de kelerio que ya no se encuentra en uso. Las viejas salidas de aire son lo suficientemente grandes como para albergar en su interior el *Filo de la Cuchilla*, la nave de Kaa'to.

Los PJ deberán utilizar un deslizador para ir a los Talleres, ya sea el que adquirieron al principio de la aventura o bien un vehículo de alquiler (lo que cuesta unos 10 créditos). Una vez hayan desembarcado en la plataforma de aterrizaje (A), los personajes podrán desplazarse a pie con seguridad. Para poder llegar hasta el escondite de Kaa'to sin ser detectados, los PJ tendrán que atravesar la planta de procesamiento y evitar los peligros de su interior.

LA FÁBRICA DE NOVACORE

El interior de la planta de procesamiento de kelerio consiste en las siguientes zonas:

ZONA A: PLATAFORMA DE ATERRIZAJE

La apenas iluminada plataforma de aterrizaje situada en la esquina sur del complejo está perpetuamente cubierta por chorros de vapor que emanan de respiraderos cercanos. En su centro hay unas pequeñas marcas luminosas que son las únicas ayudas disponibles para sortear los peligros. Alrededor de la plataforma de aterrizaje hay desperdigadas una serie de cajas, contenedores y otros cargamentos olvidados, esperando todavía que los trabajadores de la fábrica vengan a recogerlos.

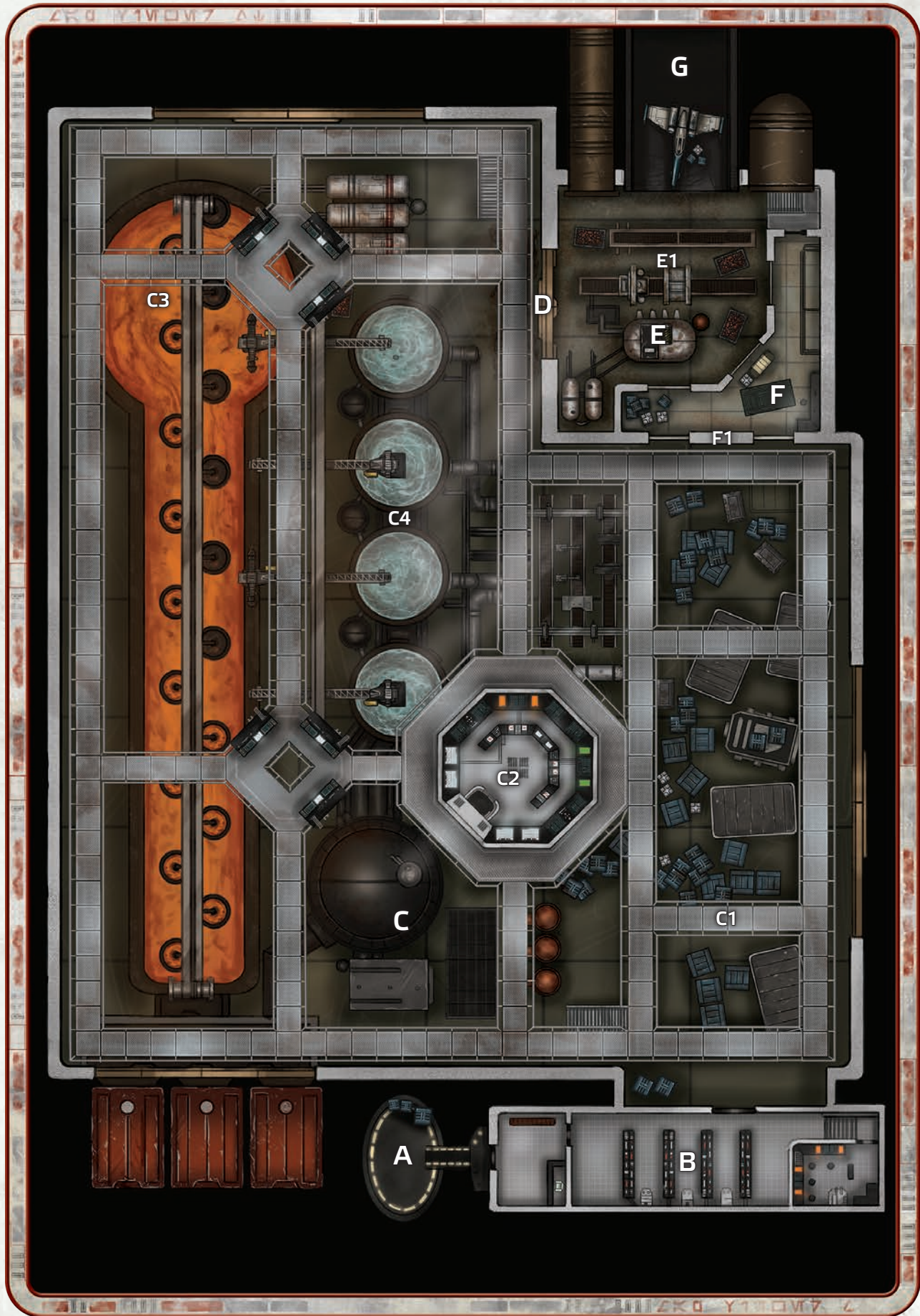
Una vez los PJ hayan aterrizado, verán que de la plataforma parten dos caminos: uno lleva a las oficinas de NovaCORE y el otro hacia los tanques de almacenamiento de kelerio que alimentan la refinería. Si los personajes investigan las cajas olvidadas en la pista de aterrizaje, encontrarán herramientas, piezas de maquinaria y otros materiales básicos.

ZONA B: OFICINAS

Las austeras oficinas de NovaCORE están administradas por un personal mínimo. Cuando entráis en el edificio, veis una pasarela elevada desde la que se puede contemplar toda la planta principal, repleta de tambaleantes droides trabajadores que vigilan varias pantallas y equipo de la fábrica. Grandes hileras de pantallas de seguridad muestran la mayor parte de la planta principal de refinado y los procesos que tienen lugar en su interior. Desde vuestro punto de observación podéis distinguir que al otro extremo del edificio hay una pequeña oficina ubicada de forma que desde ella pueda supervisarse toda la actividad. Detrás de sus grandes ventanales se vislumbran tres mustafarianos al mando de toda la operación.

Cuando los PJ entren en esta zona, la mayoría de los droides trabajadores de NovaCORE estarán ocupados con sus tareas y no prestarán ninguna atención a su llegada. Uno de los droides los verá en su pantalla de seguridad, pero parecerá indciso acerca de si los PJ pueden estar ahí o no. Al cabo de unos instantes, enviará una alerta a los supervisores avisándoles de que hay más gente en el edificio.

Cuando los empleados hayan sido alertados de su presencia, uno de los mustafarianos saldrá de la oficina para investigar. Gritará a los PJ en su idioma, exigiéndoles saber por qué han



entrado en un área restringida. Los PJ pueden intentar embaucar al trabajador con una **tirada Media (♦♦) de Carisma**. Si fallan, el trabajador llamará a un grupo de cuatro droides de seguridad (utiliza el perfil de droide policía en la página 22) para que acompañen fuera a los PJ. Los mustafarianos ignoran que Kaa'to tiene un escondite en una sección de su fábrica.

Un tiroteo con los droides hará que los trabajadores de NovaCORE huyan del edificio para llamar a más refuerzos. Esto llevará algún tiempo y no debería afectar en nada al resto de la aventura (el DJ puede dictaminar que las fuerzas de seguridad adicionales lleguen a la planta mientras los PJ abandonan el lugar).

ZONA C: PLANTA DE PROCESAMIENTO DE KELERIO

La estructura dominante del complejo es la planta de procesamiento de kelerio, una maquinaria gigantesca que cubre casi medio kilómetro de terreno. Hay carretillas repulsoras entrando y saliendo por grandes hangares; salen transportando cajas de mineral procesado y vuelven a entrar ya vacías para volver a por más carga.

Dentro, ríos de kelerio fundido fluyen por cañones artificiales en los que se sumergen crisoles gigantes para colmarse del material utilizado en la siguiente fase de procesamiento. Hay pasarelas cruzando todo el edificio, muchas llenas de droides comprobando de forma incansable las pantallas, indicadores y lecturas de datos. Un intenso calor impregna el lugar; resulta evidente por qué sólo hay droides asignados a este trabajo agotador.

En esta sala hay numerosos peligros que podrían suponer una muerte repentina y dolorosa para los personajes que quieran cruzarla. Debido al calor sofocante, todos los personajes deberán superar una **tirada Media (♦♦) de Aguante** o su umbral de Tensión se reducirá en 2 mientras dure este encuentro, lo que incluye el enfrentamiento con Kaa'to.



C1: PASARELAS

Numerosas pasarelas recorren el complejo a cierta altura sobre el kelerio. Estas pasarelas permiten a los droides desplazarse de un extremo a otro de la planta, comprobando la maquinaria y tomando lecturas. Las pasarelas están conectadas por varias plataformas de gran tamaño, cada una de ellas con terminales que controlan la temperatura del kelerio y otros datos sobre el procesamiento.

Debajo de las pasarelas hay crisoles automatizados y brazos mecánicos que se deslizan sobre raíles, sumergiéndose en el mineral fundido y moviéndolo hacia delante para depositarlo en tanques de enfriado. Si algún personaje intenta saltar sobre un crisol o brazo mecánico en movimiento, tendrá que hacer una **tirada Media (♦♦) de Coordinación** para aterrizar sin hacerse daño. Hará falta una segunda tirada para volver a la pasarela de un salto. Si alguien cae, deberá intentar una **tirada Difícil (♦♦♦) de Coordinación** o gastar un punto de Destino del Lado Luminoso para poder agarrarse a algún asidero antes de caer dentro del kelerio. Entrar en contacto con el kelerio fundido significa la muerte instantánea.

C2: TORRE DE CONTROL

Esta gran torre central está ocupada por una docena de droides que supervisan los procesos que tienen lugar por toda la planta. La torre se encuentra cuatro pisos por encima del suelo de la planta y puede llegarse hasta ella mediante un ascensor al nivel del suelo o por las pasarelas. Si los PJ acceden a la torre, los droides intentarán evitar que interfieran con las operaciones de la planta (utiliza el perfil de droide policía descrito en la página 22).

Los terminales de computadora situados aquí controlan los crisoles, brazos mecánicos y demás máquinas. Una **tirada Media (♦♦) de Computadoras** permitirá acceder a los terminales.

C3: RÍOS DE KELERIO

A medida que el kelerio fundido va entrando en la planta desde las torres de almacenamiento del exterior, es vertido al material fundido que hay más abajo. Una vez el mineral se descompone en este río, va fluyendo en una corriente constante que recorre toda la planta. Desde aquí, los crisoles se sumergen y recogen el ardiente líquido antes de verterlo en los tanques de enfriado (C4). El material se calienta a miles de grados y puede fundir prácticamente cualquier cosa en cuestión de segundos (lo que incluye PJ y cazarrecompensas).

C4: TANQUES DE ENFRIADO

Una vez el kelerio candente es extraído de la zona principal de fundido, se deposita aquí. En los tanques de enfriado recupera una temperatura normal para luego ser extraído mediante grandes tuberías que llevan hacia otra torre donde tiene lugar el procesamiento final. En esta última torre, el kelerio se descompone en un polvo fino y se envía a los sótanos donde se procede con su empaquetado y posterior distribución.

ZONA D: ESCOMBROS

Como el resto de escombros dispersos alrededor, estas pilas consisten en viejos droides o piezas de droide, mineral sin procesar y desperdicios. Los restos que se acumulan aquí están dispuestos dejando un estrecho camino que lleva hasta una enorme puerta blindada parcialmente oculta por los escombros. La puerta conduce a una sección olvidada y en desuso de la fábrica que parece llevar décadas inoperativa.



La puerta blindada al final de la senda despejada es sólo para despistar. Kaa'to la selló desde dentro. Detrás de una pila de escombros hay una puerta oculta que puede descubrirse con una **tirada Fácil (◆) de Percepción**. El cazarrecompensas ha instalado una serie de cargas explosivas a lo largo del borde inferior de la puerta, ocultas entre los escombros. Estas cargas pueden ser detectadas con una **tirada Media (◆◆) de Percepción** y desactivadas con una **tirada Difícil (◆◆◆) de Frialdad**. La puerta no está cerrada con llave, tentando a los intrusos a abrirla y activar las cargas. Si las cargas detonan, todos quienes estén a alcance corto de la puerta sufrirán 5 puntos de daño y serán derribados. Una vez tanto la trampa como la puerta hayan sido superadas, los PJ podrán entrar en la sección abandonada de la fábrica (E).

ZONA E: SECCIÓN ABANDONADA DE LA FÁBRICA

A medida que os internáis en la oscura sección de procesamiento de mineral, tropezáis con viejas cintas transportadoras, centrifugadoras y compactadores que reposan olvidados bajo una gruesa capa de polvo. Cajas reventadas, un antiguo deslizador imposible de reparar y otros restos abandonados ensucian el suelo. Saliendo de esta cavernosa zona hay unas cuantas escalerillas que suben por el costado de unas gigantescas tuberías de escape, y una escalera que lleva hacia una oficina abandonada en el extremo opuesto. Una luz tenue brilla desde la habitación que hay en lo alto de la escalera.

Kaa'to no suele utilizar la planta principal de la sección abandonada de la fábrica, un vestigio de una época en la que el mineral requería más procesamiento antes de ser fundido. Nadie ha entrado en este lugar desde hace años, y no hay nada de valor en él aparte de maquinaria arcaica, la cual, sorprendentemente, sigue operativa. Hay un panel de control cubierto de suciedad que puede ser encendido con una **tirada Difícil (◆◆◆) de Mecánica**, haciendo que el equipo vuelva zumbando a la vida.

La escalera lleva hasta donde vive Kaa'to. El cazarrecompensas ha puesto trampas en algunos escalones que él evita pisar. Haz que los PJ hagan **tiradas Difíciles (◆◆◆) de Percepción** cuando entren en la sala para determinar si se

percatan de los explosivos. Desactivarlos requiere una **tirada Media (◆◆) de Frialdad**. Un paso en falso, y las cargas estallarán destruyendo la escalera (5 puntos de daño para cualquiera situado a corto alcance) y cortando el acceso al escondite de Kaa'to. La puerta de la parte superior de la escalera está cerrada con llave y abrirla requiere una **tirada Media (◆◆) de Actividad criminal**, aunque también puede reventarse con un disparo de bláster.

Si durante su visita al Aranya los PJ convencieron al Sol Negro para que enviara matones contra el cazarrecompensas, encontrarán dos cadáveres tirados en una esquina cerca de la escalera, y Kaa'to habrá sufrido una herida crítica de gravedad media determinada por el DJ (ver **Tabla 1-6** en la página 12). Todo indica que los matones del Sol Negro fracasaron en su intento por acabar con el nikto.

E1: CINTAS TRANSPORTADORAS, CENTRIFUGADORAS Y COMPACTADORES

Si Kaa'to o los PJ consiguen poner en marcha el equipo, éste representa toda una nueva serie de peligros. En las cintas transportadoras, los PJ deberán superar **tiradas Fáciles (◆) de Coordinación** para mantener el equilibrio. Para moverse en la misma dirección que la cinta basta con una actividad menor, mientras que para moverse en la dirección contraria hacen falta dos maniobras. Las centrifugadoras están abiertas por un lado y dan vueltas a velocidades peligrosamente elevadas para separar partículas de mineral de la ganga. Cualquier criatura que caiga en el interior de una centrifugadora deberá salir en cuestión de un asalto haciendo una **tirada Media (◆◆) de Atletismo** con 1 dado de Complicación ■ o sufrirá 5 Heridas. Los compactadores son todavía más letales, aplastando de forma instantánea a cualquiera que no se aparte de su camino a tiempo.

ZONA F: ESCONDITE DE KAA'TO

El antiguo despacho del capataz sirve de hogar a Kaa'to cuando está en Coruscant. Una cama sencilla reposa contra el muro norte, y hay ocho cajas apiladas a lo largo de la pared occidental. Estas cajas se parecen a las que había almacenadas en la Torre Zelcom, las que formaban parte del último cargamento de armas del cazarrecompensas.

Los sencillos alojamientos de Kaa'to están bastante desordenados. El nikto utiliza la cama de forma esporádica, pero suele estar fuera en la ciudad rastreando alguna presa.

Si registran la habitación, los PJ encontrarán que dentro de las cajas todavía quedan tres fusiles bláster (ver página 31) junto con dos granadas de fragmentación (ver página 31), cuatro granadas aturdiroras (ver página 14) y un minidetonador térmico (ver cuadro).

F1: VENTANAS

En la vieja oficina del capataz hay dos conjuntos de ventanas que ofrecen una vista de la zona de carga. Las ventanas están sucias por años de hollín acumulado y casi se confunden con las paredes que tienen alrededor. Son de mala calidad y unos cuantos disparos de bláster bastarán para reventarlas.

ZONA G: "HANGAR" DE LA NAVE DE KAA'TO (TUBERÍAS DE ESCAPE)

Estas grandes tuberías de escape desembocan directamente en el exterior y no han sido utilizadas en décadas. Aprovechando esto, el cazarrecompensas ha utilizado una de las tuberías para que albergue el Filo de la Cuchilla, un caza Z-95-AF4 Cazacabezas muy modificado. La rampa de la nave está bajada, y el lugar parece desierto. En la base de la rampa hay algo de carga, ¡incluyendo el cargamento de especia robado!

Si los PJ regresan a este lugar tras la batalla y registran la nave, encontrarán una pequeña parte del cargamento de especia robado a los Pyke. Los PJ podrán devolverlo para reducir la Obligación de cada uno en 5 puntos. Por otra parte, los PJ pueden decidir quedarse con este cargamento y venderlo por su cuenta. Esto proporcionará a los PJ 10.000 créditos si encuentran al comprador adecuado (una **tirada Dificil** (◆◆◆) de Callejeo, pero aumentará en 5 puntos la Obligación de cada uno, puesto que acaban de traicionar a sus jefes; las futuras campañas podrían incluir a los Pyke buscando venganza.

SONRÍE; TE ESTAMOS GRABANDO

Las holocámaras de vigilancia de NovaCORE graban el combate de los PJ y envían una petición de ayuda a las fuerzas de seguridad de Coruscant. Si Sinoca ha acumulado puntos de Obligación adicionales, la policía la reconocerá en su base de datos de delinquentes y se presentará para arrestarla cuando ella y el resto de su grupo estén abandonando el lugar. Si Sinoca tiene 15 puntos de Obligación enviarán cuatro droides de seguridad a por ella, pero si tiene 20 puntos de Obligación acudirán personalmente tres agentes del Cuerpo de Seguridad de los Niveles Inferiores (ver página 22).

EL ENFRENTAMIENTO FINAL

Esta última escena supone la oportunidad ideal para que el DJ se explaye con la acción cinematográfica. Un tiroteo en un entorno lleno de gente y peligros es la escena perfecta para una

EL MINIDETONADOR TÉRMICO

Estos insidiosos artefactos son la mitad de grandes que una granada de fragmentación, pero poseen un revestimiento sólido de termina y baradio que envuelve un núcleo de baradio puro. Al detonar, la reacción de fusión resultante crea una onda de partículas que desintegra todo lo que sea alcanzado por el estallido. Un minidetonador puede despejar una habitación grande. Sus puntuaciones son las siguientes: (Armas a distancia ligeras; daño 12; crítico 2; alcance corto; Explosión 10). Explosión 10 significa que el atacante pueda gastar 2 Ventajas (☺☺) para asegurarse de que el estallido alcanza a todo el mundo situado a corto alcance del objetivo original, causando 10 puntos de daño a cada uno.

Los detonadores térmicos pueden configurarse para detonar con el impacto, o fijar un temporizador para que estalle a los 3 asaltos de ser activado al principio de la acción del atacante.

Esta remesa en concreto salió defectuosa, de manera que el arma sólo detona si se gastan 3 Ventajas (☺☺☺) o un Triunfo (☺) obtenidos en la **tirada de Armas a distancia ligeras**. Con una Desesperación (☹) explota de forma prematura en la mano del usuario.

dramática batalla final. Consulta el recuadro **¿Dónde está Kaa'to?** en la página siguiente para determinar la ubicación inicial del cazarrecompensas.

Si los jugadores intentan hablar con el cazarrecompensas antes de empezar a disparar, les gritará en el gutural idioma nikto algo parecido a lo siguiente:

— ¡Ja! ¿Así que os sentís orgullosos de haberme seguido hasta aquí para poner fin a mis traicioneras acciones? No os engaños... habrías hecho lo mismo si el Sol Negro os hubiera pagado mejor que los Pyke. Ahora, veamos cuánto tiempo me lleva añadirlos a mi lista de muertes.

Una vez empezado el combate, Kaa'to huye hacia la planta de procesamiento de kelerio con los PJ tras él. Utilizará su mochila propulsora para moverse verticalmente y evitar los peligros de la planta, pero por lo demás sigue las reglas de maniobra normales para desplazarse a diferentes intervalos de alcance, etc. La mochila propulsora le permite permanecer suspendido en el aire hasta un máximo de 2 asaltos consecutivos antes de sobrecalentarse y apagarse.

Lo siguiente que hará Kaa'to es volar hasta las pasarelas que pasan por encima del kelerio fundido; se dirige hacia la torre de control (C2). Los PJ pueden emplear la maniobra de apuntar para disparar contra su mochila propulsora con el fin de inutilizarla. Sin embargo, con toda la maquinaria moviéndose por encima de sus cabezas y el vapor que cubre la zona, debe añadirse 1 dado de Complicación (■) a las tiradas de todos los ataques a distancia. Se debería animar a los Personajes Jugadores a utilizar puntos de Destino para poder vencer al nikto.

Kaa'to intentará disparar a los PJ desde su posición ventajosa; todas las tiradas de combate que haga desde esta posición elevada añadirán 1 dado de Beneficio (□). Esto no se aplicará si los PJ están situados a la misma altura que el cazarrecompensas.



¿DÓNDE ESTÁ KAA'TO?

La posición inicial de Kaa'to depende de lo discretos que hayan sido los PJ al investigar al cazarrecompensas durante la parte anterior de la aventura.

- **Si los PJ fracasaron o la fastidieron en la mayoría de lugares y encuentros**, empezando peleas innecesarias o irritando a PNJ importantes, el cazarrecompensas estará sobre aviso y patrullará las pasarelas de la planta de procesado (C1). Los PJ sólo podrán pillarle por sorpresa si superan una **tirada Difícil** (◆◆◆) de **Sigilo** al acercarsele.
- **Si los PJ tuvieron éxito en general mientras exploraban los niveles inferiores de Coruscant**, minimizando el derramamiento de sangre y tratando con delicadeza a los PNJ im-

portantes, tendrán una oportunidad de pillar desprevenido a Kaa'to en su escondite (F). El nikto intentará acobardar a los PJ con disparos de bláster y escapar a través de las ventanas (F1) hacia la sección principal de la planta (C).

- **Si los jugadores le están tendiendo una trampa** haciéndose pasar por compradores del cargamento de especia o por un contingente de la Zelcom, y saben que deben buscarlo en la sección abandonada, entonces Kaa'to se apostará en la parte superior de la escalera que lleva a su escondite (F) para vigilar desde allí a los visitantes. Si los PJ han tenido ya algún encontronazo con el cazarrecompensas, sería preferible que fueran disfrazados.



Una vez el cazarrecompensas haya sufrido una cantidad de Heridas equivalente a tres cuartas partes de su umbral de Heridas, intentará amenazar a los PJ con su minidetonador térmico. Pero lo que Kaa'to ignora es que esa arma es defectuosa (consulta el recuadro **El minidetonador térmico** en la página 36).

Los jugadores tienen tres opciones para intentar derrotar a Kaa'to: causarle suficientes Heridas, causarle suficiente Tensión o utilizar el entorno contra él. Los PJ deberán decidir si tienen posibilidades de capturarlo o si habrán de recurrir a medidas más desesperadas. Es posible morir aplastado, empalado o incinerado en las diferentes máquinas, prensas y cortadores de fusión que se utilizan en la producción de los lingotes de kelerio. Quizás los PJ consigan verterle encima un crisol lleno de kelerio fundido, o tal vez Kaa'to sea abatido (o empujado) y encuentre su fin dentro de los ardientes ríos de kelerio. Un DJ ingenioso puede hacer incluso que el nikto parezca caer hacia su muerte, pero haya sobrevivido en secreto y se convierta en un enemigo recurrente para los PJ.

KAAT'O LEEACHOS, CAZARRECOMPENSAS KADAS'SA'NIKTO [ANTAGONISTA]



Habilidades: Aguante 2, Armas a distancia ligeras 2, Coacción 1, Pelea 1, Pilotar vehículo planetario 2, Supervivencia 2.



MODIFICANDO LA DIFICULTAD

El umbral de Heridas por defecto de Kaa'to es 20. Para grupos pequeños, o sin combatientes poderosos, el DJ puede reducir entre 2 y 6 puntos su umbral de Heridas. Para grupos grandes o especialmente habituados a la batalla, el DJ puede aumentar su umbral de Heridas entre 2 y 6 puntos y tal vez mejorar sus otras habilidades de combate. Otra opción es continuar con el combate a pesar de las Heridas que tenga hasta que se le inflija un golpe mortal adecuadamente épico o desesperado.

Para aumentar todavía más el desafío, el DJ puede considerar añadirle el siguiente talento:

Adversario (incrementa una vez la Dificultad de todas las tiradas de combate contra este blanco mientras dure el combate).

Talentos: Entereza (cuando el personaje sufre Tensión, reduce en 1 la Tensión sufrida [hasta un mínimo de 1]). Esto no se aplica a las pérdidas voluntarias de Tensión), Golpes letales (añade +10 a todos los resultados de herida crítica infligidos a enemigos).

Aptitudes: Combate de antagonista mejorado (el DJ debe añadir un puesto adicional de iniciativa de PNJ al final del orden de iniciativas. El antagonista puede utilizar ese puesto como un segundo turno durante el mismo asalto. Cualquier efecto que deba finalizar durante su siguiente turno terminará en lugar de eso durante su siguiente turno en el próximo asalto. Esto permite al antagonista ser una amenaza para los PJ incluso aunque ellos sean un grupo más numeroso).

Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), garras (Pelea; daño 4; crítico 3; alcance de interacción), blindaje laminado personalizado (+2 a la Protección), mochila propulsora defectuosa (invierte una maniobra para realizar una **tirada de Pilotar vehículo planetario** con una dificultad de [●]) para volar tal como se indica en la página 36; explota como si fuera una granada de fragmentación con 1 resultado de Desesperación [●] o tras haber sufrido 10 puntos de daño).

KADAS'SA'NIKTO

Conocidos también como los niktos verdes, son una especie reptiliana de los bosques del planeta Kintan en el cúmulo Si'klaata, pero, como todos los niktos, llevan miles de años siendo esclavizados por los clanes hutt, sirviéndoles principalmente como sicarios. Unos pocos consiguen la libertad tras las muertes de sus amos o hallando otras formas de escapar de sus lazos de servidumbre. Los niktos son notoriamente violentos, habiendo formado en distintos momentos de la historia galáctica cultos centrados en el sacrificio de sangre.

KAAT'O LEEACHOS

En el pasado Kaa'to perteneció al cuerpo de seguridad de un hutt poco importante llamado Morbiss, un esclavista que operaba en Nar Shaddaa. Aquel depravado hutt tenía tantos enemigos en los territorios del Borde Exterior que siempre se rodeaba de un gran contingente de matones y guerreros. Pero ni siquiera eso pudo salvarle de sus decididos rivales. El maestro esclavista cayó víctima de una bomba situada en el muelle de embarque de su nave mientras visitaba Malastare

para apostar en las carreras de vainas. La explosión vaporizó a Morbiss, su nave, sus guardias y un gran cargamento de "artículos" que el hutt había llevado para vender. Kaa'to sobrevivió por pura suerte. El nikto estaba encargándose de un esclavo petulante que le causaba problemas a su nuevo amo, lo que le mantuvo ocupado en el borde del muelle de embarque cuando la bomba explotó.

La explosión que liberó a Kaa'to se llevó también su pierna derecha y quemó buena parte de su brazo derecho. Por suerte, el nikto llevaba un buen montón de créditos ocultos en su persona. Cuando llegaron los médicos, Kaa'to regateó con el gran que le había encontrado para que reemplazara su pierna. Gastó todos sus fondos, pero conseguiría vivir para quitarse definitivamente los grilletos de los hutt.

Habiendo perdido todo su dinero, Kaa'to se dedicó a trabajar en Malastare como guardia a sueldo hasta que pudo comprarse un pasaje en un transporte a otro planeta.

EPÍLOGO

Cuando la batalla haya terminado, los personajes podrán regresar al hangar y registrar la nave de Kaa'to (G). Tal vez quieran quedarse con la nave para venderla (el caza estelar vale 55.000 créditos). En la bodega de carga de la nave hay una pequeña caja de especia. Tan sólo es una fracción del cargamento que Kaa'to robó a los Pyke, pero para los PJ supone una forma de saldar deudas o de comenzar sus propias operaciones de contrabando.

Por encargarse con éxito del cazarrecompensas, los Pyke pagarán a cada personaje 1.000 créditos tal y como habían acordado con Chopper. Los Pyke también reducirán en 5 puntos la Obligación de cada personaje jugador, pero es posible que los PJ hayan acumulado todavía más Obligación a lo largo de la aventura.

Lo que el futuro depare a los personajes a partir de aquí es algo que le corresponde decidir al DJ. Algunas posibles formas con las que continuar sus aventuras **AL FILO DEL IMPERIO** incluyen:

Por azares del destino, el único transporte al que pudo subir le llevó hasta el mundo de Rodia, donde empezaría su nueva carrera. Mientras estaba en Rodia, Kaa'to acabó trabajando para el cazarrecompensas Knoke, un rodiano hosco que tenía al nikto en cierta estima y le enseñó las técnicas de caza. Knoke era un cazarrecompensas de éxito, pero encontró su fin durante la Gran Purga intentando capturar a un jedi fugitivo. Kaa'to retomó su misión y cumplió el encargo. Su reputación creció con rapidez tras semejante éxito. En cuestión de unos pocos años recibía encargos constantes de muchos clientes. Knoke le había dejado a Kaa'to su nave y equipo, y con éstos a su disposición, el nikto se dispuso a ganarse una buena fortuna.

A la larga, el orgullo de Kaa'to se transformó en arrogancia, y empezó a desdeñar a quienes le encargaban trabajos, considerándose a sí mismo casi intocable. Poco después de establecerse un territorio en Coruscant, el nikto traicionó a los Pyke, poniendo a los PJ tras su rastro.

- **El Sol Negro:** Durante esta aventura los PJ han tenido muchos encuentros con el Sol Negro, y eso puede continuar como un tema recurrente. Es posible que el Sol Negro siga buscando a los personajes por su incursión y robo de datos, lo que puede dar pie a emocionantes aventuras mientras intentan eludir a una organización que abarca toda la galaxia.
- **Cumpliendo Obligaciones:** Cada PJ tiene cierta cantidad de Obligaciones que determinan sus metas y conducta. Se anima al DJ a utilizar el sistema de Obligaciones para diseñar aventuras y proporcionar a los personajes más profundidad y trasfondo.
- **Adaptando aventuras introductorias:** Hay disponibles varias aventuras con las que dar comienzo a tu campaña. Las aventuras que vienen en el manual básico de **AL FILO DEL IMPERIO (Problemas a la vista)** y la **Pantalla del DJ (Deudas pendientes)** son formas perfectas de proseguir las historias de los jugadores.



STAR WARS[®] AL FILO DEL[™] IMPERIO

JUEGO DE ROL

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

Tras el estallido de una guerra civil, el Imperio aumenta su control sobre la galaxia. Aun así, ni siquiera la influencia del Emperador llega a todas partes. Los confines del territorio imperial son un refugio de contrabandistas y señores del crimen, cazarrecompensas y vulgares ladrones, todos ellos buscando hacer fortuna o simplemente sobrevivir otro día.

Embárcate en tus propias aventuras en la galaxia de *Star Wars* con la aventura introductoria **BAJO UN SOL NEGRO**. Después de que una venta de especia se malogre, los jugadores deben adentrarse en los sórdidos bajos fondos de Coruscant en busca de un cazarrecompensas que juega a dos bandas. ¿Podrán eludir a las fuerzas imperiales y a los matones del Sol Negro y hacerle pagar por su traición de una vez por todas?

En **BAJO UN SOL NEGRO** además podrás encontrar:

- Reglas de inicio rápido para *Star Wars: AL FILO DEL IMPERIO*.
- Cuatro personajes pregenerados. Juega como un granuja humano, una comerciante rodiana, una pirata informática bothan o un incursor trandoshano.
- Una descripción completa del planeta Coruscant, reglas para jugar al sabacc, adversarios únicos y un mapa de aventura.

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES



starwars.com

EDGEENT.COM