ESCANEADO PARA PROYECTO ROLEO
PROYECTOROLEO.WORDPRESS.COM

STAR WARS®

AL FILO DEL IMPERIO™

SOLES DE FORTUNA™

EDGE

UN SUPLEMENTO
PARA EL SECTOR CORELLIANO

STAR WARS®
JUEGO DE ROL

STAR WARS®
AL FILO DEL IMPERIO™

JUEGO DE ROL

SOLES DE FORTUNA™

Corellia, cuna de la civilización galáctica. Esta joya de los mundos del Núcleo inventó el viaje hiperespacial y abrió el camino para la colonización de la galaxia.

Ahora, mientras la guerra engulle la galaxia y el poder del Imperio crece, el sector se esfuerza por mantener su libertad frente a la opresión. Ladrones y contrabandistas acuden a Corellia para hacer fortuna. La riqueza de la galaxia fluye a lo largo de la Carrera Corelliana, y los que sean ingeniosos y audaces podrán hacerse con ella....

CRÉDITOS

ESCRITO Y DESARROLLADO POR
Sam Stewart

TEXTOS Y DESARROLLO ADICIONAL
Sean Patrick Fannon, Keith Kappel, Gregory Koteles y Jason Marker

EDICIÓN Y REVISIÓN DE TEXTO
Molly Glover y Jim Jacobson

TRADUCCIÓN
Luis Miguel Rebollar

RESPONSABLE DE PRODUCCIÓN DE JDR
Chris Gerber

DISEÑO GRÁFICO DE LA LÍNEA
EDGE Studio, David Ardila y Chris Beck

DISEÑO GRÁFICO DEL SUPLEMENTO
Chris Beck

COORDINADOR DE DISEÑO GRÁFICO
Brian Schomburg

DIRECTOR ARTÍSTICO EJECUTIVO
Andrew Navaro

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Zoë Robinson

ILUSTRACIÓN DE PORTADA
David Kegg y Mark Molnar

ILUSTRACIONES INTERIORES
Sara Betsy, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Stephen Chang, Amy Beth Christenson, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Clark Huggins, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, David Kegg, Alejandro Mirabal, Mark Molnar, Jake Murray, David Auden Nash, Greg Semkow, Matt Stawicki, Chase Toole, Matthew Zeilinger, Ben Zweifel e imágenes de archivo de Lucasfilms

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
Eric Knight

COORDINADOR DE LICENCIAS Y DESARROLLO
Deb Freytag

DISEÑO DE JUEGO EJECUTIVO
Corey Konieczka

PRODUCTOR EJECUTIVO
Michael Hurley

EDITOR
Christian T. Petersen y Jose M. Rey

PRUEBAS DE JUEGO
"Los anónimos": Michelle "Minniyar" Ledbetter con Jeremy Goslin, Michael Ledbetter, Anthony "Dub" Winslett y Devon "Kover" Young. "Cruzados de la empalizada": Andrew Wylie con Brok Hedegaard, Jeremy Riesberg, Ian Ringgenberg, y Joel Thomas. "Los incursores de Morse": Daniel Lovat Clark con Max Brooke, Andrew Fischer, Tim Flanders, Chris Gerber, Katrina Ostrander y Sam Stewart.

LUCAS LICENSING

DIRECTORA DE PUBLICACIÓN
Carol Roeder

EDITORA JEFE
Jennifer Heddle

SUPERVISOR DEL HOLOCRÓN
Leland Chee

FANTASY FLIGHT GAMES

LUCAS BOOKS

EDGE

© & ™ 2013 Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso expreso. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Conserva esta información para futuras referencias. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Impreso en China.

ISBN: 978-84-15889-74-8 SKU: EDGSWE07 Depósito Legal: SE 1522-2014

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**

CONTENIDO

Explorar Corellia 5
Y... ¿qué hay en este libro? 6
Capítulo I: El sistema Corelliano 9
Corellia 10
Lugares de interés 13
Drall 22
Lugares de interés 24
Selonia 30
Lugares de interés 32
Talus y Tralus 36
Lugares de interés 38
Estación Centralia 44
Otros planetas y lugares 49
Capítulo II: El Sector Corelliano 53
Duro 56
Nubia 62
Áurea 66
Sacorria 70
Corfai 74
Froz 76
Vagran 78
Xyquine II 80
Otros sistemas del Sector Corelliano 82
Capítulo III: Opciones para el jugador 89
Nuevas especies 89
Nuevas armas 94
Equipo 100
Vehículos y astronaves corellianas 104
Capítulo IV: Encuentros modulares 115
Partida de sabacc en la Avenida 117
Exploración de túneles 121
Un regateo difícil 124
El largo brazo de la ley 127
Domar al dragón 128
Una escala rápida 132
Más allá del Mar Hirviente 135
Cumbre en Cónico Seis 137
La Apuesta Corelliana 140

—*¡Ahora estoy un poco ocupada, Gus!*

*Oigo al drall chasquear la lengua en desaprobación a tra*vés del comunicador.

—Vamos, Tala, esto es importante. Sólo estás pilotando un acelerador, puedes prestar atención.

—*Corriendo* en un acelerador —grito mientras me agacho para esquivar las afiladas hojas de cortaderia que pasan a toda velocidad sobre mi cabeza—. ¡Y no es tan fácil como parece!

Atravieso el bosquecillo de cortaderias a toda velocidad, virando desesperadamente el acelerador para evitar las letales hojas cristalinas, y luego salgo a un extenso cenagal de fango humeante y burbujeante. Continúo volando bajo, a menos de un metro por encima del pantano; mis repulsores levantan una ola de lodo hirviente. Un poco más adelante diviso un borrón rojo a través de la niebla. El acelerador de Jostero.

—¿Cómo vas, Tala? —la voz preocupada de Conevor se impone a las quejas de Gus—. ¿Aún no has alcanzado a Jostero?

—Me iría mejor con menos preguntas —le espeto.

Un árbol caído bloquea el otro extremo de la marisma, formando un arco hundido. Por encima o por debajo; elijo por encima. Los retropropulsores del acelerador se activan y lanzan al vehículo hacia arriba trazando un largo arco, y luego desciende con tanta fuerza que casi acabamos en un cráter en el pantano a pesar de los repulsores. Durante un instante pierdo de vista a Jostero, y entonces lo veo describiendo un bonito giro lateral a gran velocidad para rodear un afloramiento rocoso. Mira hacia atrás mientras lo hace, y veo el destello de sus dientes perfectos. Yo aprieto los míos.

—Oye, sólo me preocupa un poco haber perdido mi nave, Tala. Eso hace que esto sea importante —dice Conevor mientras dejo atrás a toda velocidad el mismo afloramiento. Resulta que estaba al borde de un barranco. Una quebrada llena de cortaderias. Me lanzo a toda potencia hacia la quebrada y giro a la derecha todo lo que puedo. Media docena de hojas se parten contra los alerones de dirección, y otra me hace un feo corte en el brazo. No pierdo ni un segundo mirando (el barranco da más vueltas que un gamorreano borracho), a pesar de que el dolor ardiente no augura nada bueno. Por suerte, todavía puedo gritar.

—¡Escucha, imbécil piojoso! —giro a la izquierda—. ¡No fui yo la que pensó que sería divertido pasar unas noches en la Avenida de la Nave del Tesoro! —una mata de cortaderias—. ¡No fui yo la que me metí en líos con un montón de krifados corsarios! —giro a la derecha—. ¡Y desde luego no fui yo la que empezó a decir que mi piloto...! —vaya, qué roca más grande— ¡... era la mejor a este lado de Kessel, y que apostaría cualquier cosa, incluyendo mi nave, en una carrera de...!

—Ejem—interrumpe Gus—. Aunque me encanta escuchar vuestras diatribas, creo que deberíais saber que los tripulantes de Jostero han estado charlando. Han decidido que, incluso si ganas, Tala, van a matarnos a todos y llevarse la nave de Conevor.

Silencio en el comunicador.

—*¿Qué vamos a hacer? —dice Conevor en voz baja.*

—Tengo un plan —responde Gus—. Pero necesito algo de tiempo para ponerlo en práctica. Tala tiene que seguir corriendo. Tal vez incluso pueda ganar.

—Vale —digo resentida—. No hay problema. Estamos llegando al final del circuito. El barranco termina en un acantilado, la pista se bifurca en el último momento y baja por un camino empinado, pero transitable. Jostero todavía va en cabeza, y si no me pongo por delante antes de ese acantilado...

En ese momento veo el acelerador rojo de Jostero salir del barranco, en dirección al carril del acantilado. No queda otra alternativa. Piso a fondo y me lanzo hacia delante.

El acelerador sale disparado de la quebrada y se eleva cincuenta metros sobre la cuenca del pantano. A mi alrededor, por todas partes, veo enormes setos de cortaderia de cinco metros de altura. Estoy cayendo muy rápido; oriento el acelerador hacia lo más parecido a una zona despejada y rezo.

El impacto casi revienta el repulsor, tuerce las paletas y hace añicos la dirección. Pero de algún modo, milagrosamente, ninguna de las cuchillas de varios metros de longitud empala al acelerador... ni a mí. Mi bólido se adentra chisporroteando, escorado y soltando humo, en el claro donde me esperan Conevor, Gus y la banda de Jostero.

Cuando Jostero frena, puedo ver su expresión de absoluta sorpresa. Me quito el casco y trato de actuar con frialdad.

—Me alegro de que hayas llegado, Jos.

Conevor da un paso adelante.

—Bueno, creo que ganamos la apuesta, ¿no?

Puedo ver cómo su frente se perla de sudor. Algunos de los chicos de Jostero hacen ademán de llevarse las manos a los bolsillos. Jostero niega con la cabeza.

—Sí... pero verás...

El chasquido de un aerodeslizador hipersónico ahoga cualquier otra cosa que pudiese decir. Un deslizador de reconocimiento de largo alcance con los colores del SegCor pasa a baja altura sobre el valle, girando alrededor del claro. Resuena una voz amplificada.

—No se muevan. ¡Están todos arrestados!

Jostero maldice y hace un gesto a su tripulación.

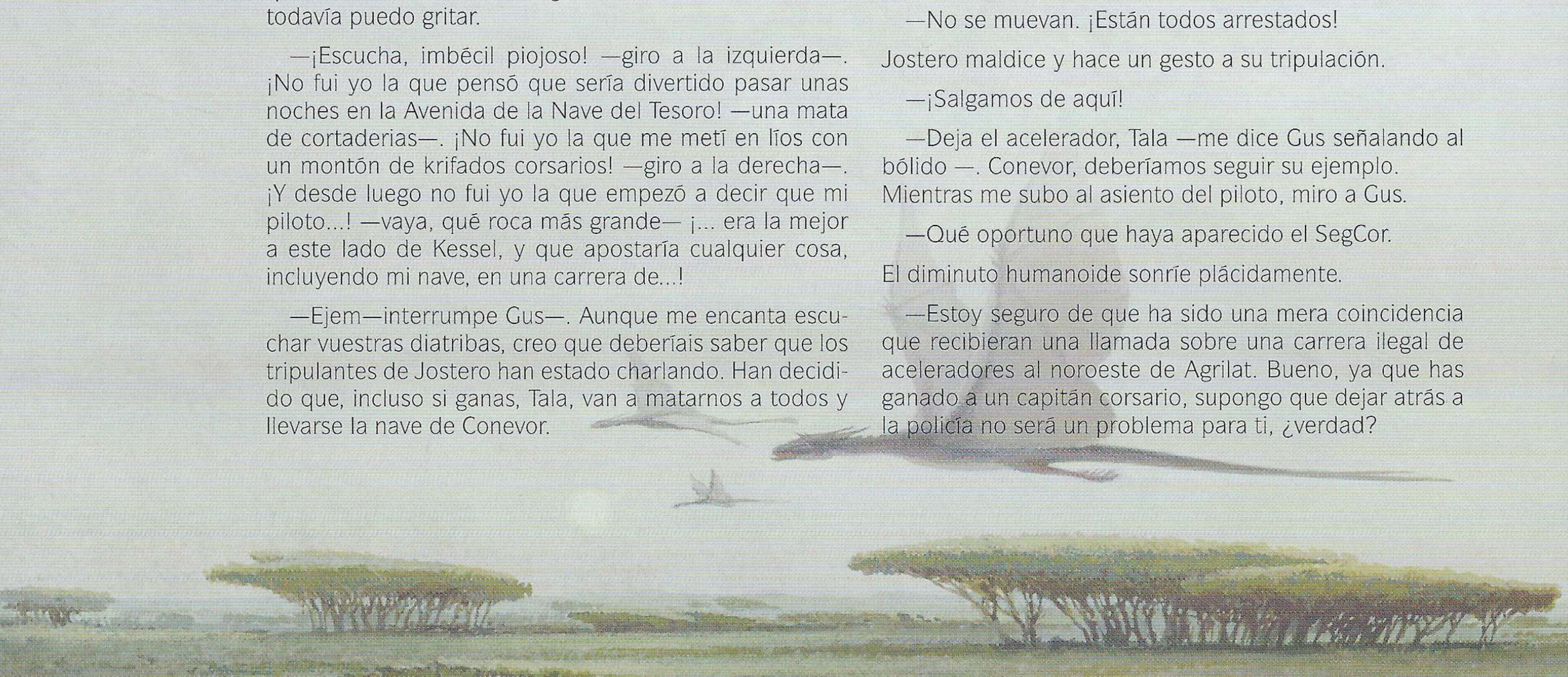
—¡Salgamos de aquí!

—Deja el acelerador, Tala —me dice Gus señalando al bólido —. Conevor, deberíamos seguir su ejemplo. Mientras me subo al asiento del piloto, miro a Gus.

—Qué oportuno que haya aparecido el SegCor.

El diminuto humanoide sonríe plácidamente.

—Estoy seguro de que ha sido una mera coincidencia que recibieran una llamada sobre una carrera ilegal de aceleradores al noroeste de Agrilat. Bueno, ya que has ganado a un capitán corsario, supongo que dejar atrás a la policía no será un problema para ti, ¿verdad?



EXPLORAR CORELLIA

Bienvenidos a Corellia, hogar de las naves más rápidas y de los valientes que las pilotan. Corellia ha ostentado durante mucho tiempo la reputación de ser el lugar de nacimiento de los contrabandistas, sinvergüenzas y pilotos de mayor talento que jamás hayan manejado un caza o una moto deslizadora trucada.

Aunque puede que esta reputación se haya exagerado un poco (pero sólo un poco), Corellia es el sitio ideal para encontrar emociones y aventura. Situado entre las civilizaciones y planetas ancestrales del Núcleo galáctico, Corellia evita a pesar de todo ser un planeta remilgado y demasiado constreñido por leyes y regulaciones. Aquí el espíritu de la aventura sigue vivo, y atrae a individuos ávidos de emociones de toda la galaxia. Ya esperen ganar a lo grande en la Avenida de la Nave del Tesoro, amasar una fortuna con el contrabando a Selonia, adquirir una de las fantásticas astronaves de Nubia o incluso ejecutar el robo de arte del siglo en Áurea, en Corellia simplemente hay más *diversión*.

JOVEN, DESCARADO Y FOGOSO

Los mundos del Núcleo tienden a la confianza, la diligencia y el comportamiento serio y estirado propio de padres estrictos y gobernantes de civilizaciones galácticas. Para ellos, Corellia es como un primo rebelde que no ha logrado aprender una pizca de modales o decoro; los corellianos siguen metiéndose en peleas, causan grandes revuelos y... ¿podría alguien por favor convencerles de que dejen de violar las leyes intergalácticas? Por su parte, los corellianos aceptan su papel de alborotadores galácticos. Ellos lo consideran nada más y nada menos que un deber sagrado (y muy entretenido) para mantener en vilo a sus aburridos vecinos de los mundos del Núcleo.

Los corellianos disfrutan de su libertad por encima de casi todas las cosas, y esto se ve reflejado en las relaciones del planeta con el resto de la galaxia. Es casi imposible encontrar un corelliano que no hable largo y tendido sobre cómo su planeta se reservó el derecho a retirarse de la República si no les gustaba cómo hacían las cosas. Del mismo modo, les encanta recordar a sus vecinos de los mundos del Núcleo que fue Corellia la que puso fin a miles de años de guerra intermitente entre Coruscant y la vecina Alsakan al aniquilar en pocos meses a sus respectivas flotas. Cuentan encantados cómo el príncipe almirante Jonash e Solo se plantó en el senado galáctico de Coruscant y obligó a ambos bandos a firmar una tregua a punta de espada, para luego hacer una pausa y tranquilizar a los comparecientes con un "pero estoy seguro de que su planeta también es muy agradable".

Ni siquiera la aparición del Imperio ha sometido el espíritu indomable de los corellianos, a pesar de que los destructores estelares se ciernan sobre sus ciudades y puedan verse las ominosas armaduras blancas de los soldados de asalto en cada esquina. En lugar de ello, un número sin precedentes de corellianos se han dispersado por la galaxia en busca de fortuna y libertad. Ahora, allá donde haya problemas, es probable que se encuentre un corelliano metido hasta el cuello.

Por supuesto, lo que realmente molesta a los demás mundos del Núcleo es que, para ser un planeta de canallas, descontentos y buscavidas, Corellia es prácticamente un paraíso. El planeta es la combinación perfecta de idílicas tierras de cultivo y zonas agrestes salpicadas por las luces brillantes y el ritmo de vida frenético de enormes metrópolis. La mayoría de los mundos del Sector Corelliano (con la notable excepción de Duro) tienen una suerte similar, y muchos de los que viven en ese sector disfrutan de una vida que el resto de la galaxia sólo puede envidiar.

LAS MEJORES NAVES DE LA GALAXIA

Cuando uno oye "Corellia", lo primero que le viene a la mente es "naves rápidas", y no es una noción equivocada. La Corporación de Ingeniería Corelliana no sólo fabrica la mayoría de los cargueros ligeros y transportes de la galaxia; también fabrica los mejores. Puede que Kuat construya destructores estelares y Sienar cazas TIE, pero la CIC se ocupa de todo lo demás.

Un carguero ligero quizá no parezca muy emocionante, pero las naves de la CIC están consideradas como los "bólidos" de las naves civiles. Un carguero corelliano podría tener motores más rápidos, mejor blindaje y armas más potentes que las patrulleras que traten de perseguirlo, y esto hace que resulten muy interesantes para contrabandistas, traficantes de armas y cualquier persona que busque emociones fuertes y pretenda quebrantar la ley.

Por supuesto, los corellianos no son los únicos que fabrican astronaves en el sector. Las naves de Nubia, aunque menos conocidas, ofrecen al comprador exigente la oportunidad de adquirir vehículos potentes, de gran calidad y en ocasiones bastante extrañas. Cualquiera que compre una nave a un nubio tiene garantizado que va a volar en algo único.

LUGARES A LOS QUE IR, GENTE A LA QUE CONOCER

Corellia es tan interesante que es fácil olvidar que hay docenas de otros planetas en el Sector Corelliano. Cada uno tiene sus propias costumbres, tradiciones, ecologías e historias únicas. Sin embargo, todos están vinculados por las ideologías y la historia compartida del Sector Corelliano.

El sector es un lugar fascinante para la exploración, y presenta la suficiente variedad para jugar campañas enteras. Los entusiastas del espionaje corporativo pueden viajar a Nubia, donde las grandes corporaciones luchan en la sombra por los últimos adelantos e innovaciones tecnológicas, al tiempo que mantienen contenta a la población con una dieta constante de lujos y diversión. Los aficionados a las astronaves quizá prefieran viajar a Duro, un planeta civilizado ancestral con una superficie devastada por la contaminación y cuya población vive en inmensas estaciones orbitales.

Por supuesto, si el grupo quiere participar en alguna empresa criminal a la vieja usanza, Áurea es el lugar al que ir. Este planeta alberga a algunos de los mejores artistas de la galaxia. Por este motivo, el robo de arte es a la vez altamente lucrativo y muy peligroso, ya que se castiga con la muerte.

Estos son sólo algunos de los planetas del sector. Los jugadores pueden encontrar prácticamente de todo en Corellia, desde mundos selváticos a opresivos estados militares.

Sin embargo, los jugadores no tienen por qué limitarse a *visitar* Corellia; también pueden convertirlo en su hogar. Los humanos nacidos en Corellia suelen ser mejores pilotos y tener más reflejos que los demás habitantes de la galaxia, lo que lleva a algunos a presumir de que realmente son una raza aparte. Además, en dos planetas de este sector (Selonia y Drall) viven especies inteligentes que no pueden encontrarse en ningún otro lugar de la galaxia. Los diminutos genios de Drall y las sombrías guerreras de Selonia pueden convertirse en personajes nuevos y únicos en los rincones más alejados del espacio. Ya se trate de fronterizos lejos de casa o de personajes de mala reputación que actúen en el mismo corazón de Coronet, los habitantes del Sector Corelliano consiguen que cualquier cosa sea de todo menos aburrida.

Y... ¿QUÉ HAY EN ESTE LIBRO?

Soles de Fortuna es un libro de ambientación diseñado para llevar a los lectores en un viaje relámpago por el Sector Corelliano, así como para proporcionar información tanto para los jugadores como para el Director de Juego. En este libro se pueden encontrar guías detalladas de docenas de planetas del Sector Corelliano, junto con los perfiles de características de las exóticas, interesantes y peligrosas criaturas que allí habitan. Los capítulos I y II facilitan al DJ todo lo necesario para dirigir una campaña en el Sector Corelliano, desde la historia y la formación del sector hasta la situación actual de sus planetas, pasando por los PNJ y adversarios que los habitan.

El capítulo III presenta mucha información interesante para los PJ. En primer lugar se incluyen tres nuevas opciones de especies para los PJ: los extremadamente inteligentes drall, los austeros y peligrosos selonianos y los humanos nacidos en Corellia (una variante de los humanos descritos en el manual básico de **Al Filo del Imperio**). El capítulo también cubre las armas, blindajes, equipo y astronaves de Corellia y de los demás planetas del sector. Esto ofrece a los jugadores un gran surtido de juguetes nuevos con los que darle un sabor corelliano a sus partidas.

Por último, **Soles de Fortuna** termina con un capítulo entero de encuentros modulares diseñados para utilizarlos directamente en cualquier aventura, ya que apenas requieren preparación y son completamente independientes. De esta manera, el DJ puede utilizarlos para dar cuerpo a sus campañas o, si lo prefiere, puede coger uno o más de estos encuentros modulares y usarlos como base para una nueva campaña.

CAPÍTULO I: EL SISTEMA CORELLIANO

El sistema Corelliano, en el que hay al menos cinco mundos habitables y tres especies inteligentes distintas, tiene mucho que explorar.

Corellia combina hermosas áreas salvajes con metrópolis bulliciosas y amplias infraestructuras orbitales. Drall sirve como un buen contrapunto al ajetreo y el bullicio de Corellia; es un planeta donde el intelecto y la contemplación son apreciados por encima de todo. Selonia es un mundo azotado por tormentas constantes, con océanos profundos y túneles submarinos aún más profundos. Por último, Talus y Tralus, los planetas gemelos, orbitan uno alrededor del otro (y ambos alrededor de la enorme estación de Centralia). Son mundos poco poblados donde el vicio es omnipresente y las oportunidades abundan.

CAPÍTULO II: EL SECTOR CORELLIANO

El gran Sector Corelliano incluye otros mundos tan importantes para los asuntos galácticos como Corellia.

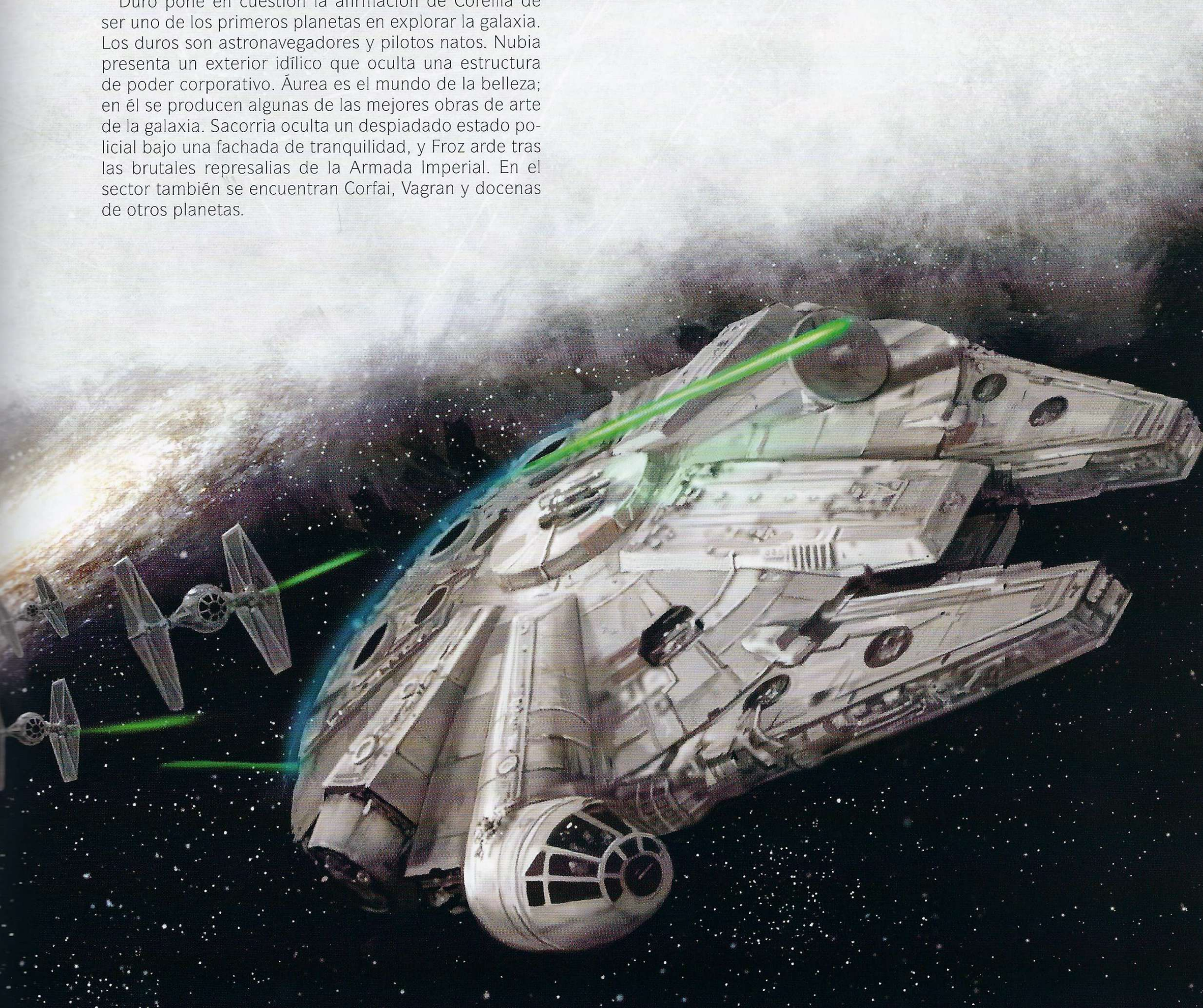
Duro pone en cuestión la afirmación de Corellia de ser uno de los primeros planetas en explorar la galaxia. Los duros son astronavegadores y pilotos natos. Nubia presenta un exterior idílico que oculta una estructura de poder corporativo. Áurea es el mundo de la belleza; en él se producen algunas de las mejores obras de arte de la galaxia. Sacorria oculta un despiadado estado policial bajo una fachada de tranquilidad, y Froz arde tras las brutales represalias de la Armada Imperial. En el sector también se encuentran Corfai, Vagran y docenas de otros planetas.

CAPÍTULO III: OPCIONES PARA EL JUGADOR

Este capítulo presenta dos nuevas especies jugables, los drall y los selonianos, así como a los humanos nacidos en Corellia para aquellos que quieran interpretar personajes humanos más especializados. A continuación se dan descripciones de nuevas armas, blindajes y equipo característicos del Sector Corelliano, incluyendo pistolas bláster especializadas, gujas selonianas, bastones de descarga drall y whisky Reserva de Whyren. El capítulo se cierra con una selección de astronaves únicas del Sector Corelliano compuesta por aceleradores, cargueros ligeros y naves singulares fabricadas en los famosos astilleros de Nubia.

CAPÍTULO IV: ENCUENTROS MODULARES

Los encuentros modulares de este capítulo incluyen al menos uno ambientado en cada planeta importante del Sector Corelliano, y proponen sucesos tales como partidas de sabacc amañadas, carreras de aceleradores, encargos de contrabando y misiones de exploración.



EL SISTEMA CORELLIANO

Cuanto más largo es el viaje,
más dulce es el regreso a casa.

–Proverbio corelliano

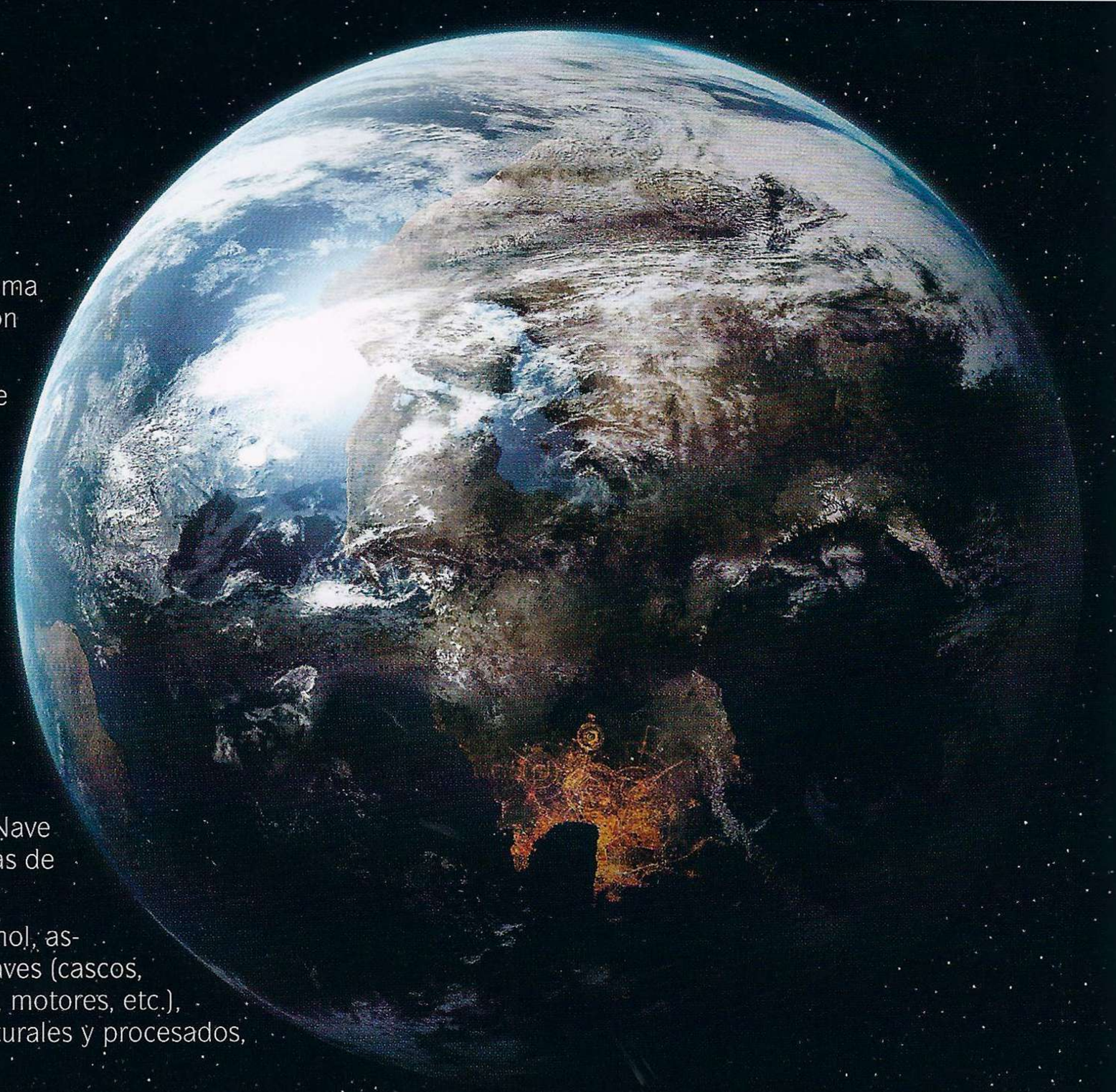
El sistema Corelliano es, sin lugar a dudas, una de las entidades políticas y económicas más importantes en la historia de la galaxia. Situado al este galáctico de Coruscant, el sistema es una potencia económica e industrial que proporciona astronaves, componentes y otros elementos de alta tecnología a gran parte de los mundos del Núcleo. Los corellianos fueron una de las primeras culturas que viajaron por el hiperespacio. Establecieron rutas comerciales extensas y estables que unían los sistemas y sectores dispares del este de la galaxia, y fueron miembros fundadores de la República Galáctica.

La historia del sistema Corelliano está rodeada de misterio. Los investigadores de las universidades más prestigiosas de la galaxia llevan milenios haciéndose preguntas sobre el sistema. La cuestión que más curiosidad despierta es la extraña uniformidad de los planetas y la regularidad de sus órbitas. La opinión generalizada es que el sistema Corelliano no se desarrolló de la misma forma que otros sistemas de la galaxia, sino que en realidad fue construido por una raza de seres divinos desaparecida hace mucho tiempo. Lo que no ha podido explicarse son los motivos. Sin embargo, es la teoría más aceptada de por qué el sistema Corelliano tiene cinco planetas habitables y una inmensa estación espacial muy antigua conocida como Centralia.

Cinco planetas habitados orbitan alrededor de Corell (Corellia, Drall, Selonia, Talus y Tralus), junto con dos mundos congelados inhabitables situados al borde del sistema. Los tres primeros son el hogar de los humanos, drall y selonianos nativos. Talus y Tralus, conocidos como los Mundos Dobles, orbitan entre sí en un peculiar sistema planetario binario, y en el centro de gravedad estable, equidistante de cada planeta, se encuentra el cilindro reluciente de la estación Centralia. Este pequeño microcosmos lleva el título autoproclamado de Federación de los Mundos Dobles, que es una entidad política separada y con frecuencia antagónica respecto de sus vecinos. Los dos últimos planetas del sistema, Crollia y Soronia, tienen poco en común con los mundos terrestres, y se cree que son nativos del sistema estelar. Son planetas sin vida carentes de atmósfera y con pocos recursos naturales.

Comprender la historia y el estado actual del sistema Corelliano es importante para entender las regiones del Núcleo en su conjunto. Este capítulo habla de esa historia, detallando cada planeta y los acontecimientos que condujeron a la presente influencia política y económica del sistema.

CORELLIA



Datos de astronavegación: Sistema Corelliano, Sector Corelliano, región del Núcleo

Características orbitales: Año de 329 días, día de 25 horas

Gobierno: República

Población: 3.000 millones (60% humanos, 20% drall, 20% selonianos)

Idiomas: Básico

Tipo de terreno principal: Bosques, colinas, llanuras

Ciudades importantes: Coronet (capital), Kor Vella, Tyrena

Áreas de interés: Avenida de la Nave del Tesoro, Casa Corona, Las Playas de Oro, Túneles Selonianos

Exportaciones principales: Alcohol, astronaves, componentes de astronaves (cascos, sistemas de armamento, sensores, motores, etc.), productos agrícolas (alimentos naturales y procesados, fibras y tejidos, combustibles)

Importaciones principales: Artículos de lujo, materias primas, armas personales

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana, Carrera Corelliana

Condiciones especiales: Ninguna

Descripción: Corellia es el planeta más grande y más poblado de los que orbitan alrededor de la estrella Corell. Es un planeta agradable y templado de colinas ondulantes, escarpadas montañas, llanuras cubiertas de hierba y amplios mares tempestuosos. Es conocido en toda la galaxia por sus hermosas playas, sus atractivos habitantes y su destreza en la construcción y manejo de astronaves. Corellia, considerada como la "capital" del sistema Corelliano (y a sus habitantes como los intrépidos corellianos), ejerce una gran influencia sobre el resto del sistema y proporciona la mayor parte del ímpetu de su economía.

El planeta se rige actualmente por una autoridad corporativa; a lo largo de su historia, Corellia se ha visto gobernado por un imperio galáctico, una monarquía hereditaria, una monarquía constitucional e incluso una república constitucional. Ha engendrado algunos de los más poderosos conglomerados industriales que la galaxia haya conocido (como la Corporación de Ingeniería Corelliana) y a algunos de los piratas, timadores, y contrabandistas más infames que jamás han viajado en una astronave.

Corellia sirve como sede de gobierno de todo el Sector Corelliano, y muchos otros planetas de la región fueron colonizados por los corellianos de antaño. Corellia controla el sector bajo supervisión del Imperio, pero lo hace a las órdenes del gran moff imperial: primero Fliry Vorru, y posteriormente Naomi Dargon. El SegCor, el cuerpo de fuerzas de seguridad de Corellia, opera en la actualidad con "enlaces" imperiales, y las flotas de destructores estelares en órbita son algo común.

LA CARRERA CORELLIANA

Trazada hace más de 25.000 años por exploradores hiperespaciales corellianos, la Carrera Corelliana es la ruta comercial hiperespacial más larga y rentable de la galaxia. Su construcción y desarrollo ayudaron a convertir Corellia en el centro económico y político que es en la actualidad. La Carrera se extiende desde Coruscant en el Núcleo hasta Wrea en los confines del Borde Exterior, y su recorrido cubre varias decenas de miles de años luz. Atraviesa los principales sectores de la región del Núcleo, las Colonias, la región de Expansión y los territorios de los Bordes Interior y Medio, para terminar finalmente al borde de la galaxia. La Carrera Corelliana pasa por millares de planetas; muchas de las rutas hiperespaciales más lucrativas y con mayor afluencia de la galaxia, como el Corredor de Namadii, la Vía Hydiana y la Columna Comercial Corelliana, son simples subdivisiones de esta grandiosa y ancestral ruta.

REVITALIZADO POR EL ÉXITO

Corellia, el planeta principal del sistema de la estrella Corell, es a su vez el sistema primario del sector que lleva su nombre. Tiene la distinción de ser uno de los planetas más antiguos y poderosos del Núcleo, con una población que aún profesa un entusiasmo juvenil y una gran pasíón por la aventura.

HISTORIA DE CORELLIA

La dilatada historia de Corellia comienza hace incontables milenios, cuando se cree que los seres divinos conocidos como Celestiales trasladaron el planeta hasta el sistema de Corell junto con Drall, Selonia, Talus, Tralus y la estación de Centralia. Los registros más antiguos que se conservan cuentan cómo los brutales rakatanos del Imperio Infinito esclavizaron Corellia unos 30.000 años atrás. Sus habitantes trabajaban hasta la muerte en las fábricas rakatanas. Durante casi 5.000 años los orgullosos corellianos bregaron sometidos bajo el yugo rakatano, aprendiendo todo lo posible sobre tecnología e ingeniería, hasta que finalmente se rebelaron y se liberaron de sus grilletes al derrumbarse el Imperio Infinito. Libres por primera vez, los corellianos comenzaron la larga y ardua tarea de reconstruir su planeta.

Los rakatanos huyeron o sucumbieron a la misteriosa plaga que diezmó su especie, dejando tras de sí fábricas, laboratorios y suficientes muestras de su avanzada tecnología para espolear el desarrollo de los inteligentes y astutos corellianos. Éstos dedicaron dos siglos a estudiar la tecnología rakatana, sabiendo que su fe y perseverancia tendría su recompensa entre las estrellas de donde procedían sus opresores. Fue durante aquel periodo de grandes avances técnicos cuando los corellianos dominaron el arte de la construcción de astronaves. Sus científicos e ingenieros se esforzaron día y noche para desentrañar los misterios del viaje hiperespacial; al principio lograron crear un poco eficiente cañón hiperespacial, para luego desarrollar el hiperimpulsor para astronaves.

Una vez descubierto el vuelo hiperespacial, los arrojados corellianos se extendieron por la galaxia, contactando con las estrellas vecinas del Núcleo y adentrándose en una nueva era de supremacía galáctica. Un milenio después de salir de su planeta natal, los cartógrafos corellianos habían trazado la Carrera Corelliana y establecido la Columna Comercial Corelliana como uno de las rutas mercantiles hiperespaciales de las regiones del Núcleo. Descubrieron nuevas estrellas, colonizaron planetas y se extendieron por toda la galaxia. A medida que cartografiaban sistemas estelares desconocidos y se encontraban con nuevas civilizaciones, establecieron rápidamente alianzas con otras especies espaciales, como los duros y sus congéneres humanos de Coruscant. Estos tres grupos, junto con otros, acabarían constituyendo la legendaria República Galáctica.

Durante los milenios siguientes, los corellianos perfeccionaron sus técnicas de construcción naval y se labraron una reputación como constructores de naves versátiles y de gran calidad capaces de competir con incipientes rivales como Astilleros de Impulsores Kuat. Un consorcio de constructores y fabricantes de alta tecnología estableció la legendaria Corporación de Ingeniería Corelliana en la época de la fundación de la República Galáctica, y sus productos han acrecentado la reputación de los corellianos. Sus artículos se granjearon una gran popularidad; tanto sus astronaves como sus resistentes componentes de alta calidad son muy solicitados.

Durante aquella época también comenzaron a desarrollarse y prosperar otras industrias en Corellia, sobre todo las relacionadas con la construcción y el mantenimiento de astronaves. Se horadaron innumerables minas hasta las profundidades del planeta en una búsqueda incesante de materias primas de mayor calidad para alimentar el insaciable apetito del sector industrial del planeta. Durante el auge de la República Galáctica, Corellia había cimentado su bien merecida reputación como potencia industrial y uno de los principales integrantes de la economía galáctica. Sin embargo, todo este éxito tuvo un precio, y se pagó con rapidez.

DESASTRE ECOLÓGICO

Hace unos 15.000 años, Corellia sufrió tres siglos de desastres ecológicos provocados por la contaminación galopante y el desarrollo industrial descontrolado. El planeta se calentó de forma incontrolable: el nivel del mar subió, los desiertos se expandieron y las hambrunas y las enfermedades diezmaron tanto a las poblaciones animales como a las humanas. La atmósfera se nubló por culpa de los gases tóxicos y las lluvias se volvieron cáusticas, acabando por igual con la flora nativa y con valiosos cultivos. Millones de personas murieron durante estos tiempos difíciles mientras científicos y políticos discutían y se afanaban por encontrar algúna solución antes de que su pueblo se extinguiera. Finalmente, al gobierno planetario se le ocurrió una idea peligrosa y demencial, increíblemente arriesgada, pero que sin lugar a dudas merecía la pena probar. Durante los siguientes cincuenta años, y gracias a los esfuerzos de todo hombre, mujer y niño vivo en el planeta, los corellianos trasladaron toda su infraestructura industrial a una órbita planetaria desde la que no pudiese causar daño a sus hogares.

La decisión sin precedentes de separar por completo la industria de la superficie planetaria resultó ser beneficiosa tanto para el pueblo corelliano como para el propio planeta. Desde la Gran Remecanización (como a veces se le llama en los libros de historia corellianos) el planeta se ha restablecido por completo, y sólo quedan canteras cubiertas de vegetación y algunos puntos de radiación elevada como testimonio de los lugares en los que hubo industria pesada. Para las compañías que se trasladaron fuera del planeta, los avances en las técnicas de producción orbital y las ciencias de materiales les permitieron volverse más dinámicas, eficientes y sobre todo rentables. Como el gobierno corelliano estableció pocas regulaciones aparte de leyes de seguridad, comercio y

seguridad laboral, las empresas industriales aumentaron su producción y sus márgenes de beneficio, lo que hizo muy felices a propietarios, accionistas y empleados.

Hoy en día Corellia es uno de los últimos mundos del Núcleo en resistirse a la dominación completa del Imperio Galáctico. Siempre ha sido un planeta ferozmente independiente, con estructuras gubernamentales y fuerzas militares propias, y aún conserva toda la autonomía que le resulta posible. Sin embargo, se vieron obligados a hacer algunas concesiones y han permitido al Imperio establecer guarniciones y llevar a cabo operaciones contra los rebeldes en el planeta. Actualmente, después de siglos de monarquía constitucional y algunos breves periodos con otras formas de gobierno, Corellia es una floreciente autocracia corporativa liderada por un diktat títere y dirigida por los consejos de administración de la CIC, la Corporación Minera Corelliana, Computadoras Gowix y otras corporaciones poderosas. La única preocupación de Corellia es el desarrollo de un clima favorable para los negocios y la felicidad de los numerosos accionistas del gobierno.

HABITANTES Y CULTURA

Los habitantes de Corellia son en general más inteligentes, afortunados y apuestos que el ciudadano galáctico típico. Al menos eso es lo que dicen a todo el mundo. Sea cual sea el motivo, no cabe duda de que los corellianos se han visto bendecidos con una cantidad excesiva de buena fortuna y un suministro inagotable de confianza. Tienen reputación de ser inconformistas recalcitrantes, con una exasperante tendencia a escabullirse de situaciones incómodas que serían el fin de otras personas menos afortunadas. Son un pueblo orgulloso al que le gusta trabajar duro, jugar duro, romper las reglas y dar la vuelta a los paradigmas dominantes de la sociedad galáctica. También son supersticiosos y depositan mucha fe en amuletos y talismanes, como usar ropa de color verde o pintar sus naves o vehículos de ese color antes de un negocio especialmente arriesgado. Los corellianos se creen imparables, inmortales y capaces de enfrentarse a cualquier adversidad y salir siempre victoriosos. Esta actitud despreocupada,

omnipresente en la sociedad corelliana, lleva emparejada una fuerte tendencia al sentimentalismo. Los corellianos aman a sus familias, sus ciudades y su planeta más que la vida misma. Cuando viajan a otros planetas, por lo general llevan consigo baratijas y recuerdos para tener su hogar siempre presente; cuando atracan en puertos extranjeros, tienden a juntarse con otros de su planeta, a menudo en cantinas y barcafés que atienden exclusivamente a clientelas corellianas. Esta combinación de voluntad para marcharse a explorar lo desconocido cuando les viene en gana y apego sentimental por su hogar y sus compatriotas es en buena parte lo que les define y distingue en la galaxia.

Visitar Corellia es una experiencia reveladora para quienes no están familiarizados con la región. Dada su reputación de inconformistas, buscapleitos y sinvergüenzas, la mayoría de los habitantes de la galaxia se imagina que la sociedad corelliana es una mezcla de retorcidos acuerdos comerciales, robos y bacanales desenfrenadas. Aunque sin duda hay algo de eso, en general Corellia es un mundo civilizado y sofisticado, con ciudades brillantes, eficientes y cómodas, hermosas playas y atracciones turísticas interesantes. Dicho esto, el amor de los corellianos por la velocidad y el peligro ha dado lugar a la creación de diversas bandas organizadas de pilotos de aceleradores que forman parte de una subcultura única de carreras clandestinas.

Estas bandas son extremadamente peligrosas, y lo único que odian más que a un oficial de SegCor son los miembros de las bandas rivales. Cuando no están construyendo motos aceleradoras cada vez más rápidas y potentes en garajes anónimos de vecindarios empobrecidos, o corriendo en tropel a través de carreteras urbanas y caminos ocultos en pantanos, se dedican a pelearse entre sí por el control del territorio y las ganancias provenientes de sus actividades delictivas. Los pandilleros de aceleradores suelen ser jóvenes descontentos de familias pobres, que ven la vida de las bandas como una forma de escapar de su situación y convertirse en alguien importante. El poder, el prestigio e incluso el peligro resultan embriagadores; muchas veces sus compañeros son más familia que cualquier pariente de sangre.

Para obtener más información acerca del pueblo corelliano, incluyendo reglas de creación de personajes, consulta la página 93 del **Capítulo III: Opciones para el jugador**.

DIAMANTES DEL ALMA CORELLIANOS

Una de las tradiciones más conmovedoras de la cultura corelliana es la producción de diamantes del alma. Cuando un corelliano fallece, su cuerpo es incinerado y su familia recoge sus cenizas para convertirlas en diamantes sintéticos puros de un color blanco azulado. Se dice que una pequeña parte del espíritu del difunto permanece en la gema, y de hecho muchos emiten un sutil brillo que parece provenir del interior. Los diamantes del alma suelen engarzarse en joyas o guardarse en expositores especiales equipados con pequeños repulsores que mantienen las gemas flotando en el aire, a menudo con otros diamantes del alma de familiares fallecidos mucho tiempo atrás.

LUGARES DE INTERÉS

Como corresponde a su larga historia y a su influencia en la economía y la cultura galáctica, Corellia es un planeta repleto de lugares impresionantes, emocionantes y a menudo peligrosos. En esta sección se describe una selección de lugares interesantes de Corellia.

CIUDAD CORONET

Ciudad Coronet es la capital de Corellia, y podría decirse que de la totalidad del sistema Corelliano. Situada en el continente austral de Corellia, en las orillas del gran océano meridional, Coronet es una metrópolis enorme, densamente poblada y completamente modernizada, hogar de millones de seres inteligentes procedentes de todas partes de la galaxia. Es famosa en todo el Núcleo por su bella arquitectura, su animada vida nocturna, su economía floreciente y sus instituciones culturales y académicas.

Gracias a la proximidad de importantes rutas hiperespaciales y al gran número de empresas industriales que tienen su sede en la ciudad (incluyendo a la legendaria Corporación de Ingeniería Corelliana), la población de Coronet es la más diversa del Sector Corelliano. En sus distritos vive una multitud de especies, y todas ellas trabajan, viven y disfrutan en relativa paz y armonía; es esta diversidad la que hace tan fuerte a la ciudad.

La economía de Coronet se basa principalmente en la industria aeroespacial y las empresas de alta tecnología que la proveen. El corazón comercial de la ciudad es el distrito central de negocios. Esta sección de la ciudad está llena de altas torres elegantes con cientos de pisos de altura que albergan las oficinas de numerosas corporaciones. A la sombra de las torres de oficinas se encuentran empresas más pequeñas que proporcionan toda clase de bienes y servicios a los miles de oficinistas que trabajaban allí. También se encuentran en la zona las oficinas de la principal empresa informativa de Corellia, el *Times* de Coronet; en la parte superior de su torre se pueden ver cientos de transceptores subespaciales y enlaces de la HoloRed, como si fuera un bosque. También hay una animada industria del turismo, tanto abierta como clandestina, para los habitantes de Coronet y los innumerables viajeros de negocios y de placer que pasan por la ciudad cada año. Desde su fundación, la ciudad se

construyó con el objetivo de facilitar el comercio y facilitar la vida y el trabajo dentro de sus fronteras. La ciudad dispone de un sistema de transporte increíblemente eficiente y completo que consiste en una red interconectada de líneas de trenes de levitación magnética, metro y autobuses deslizadores que funcionan día y noche, capaces de transportar diariamente a cientos de miles de pasajeros. En lo relativo al esparcimiento, la ciudad ofrece teatros, restaurantes, equipos deportivos profesionales y semiprofesionales, museos, parques y plazas, todos ellos situados en el distrito principal de entretenimiento conocido como Colina Coronet. La Colina es también el hogar del Parque Zoológico de Ciudad Coronet y del Jardín Botánico, así como del Museo de Bellas Artes.

Ciudad Coronet también se encuentra muy involucrada en los asuntos de gobierno. El extenso y bien protegido sector gubernamental es la sede del Diktat, el director ejecutivo de Corellia, así como de la rama legislativa del planeta y de un sinnúmero de edificios de oficinas y administrativos en los que se aloja la enorme burocracia del planeta. La Colina de las Embajadas, un ostentoso barrio de avenidas arboladas y casas solariegas por valor de miles de millones de créditos patrullado por droides de seguridad privada fuertemente armados, es el hogar de muchos de los embajadores extraplanetarios que viven y trabajan en el sector gubernamental, junto con otros dignatarios importantes. En este barrio se encuentra también el hotel Blasón de Coronet, supuestamente el hotel más lujoso del sector; en él se hospedan los jefes de estado y demás individuos extremadamente ricos y poderosos cuando visitan Corellia.

EL SECTOR AZUL

El Sector Azul es la parte más sórdida, deslucida y conflictiva de Coronet. Es una enorme extensión de densas zonas residenciales y comerciales en la que se pueden encontrar innumerables cantinas, barcafés, salones de tatuajes, hoteles decadentes, burdeles, casinos ilegales y todo tipo de empresas de dudosa calaña. SegCor renunció a patrullar el sector hace mucho tiempo y básicamente lo ha dejado en manos del puñado de bandas de aceleradores que ahora hacen las veces de gobierno. A pesar de la delincuencia, la corrupción y el deterioro urbano, el Sector Azul sigue siendo uno de los destinos más populares de Ciudad Coronet, tanto para los residentes de la ciudad como para los turistas. Es el lugar donde los ricos y los ciudadanos de clase media van a experimentar la "auténtica Ciudad Coronet" (los menos caritativos lo llaman "irse a los barrios bajos"), y donde jóvenes inconformistas de todas las clases sociales se congregan para producir arte, cometer errores, causar problemas y en general encontrarse a sí mismos antes de regresar a sus suburbios seguros con un puñado de historias y tal vez algunas cicatrices.

LA PARTIDA ITINERANTE DE IXXIS Y SU

Puede que la Avenida de la Nave del Tesoro sea famosa por sus juegos de azar, pero uno de ellos destaca sobre el resto. Brali Ixxis y Prahman Su, dos de los canallas más astutos y de peor reputación en el sector, organizan partidas de sabacc con cierta regularidad cada vez que ambos se encuentran en Ciudad Coronet. Por extraño que resulte ver juntos a una hembra chadra-fan y un humano corelliano atildado, los dos son amigos (y rivales) desde que un negocio de tráfico de ropa en el Cúmulo de Cron se malogró para ambos. La partida va cambiando de local a lo largo de una semana y sólo es posible acceder a ella mediante invitación. A pesar de ello, o tal vez precisamente gracias a eso, resulta atrayente tanto para los jugadores prometedores como para los experimentados. El único requisito es una invitación de Ixxis o Su, y las únicas personas a las que invitan son aquellas que han tenido problemas con la ley. Además, a cualquiera que no lleve cinco mil créditos como participación inicial le darán una paliza, le robarán y lo abandonarán en alguna cuneta.

Gran parte de la popularidad del Sector Azul deriva de la Avenida de la Nave del Tesoro, una gran mercado al aire libre que se extiende a lo largo de varios kilómetros. Es en parte bazar, parte mercado negro y parte negocios legítimos. Se dice que si no puedes conseguir un bien o servicio en la Avenida, es porque no existe. El mercado está repleto día y noche con una multitud de seres inteligentes de compras, embobados, de fiesta y regateando por cualquier cosa, desde relojes falsificados de Coruscant hasta componentes militares ilegales para astronaves.

Su estridente atmósfera está plagada de música, risas, gritos y el olor a alimentos exóticos y a humanidad; a veces incluso se interpone el chasquido de un bláster o el brusco matraqueo de un lanzaproyectiles automático. Las calles están iluminadas por una mezcla de chillones carteles holográficos, cadenas de luces multicolores, lámparas de luz suave, faros de vehículos e incluso hogueras. Además de los numerosos puestos, tiendas y mayoristas, la Avenida es también la sede de innumerables restaurantes y puestos de comida, cantinas populares y locales de música que se adaptan a casi todos los gustos.

Junto con sus diversas atracciones y el pulso constante de la Avenida de la Nave del Tesoro, el Sector Azul es también la ubicación de un enorme y legendario depósito de chatarra conocido como el Pozo. Llamado oficialmente Centro de eliminación de residuos de Ciudad Coronet, el Pozo es un vertedero ancestral situado alrededor de un enorme cráter causado por un meteorito en algún momento de la prehistoria de Corellia. Lleva siendo utilizado como vertedero desde la fundación de la ciudad y es un auténtico tesoro para mecánicos, modificadores, recuperadores, arqueólogos, antropólogos y otros exploradores científicos. Los estratos de basura, residuos industriales, chatarra y cascos de nave cuentan la historia de Corellia de forma más sucinta que cualquier libro de historia, y siempre hay al menos una excavación arqueológica en el cráter.

El Pozo también tiene residentes, una colección de individuos extremadamente pobres o discriminados que desaparecieron entre las grietas de la sociedad y acabaron en uno de los peligrosos barrios de chabolas que cubren el vertedero. Se ganan la vida (si es que se le puede llamar así) excavando entre la basura en busca de artículos de valor que vender o reciclar, en general por apenas un puñado de créditos. Estos "rascadores", territoriales y suspicaces, protegen celosamente su zona de chatarra; los visitantes del Pozo reciben constantes advertencias para evitarlos a toda costa.

CASA CORONA

Construida hace miles de años, la antiquísima Casa Corona es la residencia histórica del director ejecutivo de Corellia (actualmente el diktat Daclif Gallamby). Se trata de una extensa y majestuosa mansión de cuatro plantas, construida en una parcela de más de ochenta hectáreas en el centro de la ciudad. En su interior pueden encontrarse numerosas alcobas, salones, cocinas, salas de estar e incluso dos grandes salones utilizados para eventos de estado o galas diplomáticas. Ha sido reconstruida, remodelada y reformada innumerables veces a lo largo de los siglos; queda muy poco de la estructura original.

A pesar de su antigüedad, el interior de Casa Corona es totalmente moderno y cuenta con sistemas de comunicaciones y seguridad de última generación. La mayor parte del terreno fue convertido hace mucho tiempo en un parque público llamado Jardín de Casa Corona y es un lugar popular para bodas y otros eventos formales.

CIUDAD SELONIA

Muy por debajo del metro y las alcantarillas de Coronet se encuentran los laberínticos Túneles Selonianos. Este lugar, que es una extensa metrópolis en sí mismo, es donde tienen su hogar la mayoría de los selonianos que viven y trabajan en Corellia. Ciudad Selonia fue construida a lo largo de muchos siglos por los inmigrantes selonianos que viajaron a Corellia para trabajar en los astilleros de la CIC, y los habitantes más dados a los chistes de Coronet a menudo la llaman Ciudad Inferior. Este complejo de túneles e inmensas cavernas escalonadas que cubre un extensión de cientos de kilómetros cuadrados es el hogar de cientos de miles de selonianos, drall y muchos otros seres inteligentes que prefieren una vida subterránea más fresca y menos expuesta al bullicio y el ruido de Coronet.

Generalmente se la suele considerar simplemente como uno más de los suburbios de Coronel, y se encuentra tan conectada con la ciudad como si estuviera en la superficie. La mayor parte de la infraestructura municipal de Ciudad Selonia, sus fuentes de energía, el agua, el mantenimiento, la policía, la seguridad y la eliminación de residuos son proporcionados por Ciudad Coronet, y se pagan mediante una serie de tasas e impuestos. Además, el complejo de túneles está conectado a los sistemas de metro, las líneas de trenes de levitación magnética y las redes de comunicaciones y de HoloRed de la ciudad.

SEDE PRINCIPAL DE LA CIC

La sede de la Corporación de Ingeniería Corelliana se encuentra en Ciudad Coronet en gran medida como elemento de relaciones públicas. La mayor parte del trabajo real de la megacorporación se lleva a cabo en la zona industrial orbital. Sin embargo, la CIC sigue asegurándose de mantener un gran y extenso recinto con vistas a la playa. El recinto está compuesto por varias decenas de edificios y oficinas administrativas, en la mayoría de las cuales sólo se permite el acceso a empleados. Sin embargo, la CIC tiene recorridos de RRPP por el campus y los turistas pueden visitar el Museo Corelliano de Exploración Espacial.

MUSEO CORELLIANO DE EXPLORACIÓN ESPACIAL

Ubicado dentro de la moderna sede de la Corporación de Ingeniería Corelliana, el Museo Corelliano de Exploración Espacial cuenta la rica historia del viaje espacial corelliano. Contiene una serie de exposiciones educativas interactivas que describen los programas espaciales de Corellia desde sus primeros pasos en la invención del cañón hiperespacial a la perfección del hiperimpulsor y mucho más.

También cuenta con un planetario, un teatro y auditorio en el que se dan conferencias y películas, un enorme complejo de hangares que contiene muestras cuidadosamente conservadas de astronaves y piezas de tecnología importantes en la larga historia de Corellia, un salón de la fama de los viajeros espaciales más importantes e influyentes y, por supuesto, una historia detallada de la Corporación de Ingeniería Corelliana. Tras las exposiciones públicas, el museo también cuenta con talleres, áreas de restauración y diques secos privados para la restauración de las naves y artefactos que están abiertos al público para visitas.

LA ZONA INDUSTRIAL ORBITAL

Hace siglos, y para evitar un desastre ecológico inminente, el gobierno de Corellia trasladó sus sectores industriales medios y pesados a la órbita del planeta. Las fábricas, fundiciones, refinerías y astilleros están conectados entre sí por estructuras flexibles de decenas o cientos de kilómetros de longitud, conformando un inmenso entramado metálico que ocupa aproximadamente la mitad de la órbita de Corellia y puede verse desde la superficie del planeta. Inundada de luz y atestada de astronaves y transportes de toda clase y descripción, la zona orbital rivaliza en actividad y producción económica con el poderoso anillo industrial de Kuat.

La zona industrial es el hogar de los astilleros de la Corporación de Ingeniería Corelliana y el lugar en el que se han creado algunas de las astronaves más famosas y duraderas de la historia de la galaxia. Aquí se encuentra también el cuartel general de la ilustre y ferozmente independiente armada de Corellia, además de su academia, y es habitual ver sus astronaves y cazas espaciales patrullando y escoltando naves valiosas a través del azaroso sistema estelar. La totalidad de la zona industrial es supervisada por la Autoridad Portuaria Corelliana, que también controla el puerto de Corellia, a través del cual pasan forzosamente todas las mercancías que entran y salen del planeta. Las naves aduaneras y recaudadoras de la Autoridad Portuaria merodean constantemente por las rutas espaciales alrededor de Corellia, deteniendo y examinando las naves que entran y salen en busca de contrabando.

Aunque la mayoría están dedicados a actividades industriales, hay algunas estaciones y puertos espaciales privados de menor tamaño que se adaptan a las necesidades de viajeros y trabajadores. En la zona industrial es posible encontrar todos los servicios típicos de un puerto espacial, desde juego y bebida hasta compañía, combates profesionales, pozos de rancors y otras actividades menos agradables. También hay algunas estaciones residenciales, algunas de las cuales son bastante lujosas, pensadas para atender a los ejecutivos y oficiales militares de visita, pero la mayor parte de la población activa vive en la superficie y viaja desde Corellia a sus puestos de trabajo en transbordador o por medio de naves transatmosféricas personales.

KOR VELLA

Situado en lo alto de la gran meseta de Kor Vella, la ciudad homónima es uno de los lugares de vacaciones más populares de Corellia. La meseta en sí es una imponente roca de gran altura cuya cima plana se eleva por encima de las llanuras de Vella. La meseta azotada por los vientos, de más de un kilómetro de altura y con paredes escarpadas, ha atraído a aventureros desde hace milenios.

Hace mucho tiempo, antes de que los corellianos abandonaran el refugio de su planeta y en una época en la que su cultura se encontraba todavía en su infancia, valientes de todo el planeta acudían al lugar para escalar las

ACTIVIDAD LOCAL

Oculta en las sinuosas calles del barrio del Acantilado de Kor Vella se encuentra una pequeña cafetería que sirve la mejor comida y proporciona los rumores más jugosos de la ciudad. En el Café Draknul se celebran muchas reuniones clandestinas entre dignatarios importantes. La gente viaja años luz sólo para probar las delicias que ofrece, pero Fianna, la propietaria y jefa de cocina, ejerce un control estricto sobre la lista de invitados. Sólo atiende a aquellos seres inteligentes a los que considera lo suficientemente interesantes como para pasar el tiempo en su establecimiento. Aunque no es fácil acercarse a ella y es complicado conseguir que hable con un cliente, el esfuerzo definitivamente vale la pena. Fianna tiene muchos secretos que compartir... por un precio. Puede proporcionar información a los viajeros sobre casi cualquier persona, suceso, o lugar del sistema Corelliano.

paredes de la meseta y cazar a los numerosos animales peligrosos que vivían en la zona. Con el paso del tiempo acabó estableciéndose en la cima de la meseta una pequeña comunidad religiosa, atraída por la soledad y las duras condiciones; se separaron de lo que consideraban la decadente cultura corelliana y se dedicaron al ayuno, el estudio y la introspección. Con el desarrollo de la industria espacial, los recursos naturales de Corellia se estiraron hasta su límite. Se descubrieron minerales importantes en la meseta, y casi de la noche a la mañana se transformó de un asentamiento religioso adormilado y austero en una bulliciosa ciudad llena de dinero, violencia y vicio.

Durante los siglos siguientes, Kor Vella se convirtió en un centro comercial muy respetado al recibir cada vez más corellianos para aprovechar el crecimiento de su economía. Hoy día atrae tanto a inversores como a turistas; sus leyes y economía son propicias para los negocios, y las espectaculares vistas y los arriesgados deportes de escalada y caza siguen teniendo un gran atractivo. Aunque es más pequeña que Coronet, Kor Vella ejerce una gran influencia sobre la economía y el gobierno planetario. Carece de los altísimos rascacielos de su vecina más grande, pero conserva gran parte de su encanto histórico y sigue siendo una metrópolis vibrante y diversa, con un gran potencial para los emprendedores.

TYRENA

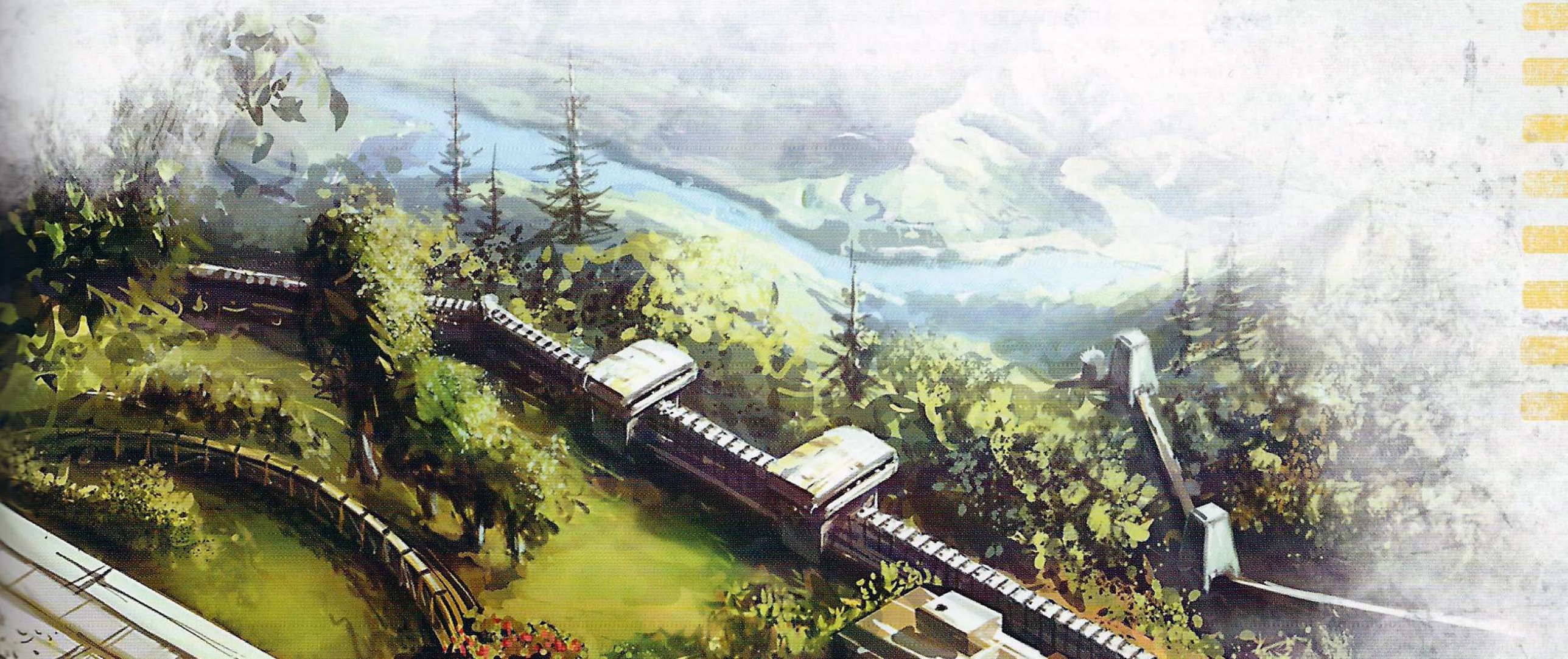
La ciudad de Tyrena es una metrópolis grande y bulliciosa que se extiende a lo largo del río Auric, en el continente sur de Corellia. Inicialmente eran dos ciudades distintas llamadas Ty y Rennah, pero Tyrena creció hasta convertirse en una sola urbe durante los siglos posteriores a su fundación. No es ni tan grande ni tan influyente como Coronet, aunque es una ciudad comercial muy concurrida y uno de los centros mercantiles más importantes del planeta, gracias a su proximidad a Coronet y su a ubicación en el ancho y sereno río Auric.

Mientras que Coronet es la sede del poder corporativo y comercial de Corellia, Tyrena es el centro de la cultura y el turismo del planeta. Se trata de una ciudad bella y bien distribuida con casi un millón de habitantes que alberga algunos de los hoteles y balnearios más lujosos del sector. Hermosos parques y plazas rompen la ordenada cuadrícula de las calles, y unos elegantes puentes de arcos elevados cruzan el Auric, conectando ambas ciudades y proporcionando a la región un aspecto fantástico y sobrenatural. En la ciudad se encuentra el conservatorio más prestigioso de Corellia, además de la Escuela de Arte Tyrena, que ha formado a algunos de los artistas más apreciados y con mayor talento de la galaxia. El encantador barrio de los teatros, un monumento a las artes escénicas, cuenta con algunos de los mejores teatros y salas de ópera del Núcleo, y es el hogar de la Compañía de Danza de Tyrena y de la Orquesta Sinfónica de Corellia. La ciudad es también sede de las compañías de viajes y turísticas más populares de Corellia, que ofrecen expediciones a Agrilat, las Playas de Oro, Kor Vella y otras muchas opciones para vivir aventuras al aire libre, como pueden ser la caza mayor, el alpinismo o el salto gravítico de gran altitud.

Sin embargo, no es oro todo lo que reluce. Como cualquier ciudad, Tyrena tiene sus barrios peligrosos. El más conflictivo de todos es un distrito conocido simplemente como el Nordeste, una cicatriz irregular de vicio, delincuencia, abandono y miseria a la altura del Sector Azul de Coronet. En el Nordeste todo tiene un precio, incluso la vida. La delincuencia es endémica,

NEGOCIACIONES CONTRACTUALES

En los últimos meses han desaparecido en el Nordeste varios técnicos de alto nivel, ingenieros y arquitectos navales empleados por la Corporación de Ingeniería Corelliana. Por si eso fuera poco, también han desaparecido o acabado en el mercado negro corelliano datos corporativos confidenciales, tales como planos de naves, notas internas, listas de proyectos secretos y otros materiales clasificados. SegCor no sabe exactamente cuál es la causa, pero el espionaje industrial parece ser el consenso actual. Se dice que unos cazatalentos de Astilleros de Impulsores Kuat (reclutadores agresivos con amplios poderes y cuentas de gastos casi inagotables para atraer a nuevos empleados) han comenzado a operar en Tyrena, posiblemente en algunas de las cantinas y barcafés más seguros del Nordeste, donde se sabe que se reúnen los empleados de la CIC.



matones contratados por las bandas y organizaciones criminales patrullan abiertamente la calles, y quienes los soliciten pueden obtener toda clase de bienes y servicios legales e ilegales. Algunos residentes de clase media y alta se adentran en ocasiones en este distrito, atraídos por productos baratos y la emoción de peligro. En los últimos años han aparecido muchos establecimientos que atienden las necesidades de estos "turistas de la pobreza", y no es raro ver miembros de la alta sociedad adinerada codeándose con carteristas, proxenetas y rufianes en cantinas de mala muerte.

AGRILAT

Situada en las regiones más frías del continente septentrional de Corellia, la región de Agrilat, también conocida como los Pantanos de Cristal, es una de las maravillas naturales más impresionantes de Corellia. Con una superficie de casi 10.000 kilómetros cuadrados, la región está situada entre el mar del norte y la Columna de Orik, una larga cadena de montañas agrestes que separan el continente en dos. La zona se compone principalmente de marismas costeras alimentadas por corrientes que bajan de la Columna de Orik y por las mareas del mar del norte. Son enormes pantanos y lodazales en los que viven grandes criaturas depredadoras, salpicados aquí y allá por islas medio sólidas y amplias llanuras pantanosas cubiertas de pastos encharcados y árboles raquíticos.

La característica definitoria de la región es la extraña flora nativa que le confiere su apodo. La mayoría de las plantas, árboles y hierbas de la región de Agrilat son una mezcla de materia orgánica y un sílice denso y extremadamente duro que les otorga un aspecto cristalino. En esta zona crecen cientos de especies de plantas de cristal: letal cortaderia, con hojas de un metro de altura capaces de convertir en jirones a un explorador incauto; helechos cantarines que brillan suavemente y absorben la luz del entorno; y bellos árboles de rocío, que dan frutas deliciosas con la apariencia de rubíes y esmeraldas del tamaño de un puño. Es un lugar tan encantador como peligroso. Gracias a su belleza natural y a su ecosfera única, el Diktat ha declarado toda la región como reserva natural protegida, y el acceso a los Pantanos de Cristal está estrictamente controlado.

Sin embargo, el corelliano típico nunca se ha encontrado con una ley que no estuviese dispuesto a ignorar en aras de la diversión, y las leyes relativas a los Pantanos de Cristal no son una excepción. Ocultas en diversos puntos de la región hay una serie de burdas pistas de carreras construidas por pilotos de aceleradores que vienen de todas partes del planeta para poner a prueba sus habilidades y sus máquinas por dinero, gloria, y emociones. Estrictamente ilegales y potencialmente mortales, los circuitos de carreras clandestinas de aceleradores de la zona están hechos prácticamente a medida de cualquier corelliano bravucón. La velocidad, el valor, el drama, los altibajos de la fortuna y el peligro constante de morir o acabar en la cárcel cargan la atmósfera de cada carrera y crean una mezcla embriagadora, irresistible hasta para el corelliano más serio. Las carreras ilegales de aceleradores van acompañadas de mucho dinero y aún más riesgo. Los ganadores vuelven a casa con prestigio, créditos y a menudo con los aceleradores de sus oponentes, mientras que los perdedores tienen suerte si salen de los pantanos con vida.

El más famoso (o infame, dependiendo del punto de vista) de estos circuitos de carreras ilegales se conoce simplemente como el Circuito del Pantano de Agrilat. Con nombres como la Locura de Kribben, la Puerta Oblivyn o el Arco de Azufre, los diferentes tramos del circuito llevan siglos atrayendo a corellianos temerarios como la miel a las moscas, y la dificultad de la pista queda reflejada en las marcas de las paredes del cañón, en los restos blanqueados por el sol y en los pequeños carteles que conmemoran la pérdida de amigos y seres queridos.

LAS PLAYAS DE ORO

Consideradas generalmente como una de las más grandes maravillas naturales de los mundos del Núcleo, las impresionantes Playas de Oro de Corellia son la atracción turística más popular del Sector Corelliano. Las playas se extienden a lo largo de cientos de kilómetros por la costa occidental del continente sur de Corellia, y son una única cadena de litorales arenosos separados unos de otros por bahías y afloramientos rocosos. Algunas de las playas son de aguas cristalinas y prístinas, de difícil acceso y utilizadas únicamente por surfistas, nadadores y remeros fanáticos; otras son ciudades turísticas muy desarrolladas con infinidad de hoteles, cabañas, casas de playa y atracciones, que ofrecen diversión y descanso para todas las especies y edades. A pesar de sus diferencias en desarrollo, la fuerza de las mareas y el clima local, toda la región comparte una característica común: la impresionante y reluciente arena de color dorado que da nombre a la zona.

La arena de las Playas de Oro está compuesta por una combinación de algas fosilizadas, conchas metálicas de criaturas marinas, organismos microscópicos y sílice concentrado de los amplios arrecifes de coral situados al borde de la costa; tiene una textura suave con la consistencia del polvo, y bajo la luz de Corell brilla como si fuese de oro puro. Las playas situadas más al sur tienen un color y una textura más puros. A estas se las conoce como "las playas de 24 quilates"; son los destinos turísticos más populares y aparecen en multitud de anuncios. Las playas situadas más al norte se encuentran cerca de la línea ecuatorial y se conocen como las Playas de Oro Negro, ya que sus arenas refulgentes se mezclan con una gran cantidad de brillante arena volcánica negra de gran antigüedad. Estas playas son por lo general zonas tranquilas no desarrolladas, o al contrario, lugares repletos de lujosos complejos turísticos increíblemente caros y exclusivos, con una clientela compuesta por los ricos y poderosos.

OTRAS REGIONES GEOGRÁFICAS

A continuación se incluye un breve resumen de algunas de las otras regiones geográficas de Corellia.

Desiertos elevados: Las regiones de los desiertos elevados de Corellia se encuentran en las zonas delimitadas por montañas de dos de los continentes de mayor tamaño del planeta. Estos desiertos suelen ser frescos,

secos y rocosos, y tienen pocos habitantes permanentes. Esto hace que resulten atractivos para las operaciones criminales menores que no desean llamar la atención; sus asentamientos suelen consistir en grupos reducidos de edificios prefabricados con varios evaporadores para la obtención de agua.

Bosques de las tierras bajas: Gran parte de la superficie de Corellia está cubierta de bosques templados separados por pastizales. Pequeñas comunidades agrícolas salpican el campo: aldeas pequeñas con algún colmado, salas de reuniones, cantinas y granjas exteriores. Muchas de estas comunidades se encuentran cerca de los numerosos lagos pequeños que hay esparcidos por las tierras forestales.

Llanuras: Alrededor de la base de las cadenas montañosas, la tierra tiende a aplanarse en grandes llanuras y praderas. Muchas de éstas son zonas naturales intactas, pero en ellas también se encuentran algunos de los grandes ranchos de Corellia. Audaces magnates como Torak McCallok y el "barón" Mastakatorus Darriovof III obtienen pingües beneficios en todo el sistema con la venta de carne.

CRIATURAS Y DESAFÍOS

Al igual que su especies autóctonas, la flora y fauna nativas que adornan la superficie de Corellia son a partes iguales encantadoras, letales y enloquecidas. A continuación se muestra una selección de las criaturas más comunes de las zonas salvajes del planeta.

PANTERA DE LAS ARENAS [RIVAL]

Las panteras de las arenas son grandes depredadores felinos solitarios que viven en las regiones de los desiertos elevados de Corellia. Son largas y flexibles, con cuerpos musculosos cubiertos de pelo corto y tostado. Sus garras segregan un veneno adormecedor que debilita a sus presas, y se dice que son los depredadores más silenciosos de la galaxia. Aunque debido a su escaso número son una especie protegida, existe un floreciente comercio clandestino de pieles y veneno de pantera de las arenas. Los cazadores furtivos y contrabandistas involucrados en este contrabando suelen ser individuos despiadados, amorales y muy peligrosos, que no dudan en matar cuando son acorralados o sorprendidos con las manos en la masa.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	4	1	2	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
3	10	1 / 0

Habilidades: Coordinación 2, Pelea 2, Percepción 3, Sigilo 3, Supervivencia 2.
Talentos: Golpes letales 2 (añade 20 a toda tirada de herida crítica infligida a un oponente).
Aptitudes: Cazadora silenciosa (los oponentes añaden ■ ■ a todas las tiradas de Percepción y Alerta realizadas para detectar a una pantera de las arenas al acecho), Sentidos agudizados (gracias a sus agudos sentidos de la vista y el oído, las panteras de las arenas añaden □ a todas sus tiradas de Percepción), Venenosa (cualquiera que sufra daño por el ataque de una pantera de las arenas debe efectuar de inmediato una **tirada Media (◆ ◆) de Aguante**, y sufrirá 5 puntos de Tensión si falla. Toda ⚙ generada en la tirada de Aguante añade ■ a todas las acciones del objetivo durante tantos asaltos como las ⚙ generadas. Por último, el DJ puede utilizar ▽ para obligar al objetivo a efectuar una tirada contra el veneno durante el siguiente asalto, que seguirá afectándolo).
Equipo: Dientes y garras (Pelea; daño 5; crítico 3; alcance de interacción; Perforante 2).

SPAT CARROÑERO [RIVAL]

A menudo se dice de los spats carroñeros, de proporciones extrañas, desgarbados e increíblemente feos, que son las criaturas más improbables de la galaxia. Parecen un contrasentido evolutivo; son aves no voladoras primitivas con características de reptil, un pico negro afilado, pequeños ojos brillantes y patas largas y poderosas capaces de hacer agujeros en una pared de ferrocemento. Son bestias maliciosas, agresivas y temperamentales que resultan complicadas de domar y peligrosas como animales de faena, incluso después de haber sido domesticadas. Tal y como su nombre indica, los spats carroñeros se alimentan de animales muertos y en descomposición, lo que hace que resulte desagradable estar cerca de ellos a causa del persistente olor a muerte que los rodea. Sin embargo, esta dieta los hace casi inmunes a venenos y toxinas; algunos incluso han llegado a ingerir productos químicos peligrosos y desechos industriales sin efectos negativos.

A pesar de estas deficiencias, disfrutan de una gran popularidad como animales de monta gracias a su tamaño y resistencia. Resultan monturas excelentes una vez han sido domesticados y se han acostumbrado tanto a la silla como a un jinete, sobre todo en terreno accidentado o montañoso, donde su sentido innato del equilibrio y sus anchas zancas les permiten moverse a través de terreno accidentado con facilidad. Después de trabajar durante un largo periodo de tiempo con un mismo jinete, un spat carroñero acaba vinculado a él. A partir de ese momento lo protegerá a toda costa, llegando incluso a arriesgar su vida por él. En combate, a menos que se indique lo contrario, estas criaturas cargan directamente contra sus enemigos a una velocidad increíble, arremetiendo con sus letales patas y mordiendo a cualquier cosa que se encuentre dentro del alcance de sus picos. Una vez en combate resulta difícil hacer que se retiren, y si no es posible controlarlos, combatirán hasta la extenuación o la muerte.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
5	8	0 / 0

Habilidades: Aguante 3, Alerta 2, Coordinación 2, Pelea 3, Supervivencia 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Carga relámpago (una vez por encuentro, un spat carroñero puede utilizar su maniobra gratuita para

pasar de alcance medio a alcance de interacción para atacar a un objetivo. Además de permitirle acercarse rápidamente a su presa, esta carga también añade 2 puntos de daño al ataque), Pie firme (los spats carroñeros no sufren penalizaciones cuando se mueven a través de terreno difícil).
Equipo: Pico (Pelea; daño 4; crítico 4; alcance de interacción; Hendedura, Letal 1), patas poderosas (Pelea; daño 7; crítico 4; alcance de interacción).

MURRA [ESBIRRO]

Los murras son mamíferos herbívoros altos, nativos de las praderas del continente septentrional de Corellia. Los ganaderos crían estos seres torpes e increíblemente fuertes por su carne, por sus gruesas pieles y como bestias de carga. Un murra tiene cuatro grandes colmillos curvos que crecen desde la mandíbula inferior, y dos largos cuernos inclinados hacia atrás desde la corona de su roma cabeza. La piel de un murra es gruesa pero flexible, y está cubierta por una densa capa de pelo negro grueso y duro, como las cerdas de un cepillo. A pesar de su temible apariencia, los murras son muy dóciles y sumisos. Tienen un paso lento y pesado que pueden mantener durante muchos, muchos kilómetros de terreno difícil, y son capaces de transportar o arrastrar cargas muy superiores a lo que su tamaño sugiere. Aunque no son agresivos, los murras pueden asustarse fácilmente, y si se sobresaltan propinarán coces y cornadas. En ocasiones manadas enteras de murras, asustados por ruidos fuertes o tormentas, se lanzan a una estampida en masa que provoca enormes daños a su paso.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	2	1	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
7	8	0 | 0

Habilidades (sólo en grupo): Aguante, Atletismo, Pelea.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Fuerte como un murra (los murras tienen un umbral de impedimento de 25, y la dificultad de todas las tiradas de Atletismo que hagan para levantar un impedimento excesivo se reducen en 1), Recio (los murras añaden ☐ a todas sus tiradas de Aguante).
Equipo: Cuernos y pezuñas (Pelea; daño 8; crítico 5; alcance de interacción; Derribo, Perforante 3).

SPUKAMI [RIVAL]

Los spukami son felinos domesticados nativos de Corellia a los que a veces se denomina "gatos caseros". Grandes y aparentemente inteligentes, los spukami tienen un pelaje largo y sedoso de color negro azulado con reflejos blancos o amarillos, penetrantes ojos dorados y largas garras retráctiles en las patas delanteras. Estos gatos, del tamaño aproximado de un niño humano normal, son muy populares como mascotas en Corellia. Sin embargo, son mascotas desapegadas a consecuencia de su carácter altivo, terquedad, escasa capacidad de atención, tendencias destructivas y falta general de afectividad. Muchos propietarios de spukami afirman entre bromas que son ellos los verdaderos animales domésticos, que sólo valen para atender las necesidades de sus autoritarios y caprichosos gatos. También son increíblemente territoriales, y atacan con ferocidad a cualquier otro miembro de su especie que entre en su territorio. Ni siquiera parecen tolerarse unos a otros en temporada de apareamiento, lo que lleva a los corellianos a preguntarse cómo se las arregla la especie para sobrevivir.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
1	2	1 | 1

Habilidades: Coordinación 2, Pelea 1, Percepción 2, Sigilo 3.
Talentos: Levantarse de un salto (pueden levantarse desde una posición tumbada como una actividad menor).
Aptitudes: Salto (los spukami añaden ☐☐ a todas las tiradas de Atletismo efectuadas para realizar saltos verticales u horizontales), Silueta 0, Territorial (los spukami son increíblemente territoriales y añaden ☐ a todas las tiradas de Pelea efectuadas para atacar a un intruso en lo que consideren su territorio).
Equipo: Dientes y garras (Pelea, daño 1; crítico 6, alcance de interacción).

WRIX [ANTAGONISTA]

Los wrix son criaturas enormes y feroces con grueso pellejo y colmillos largos y afilados. Su fuerza y su salvajismo son increíbles, parecen subsistir solamente a base de carne cruda y rabia, y son una de las pocas especies animales existentes en la galaxia que matan por deporte. Un wrix típico mide alrededor de metro y medio de altura. Tienen una enorme y fea cabeza de hocico corto, ojos rojos, orejas porcinas y una gran boca llena de largos dientes desgarradores. Su piel lampiña suele ser de color marrón moteado, pardo y verde (aunque no son infrecuentes los ejemplares de color negro e incluso dorado) y parece estirada hasta estar a punto de reventar sobre sus poderosos músculos. Los biólogos corellianos no están seguros de los orígenes de los wrix. No parecen tener un nicho ecológico natural en Corellia, ni hay nada como ellos en los registros fósiles del planeta. Algunos creen que fueron creados por medio de ingeniería genética para combates clandestinos. Sea como fuere, la población de wrix ha crecido de forma constante durante las últimas décadas, causando gran alarma en las comunidades agrícolas y de investigación ecológica de Corellia.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	2	1	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
8	20	15	0 | 0

Habilidades: Aguante 2, Alerta 3, Pelea 3, Percepción 2, Supervivencia 2.
Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra un wrix).
Aptitudes: Aullido aterrador (cualquiera que escuche el aullido de un wrix deberá superar una **tirada**

Difícil (◆ ◆ ◆) de Disciplina para no quedar desorientado durante 1 asalto, más 1 asalto adicional por cada ⚙ generada. El DJ puede utilizar cualquier ▽ generada para conmocionar al objetivo durante 1 asalto), Pie firme (los wrix no sufren ninguna penalización cuando se mueven a través de terreno difícil).
Equipo: Dientes y garras (Pelea; daño 10; crítico 4; alcance de interacción; Hendedura, Letal 2).

AGENTE DEL SEGCOR [ESBIRRO]

Los agentes del SegCor son los miembros rasos de la Fuerza de Seguridad Corelliana y constituyen la mayor parte de sus integrantes. Son hombres y mujeres diligentes, encargados de defender el orden público entre sus díscolos y testarudos paisanos corellianos (una tarea ingrata en general). Pasan sus días haciendo la ronda en barrios, patrullando y vigilando el tráfico en tierra y aire, poniendo multas, llevando a cabo actividades comunitarias, arrestando infractores y cumpliendo el tipo de trabajo policial y de mantenimiento de la paz típicos que las fuerzas policiales de toda la galaxia llevan milenios realizando.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
4	6	0 | 0

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Atletismo, Callejeo, Coacción, Pelea, Percepción.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster CDEF (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir, Inferior), porra (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2), chaleco blindado Mk. IV del SegCor (+2 a la Protección), comunicador, grilletes, placa.

INVESTIGADOR DEL SEGCOR [RIVAL]

Mejor entrenados y pagados que los agentes ordinarios, los investigadores del SegCor son los responsables de esclarecer delitos graves y resolver casos abiertos desde las diversas comisarías del SegCor. Los investigadores trabajan en parejas y su oficio requiere seguir pistas, interrogar a sospechosos, analizar pruebas, realizar pesquisas y cumplimentar resmas de papeleo. Durante el curso de su trabajo, a menudo desarrollan extensas redes de contactos criminales, de agentes de la ley, civiles y militares.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
5	12	0 | 0

Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Bajos fondos 3, Callejeo 3, Carisma 2, Coacción 3, Frialdad 2, Percepción 3.
Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de combate efectuadas contra este personaje).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), porra (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2), chaleco blindado Mk. IV del SegCor (+2 a la Protección), comunicador, módulo de datos, placa.

MIEMBRO DEL EQUIPO DE RESPUESTA TÁCTICA DEL SEGCOR [ANTAGONISTA]

El Equipo de Respuesta Táctica es una unidad paramilitar de élite formada por los mejores y más brillantes miembros de SegCor. Sus integrantes son una mezcla de pilotos, comandos e investigadores, y están entrenados en tácticas policiales y militares. Llevan a cabo las misiones más peligrosas realizadas por el SegCor, tales como la infiltración en los sindicatos del crimen o la persecución de los piratas que acechan en los campos de asteroides más apartados del sistema Corelliano. A diferencia de la mayor parte del SegCor, los miembros del ERT operan por todo el sistema en estrecha colaboración con las fuerzas militares y policiales del resto de los Cinco Hermanos y a bordo de la estación de Centralia.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
5	15	15	1 | 1

Habilidades: Alerta 4, Armas a distancia ligeras 2, Armas a distancia pesadas 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Atletismo 3, Callejeo 3, Coacción 3, Disciplina 2, Frialdad 3, Percepción 3, Pilotar vehículo espacial 2, Pilotar vehículo planetario 2, Sigilo 2.
Talentos: Adversario 2 (incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate efectuadas contra este personaje), Conducción defensiva 1 (incrementa 1 vez la Defensa de todo vehículo o astronave pilotada por este personaje en todas sus zonas de defensa), Piloto nato (puede repetir una vez por partida una tirada de Pilotar vehículo espacial o Artillería).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), carabina bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2), traje de vuelo reforzado (Defensa 1, +1 a la Protección), comunicador, grilletes, placa.

DRALL

Datos de astronavegación: Sistema Corelliano, Sector Corelliano, región del Núcleo

Características orbitales: Año de 392 días, día de 21 horas

Gobierno: Clanes confederados

Población: 8 millones (96% drall, 3% humanos, 1% otros)

Idiomas: Drall, básico

Terreno: Colinas, campiñas, bosques, ríos, mares interiores

Ciudades importantes: Mastigóforo

Áreas de interés: Mar Hirviente, Jardines Luminosos, cavernas de Drall, Mecca

Exportaciones principales: Joyería, suministros médicos, productos alimenticios

Importaciones principales: Tejidos, minerales, turismo

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana, Carrera Corelliana

Condiciones especiales: Gravedad más ligera de lo normal, la atmósfera ofrece poca protección contra los rayos ultravioletas y otros tipos de radiación provenientes de Corell. Debido a la forma en que la luz se filtra a través de la atmósfera de Drall, todo en el planeta parece verse más nítido, con mayor contraste y colores más brillantes. Quienes visitan Drall añaden ■ a toda tirada de Percepción basada en la vista siempre que se encuentren fuera de una ciudad abovedada, pero sufren □ en toda tirada basada en la Agilidad o la Fortaleza debido al calor y el sol si pasan largos periodos de tiempo al aire libre.

Descripción: Drall es el segundo de los cinco planetas habitables que orbitan Corell; se trata de un mundo agradable, templado y pacífico, hogar del sabio pueblo drall. Es ligeramente más grande que su planeta hermano, Corellia, y su superficie se compone de enormes masas de tierra del tamaño de continentes salpicadas por grandes lagos y pequeños mares interiores salobres y de sorprendente profundidad.

La topografía del planeta consiste principalmente en cadenas de ondulantes colinas bajas cubiertas de bosques densos o exuberantes praderas. Aunque el planeta tiene océanos auténticos, sus lagos y mares interiores están conectados por una vasta y compleja red de ríos navegables alimentados por un sinfín de manantiales y arroyos que proveen de agua más que suficiente tanto para nutrir la flora y fauna nativas como para proporcionar transporte a los seres inteligentes.

Debido a su composición atmosférica única, Drall tiende a ser un planeta cálido, incluso más que Corellia (aunque Corellia está más cerca de su estrella compartida). Para los drall, la luz del sol es un problema aún más grave que el calor, pues la atmósfera la concentra hasta hacerla muy intensa. En el pasado, la mayoría de los drall construían sus hogares en madrigueras subterráneas. Aunque esta tradición continúa, las ciudades drall modernas tienen cúpulas para protegerlas del exceso de luz.

HISTORIA CONTINUA

Uno de los motivos por los que se conoce a los drall es debido a que la especie no tiene necesidad de la disciplina de arqueología, ya que carece de prehistoria. Básicamente, si algo le ha sucedido a los drall, alguno escribió sobre ello, lo registró y preservó la información sobre el suceso para las generaciones futuras.

Aunque esto es obviamente una exageración (por ejemplo, los drall no tienen conocimientos sobre la extraña formación del sistema Corelliano), la especie cuenta con casi 35.000 años de historia continua almacenados en sus extensos archivos. Sin embargo, estos registros se centran casi exclusivamente en Drall y sus gentes. Esto hace que resulten casi totalmente inútiles para cualquier persona que quiera saber qué más estaba pasando en la galaxia durante esa época.

CONCENTRADOS POR EL INTELECTO

Drall es un mundo que se merece mucha más fama de la que tiene. Condenado a mantenerse a la sombra de Corellia, Drall es a pesar de todo un planeta crucial en el Sector Corelliano debido al intelecto de sus nativos.

LA HISTORIA DE DRALL

A pesar de la extensa educación de su pueblo y su obsesión por el mantenimiento de registros, el verdadero origen de Drall se pierde en la antigüedad. Al igual que sus hermanos planetarios, los eruditos galácticos creen que en algún momento de la prehistoria de la galaxia Drall fue trasladado a la órbita de Corell por alguna fuerza desconocida. La órbita extrañamente regular de Drall y el hecho de ser uno de los cinco planetas capaces de albergar vida en el sistema parecen apoyar esta teoría. Al igual que sus mundos hermanos, a Drall se le permitió desarrollarse por su cuenta una vez instalado en la órbita de Corell. Con el tiempo, el pueblo drall desarrolló inteligencia y fundó una sociedad compleja. Aunque en la actualidad el planeta resulta idílico y pacifista, la larga historia de Drall está tan repleta de conflictos y violencia como la de cualquier otro mundo.

Hace unos 30.000 años, Drall (junto con el resto del sistema Corelliano) fue conquistado durante la rápida expansión del Imperio Infinito. En este punto de su desarrollo, los drall ya eran un pueblo relativamente avanzado que daba sus primeros pasos desde el seno de sus madrigueras subterráneas hacia la gran galaxia. Cuando los crueles rakatanos descendieron sobre los introspectivos y apacibles drall, se encontraron con una pueblo inteligente y laborioso, con una gran comprensión científica y tecnológica. Inmediatamente los pusieron a trabajar en sus fábricas y laboratorios diseñando y construyendo innumerables máquinas de guerra para su imperio junto a docenas de otras especies con inclinaciones técnicas de todas sus conquistas galácticas.

Con el paso del tiempo, el Imperio Infinito comenzó a agrietarse y acabó consumido desde dentro por las revueltas de esclavos y una cruenta guerra civil. Los drall se sublevaron y se liberaron de las cadenas de sus opresores en una insurrección breve pero sangrienta que aniquiló a todos los rakatanos del planeta. Una vez aniquilados los rakatanos y destruido su imperio, los drall se aislaron nuevamente para estudiar su condición y los misterios de la galaxia.

Durante los milenios posteriores, Drall sufrió el tipo de calamidades a pequeña y gran escala habituales en cualquier planeta. Se produjeron terremotos devastadores, erupciones volcánicas, plagas y hambrunas. Diversas sociedades drall se alzaron y cayeron, y cada una de ellas controló distintas partes del planeta y dominó a su pueblo. Hubo iluminaciones y purgas, cismas y conflictos entre facciones de eruditos y el consabido número de profetas y charlatanes. Fue también durante esta época que el planeta recibió la visita de los primeros exploradores y comerciantes de otros planetas. Llegaron en tropel desde la Columna Comercial Corelliana, portando mercancías exóticas de incontables mundos para cambiarlas por artefactos drall. Cuando llegaron los visitantes alienígenas, los drall construyeron sus primeras ciudades abovedadas. Diseñaron estas extensas metrópolis bajo cúpulas de transpariacero fotosensible para mantener cómodos a los visitantes y para proteger a los drall, sensibles a la luz, del penetrante fulgor de Corell.

Más que sus recursos naturales y sus bienes de consumo, lo que atrajo a los visitantes de otros planetas fue la propia belleza de Drall. Acudieron viajeros del sistema Corelliano y de más allá para disfrutar de las espectaculares vistas de las ondulantes y tranquilas colinas de Drall. Vinieron para bañarse en las aguas de sus lagos y maravillarse con el Mar Hirviente. Se crearon balnearios y centros turísticos a lo largo de las costas de los lagos y mares, y junto a ellos se fundaron negocios auxiliares diseñados para atender las necesidades de los turistas alienígenas. Además, se desarrolló una fuerte y vibrante cultura culinaria que combinaba técnicas tradicionales y platos autóctonos con recetas de otros mundos, y la cocina dralliana no tardó en granjearse una reputación muy favorable en todo el Núcleo.

Fue una época pacífica y próspera para Drall; el trasiego constante de turistas y la afluencia de riquezas concedió a los drall más tiempo para estudiar y desarrollar su sociedad. La única nota discordante en aquella luminosa era fue una alianza poco aconsejable con Selonia y Corellia durante el intento fallido de conquista de Talus y Tralus que tuvo lugar casi 500 años atrás. Desde entonces, los drall han renunciado a la guerra en gran medida, prefiriendo centrar sus energías en el estudio y la mejora personal.

Hoy en día Drall sigue siendo un destino turístico muy popular, si bien quizá un poco pasado de moda. Aunque durante siglos fue alabado como el principal destino vacacional del Núcleo, con la apertura de nuevas rutas hiperespaciales y la colonización y desarrollo del Borde Exterior, la popularidad de Drall comenzó a decaer. Frente a la dura competencia de los mundos recién descubiertos, muchos de los centros turísticos del planeta cerraron y se desvanecieron en el recuerdo.

Los que quedan siguen siendo elegantes y ofrecen un excelente servicio equiparable al que pueda encontrarse en Corellia o Coruscant, pero los ciudadanos más modernos del Núcleo los consideran un tanto anticuados. Los complejos turísticos drallianos tienen una apariencia cómoda, de haber sido un tanto usados, que algunos clientes encuentran fascinante y otros demasiado extravagante. A pesar de ello, Drall sigue siendo un destino de recreo muy popular entre un cierto sector de habitantes de los mundos del Núcleo, que prefieren la comodidad y el ambiente apacible del planeta a los modernos y más frenéticos centros turísticos del Núcleo.

HABITANTES Y CULTURA

Como evidencia el nombre del planeta, los drall representan a la gran mayoría de los seres inteligentes del planeta y definen su cultura dominante. Fueron los drall quienes construyeron los extensos complejos de túneles que hay bajo la superficie del planeta, y quienes erigieron sus relucientes ciudades abovedadas. El ritmo lento y el ambiente hospitalario de sus ciudades (además de la reputación del planeta como cuna de la erudición y destino turístico popular) reflejan los más profundos rasgos de carácter de los minúsculos drall.

La cultura dralliana se centra en los clanes, poderosos grupos familiares matriarcales gobernados por una anciana a la que se denomina duquesa. Los clanes suelen ser retrógrados, estrictamente jerárquicos y decididamente piramidales; las órdenes se transmiten directamente de la boca de la duquesa a los oídos de los integrantes del clan, con la intención de que se actúe de forma inmediata. En general los drall son pacíficos y estudiosos, rara vez llevan armas y prefieren solucionar los problemas hablando en vez de a golpes. También son unos chismosos inveterados y la narración de cuentos y secretos es una especie de pasatiempo generalizado para ellos. Este hábito de transmitir rumores y reunir información, unido a sus tradiciones académicas, hacen que los drall resulten muy efectivos como infomerciantes. De hecho, muchos se ganan la vida precisamente así.

Para más información sobre los drall, incluidas las reglas de creación de personajes, consulta la página 90 en el **Capítulo III: Opciones para el jugador**.

LUGARES DE INTERÉS

A diferencia de su bullicioso vecino Corellia, Drall es un mundo pacífico y bucólico, con pocas ciudades y aún menos portentos artificiales. Esto no quiere decir que Drall carezca de espectáculos, ni mucho menos. Además de numerosas maravillas naturales, hermosos paisajes y flora y fauna impresionantes, Drall también ofrece a sus visitantes una serie de centros vacacionales de lujo muy respetables, así como algunas de las mejores y más completas bibliotecas de la galaxia. A continuación se describen algunos lugares de Drall que los visitantes pueden encontrar especialmente interesantes.

MASTIGÓFORO

Situada en las orillas del Mar Hirviente, Mastigóforo es la mayor de las ciudades abovedadas de Drall y el centro político, social y cultural de todo el planeta. Descrito por los visitantes como "la ciudad pequeña más grande del sistema Corelliano", combina con éxito el ambiente animado y la diversidad de población de Coronet o Tyrena con el sentido de comunidad y el compromiso cívico de un pueblo rural mucho más pequeño. Protegida de la deslumbrante Corell por una cúpula de transpariacero opalescente con decenas de kilómetros de diámetro, Mastigóforo es el hogar de decenas de miles de drall y de un número igual de seres inteligentes de casi todos los rincones de la galaxia.

Desde el exterior, la ciudad tiene la apariencia de una gigantesca cúpula de plata que se alza casi 500 metros desde la superficie y se extiende a lo largo de casi un centenar de kilómetros cuadrados. El trabajo de ingeniería necesario para construir esta maravilla es abrumador. Sin embargo, la cúpula oculta la auténtica naturaleza de Mastigóforo. Las calles, avenidas, carreteras elevadas, aceras y vías de levitación magnética de la ciudad conforman un intrincado telar de ferrocemento, transpariacero, gratenito y mármol seloniano importado salpicado aquí y allá por amplios parques bien cuidados o plazas públicas de múltiples usos. En la ciudad es posible encontrar una cantidad abrumadora de estilos arquitectónicos, desde los altos y elegantes edificios de los Archivos Principales a las planas paredes del Salón de los Clanes, pasando por las casas y bloques de apartamentos diseñados para adecuarse a las diversas necesidades de humanos, devaronianos, quarren y otros seres inteligentes. Al ser la capital planetaria y la más cosmopolita de las ciudades drallianas, Mastigóforo tiene mucho que ofrecer a un individuo adinerado con deseos de aventura.

LOS ARCHIVOS PRINCIPALES

Se dice que los meticulosos drall, obsesionados con el conocimiento, han documentado cada instante de la historia galáctica desde el principio de los tiempos. Aunque evidentemente es una exageración, esta afirmación da al menos una idea de la envergadura de los Archivos Principales de Mastigóforo. Situados no muy lejos de la Academia de Mastigóforo, los Archivos Principales están situados en un gran conjunto de edificios que abarca muchas manzanas de la ciudad. En lugar de sencillos y modestos, los edificios tienen aspecto eficiente; exhiben el mismo encanto que los sobrios edificios administrativos de Coruscant. Las rectangulares torres de transpariacero y azabache llegan casi hasta la parte superior de la cúpula, y los sótanos y subsótanos descienden cientos de metros bajo la superficie.

Los terrenos aledaños están repletos de pasillos arbolados y parques bien cuidados, ideales para el estudio y la contemplación. Pasarelas cerradas conectan las torres en varias plantas, formando una red de plastiacero y ferrocemento. El diseño de los edificios y la situación de las plazas y parques protegidos entre ellos sirven para aislar la zona del ruido y el bullicio del resto de la ciudad, y todo el complejo está distribuido de tal forma que se eliminen las distracciones externas.

Tras las paredes de los edificios se guarda un tesoro inigualable de información referente a la historia galáctica. Enormes servidores informáticos inteligentes pueden

buscar a través de sus miles de millones de bases de datos en microsegundos. Bibliotecas enteras de tomos encuadernados contienen datos copiados en láminas delgadas de cinta plástica, y en cavernas climatizadas poco iluminadas situadas muy por debajo de la superficie se conservan frágiles pergaminos de fibras vegetales procesadas o de pieles curadas de animales. Los Archivos contienen la historia de la galaxia y sus pueblos desde los primeros días de la República. O al menos eso es lo que afirman los drall.

Aunque en los Archivos Principales se almacena una cantidad increíble de información sobre una enorme variedad de temas, los estudiosos drall que cotejan y estudian toda esta información son simples mortales, y hay gran cantidad de conocimiento galáctico que no se encuentra dentro de sus paredes y bancos de datos. Además de sus propias investigaciones y de sus colaboraciones con la Academia de Mastigóforo, los eruditos que trabajan en los Archivos Principales suelen contratar investigadores independientes, científicos, académicos y exploradores para que viajen por la galaxia y reúnan para ellos la información que no pueden (o no se atreven) a obtener por sí mismos.

EL SALÓN DE LOS CLANES

El Salón de los Clanes de Mastigóforo es una mezcla de centro de servicios gubernamentales, palacio de justicia y lugar de reunión para el Consejo de Clanes que gobierna el planeta. Aparentemente fuera de lugar junto a los edificios más elegantes del centro de la ciudad, el Salón de los Clanes es un edificio de piedra achaparrado, con paredes enlosadas, techo plano y dos pisos de altura, que ocupa toda una manzana vigilada día y noche por patrullas de silenciosos jinetes alados. Tiene un estilo arquitectónico tosco y primitivo, de ángulos pronunciados, elementos estructurales expuestos y ventanas hundidas con ornamentados paneles de transpariacero que muestran escenas de la historia dralliana.

Desde el exterior, el enorme edificio parece estar hecho de la piedra natural del planeta, sin ornamentar y tallada con herramientas manuales. Tiene una modesta entrada pública, utilizada los habitantes de la ciudad que vienen a observar los procedimientos gubernamentales y a hacerse escuchar por los jefes de los grandes clanes drallianos.

Aunque parece muy antiguo, el Salón de los Clanes es en realidad una réplica de un edificio de la antigüedad de Drall, una sala de reunión para los grandes clanes que habitaban bajo tierra en los albores de la prehistoria del planeta. Tras la primitiva fachada del edificio se oculta un complejo administrativo totalmente moderno que contiene numerosas oficinas y salas de reuniones con una conexión total a la HoloRed, un gran auditorio donde el público puede asistir a las reuniones de los clanes, un puñado de barcafés para diferentes especies y un pequeño museo dedicado a la historia de los principales clanes de Drall. Un avanzado sistema de seguridad controlado por droides vela constantemente el Salón y a sus residentes con una red de sistemas de vigilancia de audio y vídeo; también hay patrullas regulares de droides y agentes de seguridad drallianos. El Salón está conectado a los edificios gubernamentales circundantes mediante túneles seguros que permiten a los empleados y funcionarios públicos trasladarse cómodamente entre edificios.

Diseñado según el patrón de un antiguo salón de clan dralliano, el interior del recinto está ideado principalmente para el confort de los minúsculos drall. Los techos son demasiado bajos para la mayoría de las demás especies, y su iluminación y decoración general es tenue y relajante para los ojos. Muchas de las salas de reuniones están más diseñadas para los funcionarios alienígenas que visitan el planeta; algunas tienen incluso fuentes de luz variables que pueden adaptarse a las necesidades específicas de sus ocupantes. Aunque el edificio tiene zonas de acceso público, y por lo general está lleno de visitantes, grupos escolares y demandantes, poca gente ha visto el funcionamiento interno del Salón, por no hablar de los túneles que conectan con los edificios colindantes.

EL CASCO ANTIGUO

El casco antiguo es la zona más vieja de Mastigóforo, y cuando se construyó su cúpula muchos siglos atrás era el corazón de la ciudad. Aquí viven muchos de los habitantes más ricos e influyentes de la ciudad, y cuenta con gran cantidad de establecimientos de alta cocina, teatros, museos y galerías. Aunque no sea tan elegante y moderno como las brillantes calles de Corellia, el casco antiguo posee una dignidad, un encanto sutil de dinero viejo que muchos visitantes consideran más refinado y sofisticado que los barrios más modernos y llamativos de otros planetas.

Un enorme parque domina el centro del casco antiguo, que ocupa varios cientos de hectáreas y cuenta con kilómetros de senderos para caminar, antiguas arboledas de árboles autóctonos, numerosos lagos, charcas y arroyos, pabellones públicos y anfiteatros, y tanto una galería de arte como un museo dedicado a la historia de Drall y su pueblo.

LA ACADEMIA DE MASTIGÓFORO

La Academia de Mastigóforo, la institución de investigación y educación más importante de Drall, es el núcleo vivo de la erudición dralliana en el sistema. El recinto de la academia rivaliza en tamaño con el de los Archivos Principales, aunque no en uniformidad arquitectónica. Las numerosas aulas, laboratorios, centros de investigación, gimnasios, bibliotecas, museos y residencias que componen la academia reflejan los estilos y las sensibilidades de numerosas especies de todo el Núcleo, lo que confiere a la zona un carácter agradable pero ligeramente desorientador, muy parecido a la del resto de la ciudad.

Distinguidos académicos y científicos de todas las disciplinas, desde filosofía hasta lingüística, pasando por la ingeniería hiperespacial, vienen a dar conferencias y a estudiar entre sus venerables paredes. El cuerpo estudiantil está compuesto principalmente por drall, pero la academia acepta individuos de cualquier especie o planeta siempre y cuando puedan pagar la matrícula y adecuarse a los rigurosos estándares académicos exigidos por la facultad. Más de un eminente científico o ingeniero considera la academia como su alma máter, y se pueden encontrar antiguos alumnos en toda la galaxia.

EXPEDICIONES AL BORDE EXTERIOR

La naturaleza drall tiende al conservadurismo; rara vez emprenden aventuras o viajan mucho más allá de su sistema natal. Sin embargo, la Academia de Mastigóforo mantiene su fama de institución de aprendizaje de primera categoría reuniendo conocimientos de forma activa, no sólo recibiéndolos. A menudo, una persona con una astronave y pasión por la aventura puede encontrar un empleo lucrativo organizando expediciones al Borde Exterior para la academia.

Estas expediciones pueden dedicarse a múltiples campos, desde estudios zoológicos en mundos lejanos a la exploración de ruinas olvidadas de culturas anteriores a la República. En ocasiones pueden resultar muy peligrosas; por este motivo la academia prefiere a aquellos exploradores capaces de cuidarse solos, pero paga aún mejor si dichos individuos también poseen conocimientos académicos. De vez en cuando, algún erudito drall con ganas de vivir emociones (algo impropio en su especie) puede llegar a participar en una de estas expediciones.

La academia se encuentra situada en las colinas bajas de las afueras de la cúpula de Mastigóforo, a lo largo del muro interior. El campus abarca varias decenas de kilómetros cuadrados y contiene una red de antiguas salas de conferencias de piedra, modernos laboratorios de investigación, instalaciones estudiantiles y zonas comunes. Los edificios están conectados por medio de anchas avenidas, zonas verdes y amplios patios.

LOS JARDINES LUMINOSOS

Situados en lo alto de las pintorescas colinas que se alzan sobre el Mar Hirviente, el recinto de los Jardines Luminosos es uno de los destinos turísticos principales del Núcleo. Se trata de un complejo vacacional de lujo para los ricos y famosos de la galaxia que ofrece una amplia variedad de tratamientos relajantes como masajes, aguas termales, baños de barro y otros minerales, sauna húmeda y seca, y otros varios tipos de tratamientos ancestrales, tradicionales e integrales de toda la galaxia destinados a relajar, restaurar y rejuvenecer. Los mejores masajistas, profesionales de la hostelería y curanderos tradicionales de docenas de diferentes culturas pasan sus días atendiendo todas las necesidades y caprichos de los políticos, magnates industriales, famosos y aristócratas que viajan desde todo el Núcleo para bañarse y refrescarse en los Jardines.

Debido a su popularidad y a la naturaleza de su clientela, los Jardines Luminosos se han ganado una reputación de centro de reunión para cerrar tratos a escala galáctica. Se firman tratados planetarios en las terrazas a la sombra de una agradable tarde de Drall mientras los abogados beben embriagadoras mezclas de whisky corelliano y vinos azules de Josen refrigerados. En medio de densas nubes de vapor perfumado, poderosos presidentes empresariales vestidos únicamente con toallas de baño definen fusiones de negocios.

Junto con todas estas maniobras políticas y tratos corporativos, por los Jardines Luminosos pasa un flujo incesante de información. La propietaria, una drall joven e inteligente llamada Drusa, documenta los retazos de información que ella y su personal atento y omnipresente recopilan mientras sirven. La propia Drusa se ha ganado una reputación de infomerciante discreta y astuta que conoce bien el valor de un rumor o un fragmento de conversación, y está dispuesta a compartir sus conocimientos con otros por el precio adecuado.

EL MAR HIRVIENTE

Situado al sureste de Mastigóforo y enclavado en un paisaje de colinas y praderas, el Mar Hirviente es una de las maravillas naturales más famosas de Drall y se considera el detonante de la longeva industria turística del planeta. Es una extensión de agua salobre alargada y estrecha que disfruta de agradables estaciones templadas y mareas suaves. En el pasado lejano, la belleza y los recursos naturales de la región atrajeron a los primeros colonos drall a sus costas. Después de que el sistema Corelliano expulsase al Imperio Infinito, los visitantes alienígenas descubrieron el mar y su ecosistema único, y llevaron historias de su riqueza y belleza de vuelta a sus planetas de origen. Aquello propició más visitas, llevando a los drall nativos a construir complejos turísticos, balnearios y otros enclaves para atender a las necesidades de sus visitantes. Ahora, siglos después, las orillas del Mar Hirviente están llenas de complejos acogedores, lujosos y muy respetados, que van desde sencillas y espartanas cabañas nativas a instalaciones completas en las que se satisfacen todas las necesidades de los huéspedes.

El mar en sí mide casi 1.000 kilómetros de largo y 400 kilómetros de ancho en su punto más ancho. El agua fluye hacia el Mar Hirviente desde numerosos ríos y arroyos que lo refrescan y renuevan de forma constante, y sale del mismo por evaporación. El mar tiene una profundidad de hasta 300 metros en algunos puntos, y en sus aguas habita una amplia variedad de criaturas acuáticas, desde lentos y solitarios cochis espinosos y enjambres de diáfanas medusas rojas a enormes mamíferos acuáticos casi inteligentes conocidos de forma coloquial por el nombre de sirenas drallianas. Además de la fauna nativa, el Mar Hirviente es también el hogar de abundante vida vegetal de naturaleza única, como las algas de propagación rápida de las que el mar recibe su nombre.

Durante las estaciones frías y húmedas de otoño, invierno y primavera de Drall, un alga gruesa y viscosa de color negro azabache conocida como alga tetera crece hasta cubrir grandes áreas del Mar Hirviente. Se agrupan en grandes extensiones que abarcan decenas de kilómetros de océano y son lo suficientemente fuertes como para soportar el peso de un drall típico. El crecimiento de las algas tetera se mantiene bajo control en gran medida por una serie de criaturas que salen de su hibernación en el fondo marino para alimentarse de ellas, engordando gracias a las nutritivas algas. Los lugareños también suelen cosecharlas, ya que es deliciosa, suculenta y fácil de cocinar; los platos con algas tetera se consideran un manjar de la cocina dralliana. Cuando empieza a hacer calor durante el verano, las elevadas temperaturas se unen a la fuerte luz de Corell, que la atmósfera del planeta no es capaz de filtrar, lo que provoca que las delicadas algas tetera mueran en grandes cantidades y se hundan hasta el fondo del mar. Al pudrirse, las enormes masas de algas liberan gases que burbujean hasta la superficie, enturbiando las aguas y produciendo vapor. El mar hierve durante un par de semanas como máximo, y este periodo es la temporada de mayor actividad de los centros turísticos de la orilla, y por la que muchos seres inteligentes viajan cientos o miles de años luz para disfrutar del espectáculo que ofrece todo un mar interior bullendo.

MECCHA

Mecchа es una población agrícola de tamaño medio situado a unos cientos de kilómetros de Mastigóforo, cerca del ecuador del planeta. A diferencia de la mayoría de las ciudades drallianas, que tienen una única cúpula grande, Mecchа es un complejo compuesto por una docena de pequeñas cúpulas que contienen zonas residenciales, comerciales e industriales conectadas por una serie de pasos elevados, líneas de tranvía y túneles subterráneos. La ciudad está rodeada por miles de kilómetros cuadrados de huertos, campos, ranchos y pastos que proporcionan gran parte de los alimentos consumidos por los habitantes del planeta. La ubicación de la ciudad en la cálida y húmeda región ecuatorial fue elegida para aprovechar el fértil suelo y el clima templado, perfectos para la agricultura a gran escala. Aunque el clima es ideal para numerosos cultivos, el grueso pelaje de los drall que trabajan los campos y que cuidan de los rebaños les hace sufrir mucho con el calor.

GUARNICIÓN DE JINETES ALADOS DE MECCHA

Aunas pocas decenas de kilómetros al norte de Mecchа se encuentra una meseta artificial de cientos de metros de altura, construida por los antiguos invasores rakatanos con un propósito largo tiempo olvidado. En esta meseta se encuentra acantonada una gran guarnición de jinetes alados, los policías-emisarios jinetes de ibbots que patrullan los cielos de Drall. La meseta está cubierta de grandes nidos de ibbots, armerías, cuarteles, almacenes y centros de entrenamiento tanto para los jinetes alados como para sus caprichosas monturas. Entre los drall estacionados en la meseta son tema común los rumores de artefactos antiguos rakatanos desenterrados durante la construcción de la guarnición o en ejercicios de entrenamiento. Todos los jinetes alados que sirven en la meseta de Mecchа conocen a alguien que encontró una antigua y poderosa reliquia tecnológica o alguna estatua fantástica hecha de metales preciosos, pero curiosamente nadie lo ha visto de primera mano.

Para contrarrestar el calor y la humedad, los habitantes de la ciudad suelen quedarse durante el día en cúpulas frescas y con control medioambiental mientras sus droides obreros se ocupan de labores básicas como regar cultivos y alimentar al ganado. Una vez que se pone el sol, los agricultores, ganaderos y jornaleros salen a trabajar bajo el fresco aire nocturno.

OTRAS REGIONES GEOGRÁFICAS

A continuación se describen algunas de las otras regiones geográficas del planeta.

Los pantanos de hielo polar: Los reducidos casquetes polares de Drall se extienden de forma constante durante el breve invierno y luego se derriten durante el largo verano. Alrededor de las regiones polares se forman extensas marismas de hielo a causa del flujo de agua constante. Estos pantanos son frescos y húmedos durante el verano, y se convierten en ciénagas fangosas durante el invierno. La mayoría de los drall los evitan, y se rumorea que algunos de estos pantanos están infestados de dianogas.

Arboledas de faucerradas: Estos árboles resistentes al agua suelen crecer arracimados alrededor de las orillas de los mares más grandes de Drall. Los faucerradas tienen extensos sistemas de raíces similares a catedrales que estabilizan los árboles y les permiten tolerar tanto el agua dulce como la salada. Esto convierte las arboledas en retorcidos laberintos de estrechos pasajes punteados por zonas impenetrables de raíces y troncos. Algunas de las arboledas más grandes se extienden durante cientos de kilómetros y están muy presentes en las historias de fantasmas y el folclore local.

CRIATURAS Y DESAFÍOS

Aunque Drall es el hogar de una amplia variedad de criaturas, probablemente el planeta sea más famoso por su colorida, llamativa y variada población de aves.

IBBOT LLAMEANTE [ESBIRRO]

El ibbot llameante, una de las variedades más comunes de ibbot, es un ave rapaz de tamaño mediano y temperamento tranquilo que vive en las orillas del Mar Hirviente. Mide algo más de un metro de altura y tiene una envergadura aproximada de dos metros y medio. Su plumaje es principalmente de color cobre o latón con vetas rojas, naranjas y blancas. De vez en cuando es posible encontrar a un ibbot con plumaje negro azulado iridiscente y vetas cobrizas o carmesíes, y al ser criaturas poco comunes son muy valoradas como mascotas. La dieta de los ibbots consiste en pequeños peces e insectos nativos del Mar Hirviente, además de las algas tetera que crecen en él. De hecho, es su hábito de comer alga tetera y no su coloración lo que le ha dado al ibbot llameante su nombre. Cuando se sienten amenazados, los ibbots llameantes escupen un potente chorro de bilis cáustica y vapor de agua que acumulan en el estómago al digerir algas tetera. Este líquido viscoso causa un gran dolor, desorientación y ceguera temporal.

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Pelea, Percepción.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Vista de cazador (los ibbots reducen en 1 la dificultad de toda tirada de Percepción o Alerta que deban efectuar), Volador (los ibbots vuelan muy bien; consulta la página 202 del manual básico de ***Star Wars:*** **Al Filo del Imperio**).
Equipo: Pico afilado y garras cortantes (Pelea; daño 3; crítico 5; alcance de interacción; Perforante 1), bilis hirviente (Pelea; daño 2; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 3, Disparo lento 1, Incendiaria 2).

GRAN IBBOT [RIVAL]

Los grandes ibbots, el ave de mayor tamaño de Drall, son pájaros imponentes y majestuosos con una gran inteligencia animal y un temperamento feroz. Estas aves gigantescas miden entre tres y cuatro metros de altura de media y tienen una envergadura de más de diez metros. Su plumaje es similar al de los ibbots llameantes, de color mayoritariamente cobrizo o latón con vetas negras y marrones, y con plumas blancas o de color crema en el abdomen y la parte inferior de las alas. Los grandes ibbots tienen brutales picos serrados de color anaranjado que pueden atravesar casi cualquier material como si fuera tela podrida, y garras poderosas capaces de despedazar a un gundark miembro a miembro. Se alimentan principalmente de peces y otras formas de vida acuática, y les gustan especialmente los cochis espinosos que capturan en lagos y mares cuando salen a la superficie en busca de aire. Aunque prefieren el pescado, los especímenes salvajes tienen por costumbre cazar animales de granja y en ocasiones incluso mascotas domesticadas.

Debido a su tamaño y a su relativa inteligencia, los grandes ibbots resultan fáciles de domesticar. Se adaptan bastante bien al adiestramiento, y son capaces de seguir instrucciones complicadas con muchos pasos. Los jinetes alados, la policía estatal drall convertida en servicio de mensajería, montan sobre estas grandes criaturas y son sus cabalgadores más famosos. Algunas compañías turísticas también ofrecen rutas de aventura por la campiña de Drall a lomos de grandes ibbots, aunque son poco frecuentes a causa del peligro que conlleva subir personas no entrenadas a lomos de aves rapaces inteligentes y testarudas.

Habilidades: Alerta 3, Pelea 2, Percepción 4, Supervivencia 3.
Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra un gran ibbot),

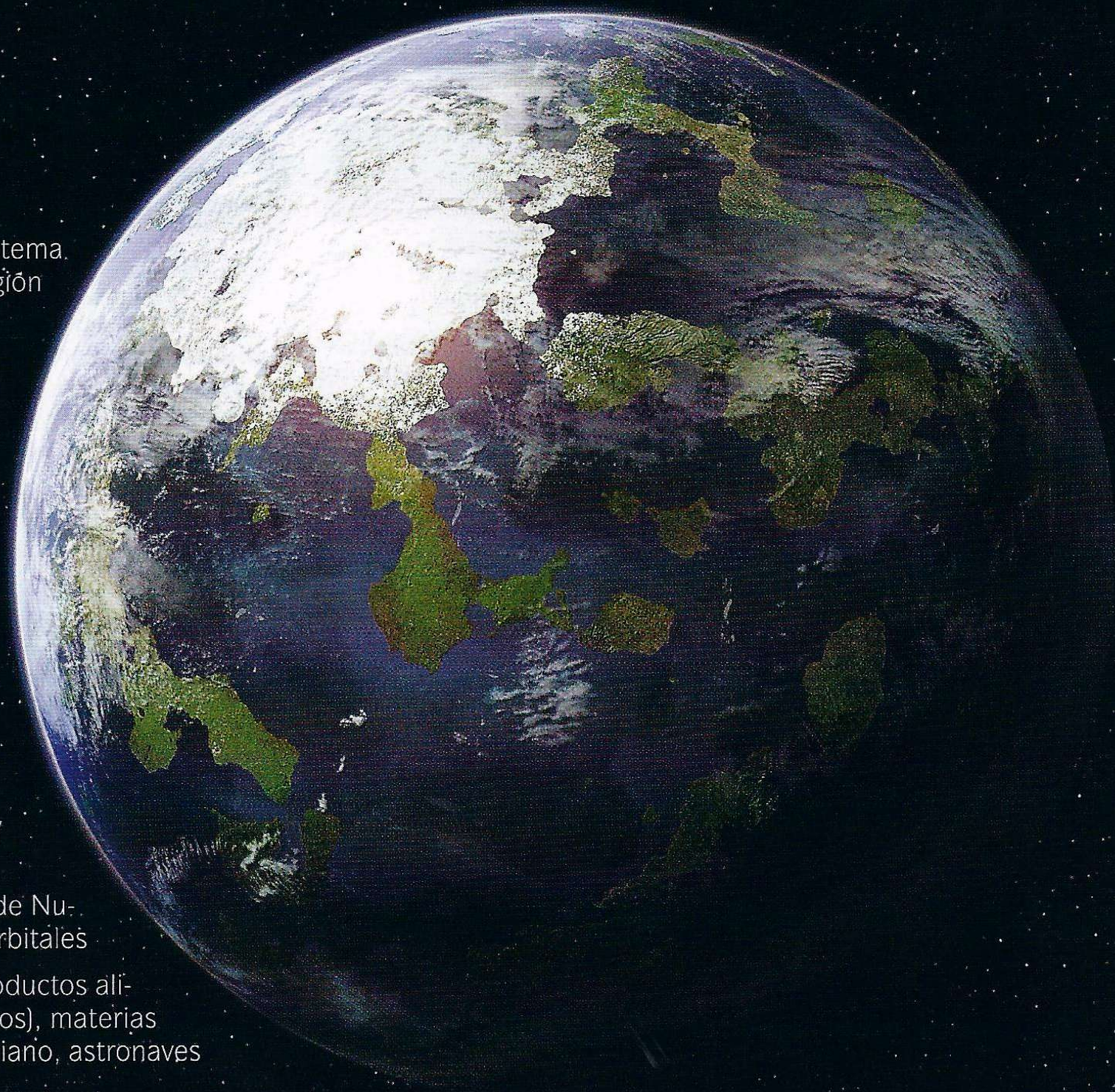
Golpe incapacitante (puede incrementar 1 vez la Dificultad de una tirada de combate para asestar un golpe que inflige 1 de Tensión al objetivo cada vez que se mueva durante el resto del encuentro).
Aptitudes: Silueta 3, Vista de cazador (los grandes ibbots reducen en 1 la dificultad de toda tirada de Percepción o Alerta que deban efectuar), Volador (los grandes ibbots vuelan muy bien, consulta la página 202 del manual básico de ***Star Wars:*** **Al Filo del Imperio**).
Equipo: Pico afilado y garras cortantes (Pelea; daño 10; crítico 4; alcance de interacción; Hendedura, Perforante 3), picado (Pelea; daño 12; crítico 3; alcance de interacción; Conmocionadora 2, Derribo, Letal 2, Preparación 1).

JINETE ALADO [RIVAL]

Los jinetes alados de Drall son una organización semigubernamental compuesta por valerosos jóvenes drall que patrullan los cielos de su frondoso planeta a lomos de enormes y majestuosos grandes ibbots. Elegidos entre los jóvenes más intrépidos de cada clan, los jinetes alados cuentan con amplios poderes y un edicto de la Confederación de Clanes les otorga jurisdicción en todo el planeta. Como grupo, los jinetes alados son una mezcla de policía planetaria y servicio de mensajería. Típicamente desplegados en parejas, su cometido es mantener la paz en las áreas rurales entre las lejanas ciudades de Drall, patrullar de forma constante y asegurarse de que personas y mercancías puedan viajar con seguridad.

Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia pesadas 3, Armas cuerpo a cuerpo 3, Atletismo 2, Coordinación 3, Frialdad 2, Percepción 3, Supervivencia 3.
Talentos: Fuerza salvaje 2 (añade 2 al daño de todo ataque con éxito de Pelea y Armas cuerpo a cuerpo), Subir de un salto (puede montar o desmontar de una criatura con una actividad menor).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bastón de descarga (Armas cuerpo a cuerpo; daño 6; crítico –; alcance de interacción; Daño de aturdimiento, Desorientación 3), carabina bláster ligera (Armas a distancia pesadas; daño 8; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir, se utiliza con una mano), electrobinoculares, montura gran ibbot, uniforme pesado (+1 a la Protección), módulo de datos.

SELONIA



Datos de astronavegación: Sistema Corelliano, Sector Corelliano, región del Núcleo

Características orbitales: Año de 355 días, día de 26 horas

Gobierno: Confederación de madrigueras

Población: 16 millones (99% selonianos, 1% otros)

Idiomas: Seloniano, básico

Tipo de terreno principal: Océano, cadenas de islas, archipiélagos, cadenas montañosas volcánicas

Ciudades importantes: Madrigueras de L'pwacc, Scasmirs y Tir'mal

Áreas de interés: Picos Tierra de Nubes, Ribas de Shevo, astilleros orbitales

Exportaciones principales: Productos alimenticios (principalmente marinos), materias primas, minerales, mármol seloniano, astronaves y componentes de astronaves

Importaciones principales: Artículos de alta tecnología

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana, Carrera Corelliana

Condiciones especiales: Ninguna

Descripción: Selonia es el quinto planeta del sistema Corelliano, un mundo oceánico rico en recursos naturales y hogar de los feroces y retraídos selonianos. La superficie del planeta está cubierta en su mayor parte por mares profundos, fríos y tempestuosos, con un puñado de pequeñas islas, archipiélagos y atolones dispersos aquí y allá, sobre todo alrededor de la línea ecuatorial.

La tierra en Selonia es muy escasa, limitada a una serie de pequeñas islas y extensiones continentales diseminadas por todo el planeta. Además, muchas de las masas de tierra existentes son islas volcánicas que a menudo siguen activas. Estas imponentes torres rocosas se alzan desde el océano y pueden alcanzar alturas sorprendentes. Sin embargo, son prácticamente inhabitables. En Selonia, únicamente las formas de vida más sencillas han evolucionado para la vida en tierra. La mayoría de las especies avanzadas viven en los océanos o bajo tierra.

Los propios selonianos, una raza humanoide mustélida semiacuática de antiguo linaje, viven en las profundidades oceánicas en una red planetaria de túneles y cavernas excavados en la roca viva del planeta a lo largo de decenas de miles de años. Los selonianos viven, trabajan y se divierten en estas ecumenópolis subterráneas, fabricando bienes de alta tecnología de gran calidad para su exportación y obteniendo comida y recursos de los interminables mares selonianos.

LAS MADRIGUERAS

El rasgo natural más interesante de Selonia no es su océano, que cubre todo el planeta, sino la red de túneles que se extiende bajo él.

Las "madrigueras", como las llaman los selonianos, son en realidad un extenso laberinto de cavernas y túneles que recorren todo el planeta. Aunque los selonianos han excavado grandes metrópolis en estas cavernas y muchos túneles y líneas de transporte para conectarlas, la mayoría de las madrigueras son formaciones naturales. Las vastas redes de cavernas son una visión increíble, como catedrales sin luz en las profundidades de la tierra. Algunas son cúpulas abovedadas, con bosques de estalagmitas y relucientes candelabros de estalactitas. Otras son estrechos pasadizos, o chimeneas delgadas que llegan hasta las entrañas de la tierra. Muchas están inundadas por los océanos. Ni siquiera los selonianos han explorado más que una fracción de las cavernas de su propio mundo.

OCULTOS A PLENA VISTA

Selonia, el quinto planeta habitable del sistema y el más alejado de Corell, en general se ha mantenido ausente de la historia de Corellia. Esto se debe a la población nativa del planeta, los selonianos, y a su lucha constante por permanecer aislados del resto de la galaxia.

LA HISTORIA DE SELONIA

Hasta hace relativamente poco, la galaxia sabía muy poco sobre Selonia o sus habitantes. Los reservados selonianos no abrieron sus madrigueras y sus corazones a sus vecinos del sistema hasta hace escasos miles de años. Incluso hoy en día pocos habitantes de Corellia han visto un seloniano, y menos aún han visitado su tormentoso planeta.

Al igual que con los otros mundos habitados del sistema, la historia de Selonia comienza con la invasión de los rakatanos y la anexión del planeta a su Imperio Infinito. Mientras los drall y los corellianos sufrieron durante milenios bajo la opresión de los ocupantes rakatanos, los selonianos evitaron esta misma suerte retirándose a sus túneles y sellándolos tras ellos. Cuando los rakatanos llegaron a Selonia, sólo encontraron un mundo vacío, barrido por el viento y con interminables mares del color del acero. Hicieron algunos intentos superficiales por estudiar los océanos en busca de recursos aprovechables. Sin embargo, pronto los invasores se retiraron y centraron su atención en los otros cuatro mundos habitados.

Durante la ocupación rakatana del sistema Corelliano, los selonianos permanecieron encerrados en sus madrigueras y protegidos bajo los océanos de su planeta, sin sufrir los problemas y la violencia que les rodeaba. Al final, Selonia fue descubierto rápidamente tras la caída del Imperio Infinito y el inicio de la exploración estelar por parte de los demás mundos de Corell. El planeta fue cartografiado de forma detallada por los topógrafos corellianos, y los eruditos de Drall catalogaron su flora y fauna meticulosamente.

Aun así, los selonianos se quedaron en sus madrigueras sin ser molestados por los exploradores ocasionales que visitaban la superficie. De vez en cuando enviaban grupos de exploración de guerreros selonianos para patrullar el planeta e informar de problemas, y fue de esta manera, casi mil años después de la caída del Imperio Infinito y el surgimiento de la República Galáctica, como los selonianos acabaron contactando con sus vecinos.

EL PRIMER CONTACTO

Las décadas posteriores al primer contacto con los selonianos no fueron muy prometedoras. Al ser extremadamente suspicaces y xenófobos, los selonianos no querían relacionarse con el resto del sistema Corelliano. Les bastaba con seguir aislados y dejar que el resto del sistema hiciese lo que le viniese en gana. Hubo errores y malentendidos, avances diplomáticos, incidentes interplanetarios y grandes derramamientos de sangre en ambos bandos.

Finalmente, por medio de esfuerzos diplomáticos constantes y dolorosamente lentos, los selonianos se incorporaron (al menos de boquilla) a la sociedad corelliana. Algunos aventureros selonianos, sobre todo los más jóvenes, ambiciosos y curiosos, emigraron a Corellia y Drall, donde descubrieron las maravillas de la sociedad moderna. Aunque la tecnología y la cultura selonianas eran relativamente avanzadas (por lo menos para lo que podía esperarse de un pueblo tan aislado), no tenían nada a la escala de los increíbles complejos orbitales industriales de Corellia o las interminables bases de datos de Drall. Los jóvenes exploradores selonianos trajeron sus descubrimientos y sus nuevas experiencias de vuelta a su hogar, y pronto el pueblo seloniano llegó a la conclusión unánime de que quedarse en sus cómodas madrigueras había sido la mejor elección.

A pesar de esto, a lo largo de los milenios siguientes los selonianos se fueron integrando más en la sociedad corelliana. Demostraron ser rápidos a la hora de comprender los fundamentos de la ciencia y la tecnología, y de encontrar formas de aplicarlos a su cultura seloniana. También mostraron una afinidad natural para la construcción naval y la fabricación de dispositivos electrónicos de precisión. Con el tiempo, algunas madrigueras selonianas llegaron a acuerdos con la Corporación de Ingeniería Corelliana para construir astilleros de la CIC en su órbita planetaria. Los selonianos vivieron durante generaciones en paz con sus vecinos, realizando incursiones tentativas a los confines del sistema y más allá, hacia el espacio interestelar. La nefasta alianza con Corellia y Drall que desembocó en la desastrosa invasión de Talus y Tralus hace más de 500 años hizo que Selonia se retirase una vez más; su dolorosa derrota a manos de los mundos gemelos y el maltrato recibido por parte de sus supuestos aliados no hizo sino reafirmar la antigua desconfianza seloniana hacia los forasteros.

Los selonianos permanecieron bajo tierra durante siglos, cortando casi todos sus lazos con Corellia y Drall, a excepción de honrar algunos acuerdos comerciales y continuar fabricando bajo licencia astronaves para la CIC. En Selonia, los selonianos llegaron incluso a interrumpir cualquier contacto con los muchos expatriados que vivían en los demás planetas corellianos, privándoles de apoyo y aislándolos de familiares y amigos. Esta frialdad sólo ha remitido en las últimas décadas, y ahora una nueva generación de exploradores selonianos viaja por el sistema Corelliano con el objetivo de buscar nuevos horizontes y dejar su huella en la galaxia.

HABITANTES Y CULTURA

El pueblo seloniano es muy hermético. Por lo general recelan de los extraños, tienen un estricto sentido del honor y se muestran honrados hasta la exageración; casi todas las demás especies los consideran unos santurrones arrogantes, bravucones y carentes de sentido del humor cuyo único objetivo en la vida consiste en arruinar la

diversión de otras especies. Aunque este estereotipo es en general incorrecto (y más que un poco injusto), se ha perpetuado por un motivo.

En realidad, la mayoría de los selonianos que se ven fuera del planeta parecen bastante agradables para quienes tratan con ellos. Son generosos, amables y normalmente benévolos, siempre dispuestos a echar una mano a un amigo o a cualquier desconocido que lo necesite. Sin embargo, bajo esta cordialidad perdura la antigua desconfianza hacia los extranjeros, profundamente arraigada y mejor expresada por el viejo dicho seloniano que reza "la madriguera y los parientes primero, y todos los demás después". En el fondo los selonianos sólo se muestran interesados por las cuestiones que atañen directamente a la suerte de su raza. Su generosidad y bondad acaba en el momento en que ven una amenaza potencial para su pueblo o su planeta natal, y que se prepare cualquier forastero que amenace con violencia a un seloniano o a su madriguera.

La cultura seloniana es bastante singular; tanto es así que los xenoantropólogos de las principales universidades de todo el Núcleo viajan a Selonia con la esperanza de poder acceder a sus madrigueras para estudiar a los selonianos en detalle. Para la cultura seloniana el consenso tiene una importancia primordial y hacen todo lo posible para lograrlo, debatiendo cualquier medida durante días o incluso semanas antes de ponerla en práctica. Su estructura familiar se basa en una hembra fértil conocida como reina, que es la gobernante suprema de una madriguera de forma muy similar a las duquesas de los clanes drallianos. Tienen un estricto sistema de castas basado en el sexo y la fertilidad, y dentro de su sociedad retrógrada hay poca o ninguna movilidad social.

Para más información sobre el pueblo seloniano, incluyendo las reglas de creación de personajes, consulta la página 91 en el **Capítulo III: Opciones para el jugador**.

LUGARES DE INTERÉS

A diferencia de sus vecinos, Selonia no tiene mucho que ofrecer al viajero interestelar típico, a menos que le gusten el agua salada, el marisco y los huracanes. Aparte de los majestuosos e imponentes Picos Tierra de Nubes, sólo un oceanógrafo o xenoantropólogo dedicado encontrará algo de interés en Selonia. Los lugares más atractivos del planeta se encuentran en las profundidades oceánicas, en los complejos de madrigueras repartidos por todo el planeta o en los astilleros orbitales selonianos.

PICOS TIERRA DE NUBES

Uno de los pocos destinos turísticos de este mundo por lo demás sobrio y retraído son los Picos Tierra de Nubes, una cordillera volcánica que domina el hemisferio norte de Selonia. La cordillera, que se extiende a lo largo de más de 2.000 kilómetros, está formada por más de un centenar de montañas que se elevan desde el fondo del mar a altitudes comprendidas entre los 8.000 y

los 15.000 metros. Si bien la mayoría están inactivos, algunas de las montañas más altas siguen siendo volcanes activos; el humo y las cenizas de sus calderas se mezclan con las nubes para crear una niebla perpetua que oscurece los picos más altos. Una falla submarina de gran envergadura y numerosas chimeneas volcánicas hacen que los mares circundantes burbujeen y echen humo, y toda la zona es propensa a sufrir terremotos, tsunamis y avalanchas.

A pesar del gran peligro y la dificultad que conlleva tan siquiera llegar hasta ellos, los Picos Tierra de Nubes atraen a miles de visitantes cada año, en su mayoría de Corellia, Talus y Tralus. Vienen para escalar las montañas, cazar las enormes aves rapaces que anidan entre los riscos y ponerse a prueba ante la furia de Selonia. Aunque casi todos sobreviven, rara vez lo hacen indemnes, y las laderas de las montañas están llenas de los restos de incontables aventureros que tentaron demasiado a la suerte.

ASTILLEROS ORBITALES

Los astilleros orbitales de Selonia, que rivalizan tanto en calidad como en producción con los astilleros de la CIC en órbita alrededor de Corellia, son la principal fuente de producción industrial del mundo acuático. Los astilleros son un extenso complejo con cientos de kilómetros cuadrados de pasillos, hangares, andamios, almacenes orbitales, módulos habitacionales y laboratorios de ensayo, todos en la órbita planetaria baja. Los astilleros bullen de actividad durante el día con las idas y venidas de un sinnúmero de astronaves. Remolcadores y lanzaderas vuelan de un lado a otro, transportando materiales o trasladando naves, cascos a medio terminar y cargamentos pesados. Ágiles patrulleras revolotean entre el constante torrente comercial vigilando toda esta actividad, y las naves de Corellia traen materias primas, ingenieros supervisores y diversos suministros necesarios para mantener la industria de construcción naval de Selonia.

Aunque los selonianos tienen reputación de técnicos y armadores competentes, incluso brillantes, les resulta prácticamente imposible diseñar naves espaciales. Cierta característica de sus procesos mentales hace que los conocimientos matemáticos y las habilidades de ingeniería necesarias para diseñar naves resulten completamente incomprensibles para los selonianos, y las escasas naves que han diseñado a lo largo de la historia han resultado fracasos rotundos.

El tipo más infame de nave seloniana es la adecuadamente llamada "nave cónica". Estas patrulleras de sistemas de construcción burda y escasa autonomía son poco más que conos truncados con sistemas rudimentarios propulsados por arcaicos cohetes químicos. Tienen una tripulación de dos selonianos en un compartimento claustrofóbico e incómodo, disponen de pocos suministros y resultan increíblemente peligrosas tanto para sus tripulaciones como para cualquiera que esté cerca de ellas. Muy pocas de estas reliquias del pasado han sobrevivido hasta los tiempos actuales. La mayoría se estrellaron, ardieron en sus plataformas de lanzamiento o fueron recicladas. Las que quedan han sido restauradas tanto como advertencia como por su valor histórico. Su desagradable presencia recuerda a todos los selonianos que el viaje espacial es peligroso, poco seloniano y más apropiado para quienes pueden entenderlo.

LAS MADRIGUERAS SELONIANAS

Las madrigueras no son un solo lugar, sino una vasta red de túneles y cavernas interconectadas que serpentean a lo largo de decenas de miles de kilómetros por debajo de los océanos de Selonia. Hogar de millones de selonianos y de un puñado de extranjeros privilegiados, esta gran ecumenópolis subterránea ofrece todas las comodidades que se pueden encontrar en ciudades como Coronet... a excepción de un cielo abierto.

Aunque de apariencia primitiva para los extranjeros, en realidad las madrigueras están totalmente modernizadas y unidas por sistemas de comunicaciones y transporte de alta tecnología; miles de zonas industriales y comerciales fabrican todo tipo de productos para la exportación, y cuentan con servicios urbanos como tratamiento de agua, generación de energía y eliminación de residuos que son la envidia de muchas ciudades menos afortunadas en el sistema. Hay parques y jardines de

LOS MUELLES DE AGUAS PROFUNDAS

Una cultura tan cerrada como la de Selonia dificulta el comercio interplanetario. Incluso en estos tiempos modernos, las madrigueras selonianas ponen altos aranceles a todos los artículos de importación. Sin embargo, los seres inteligentes son todos iguales, y negarle algo a alguien es una manera segura de hacer que lo desee aún más.

El contrabando con Selonia plantea desafíos únicos. Al estar la mayoría del planeta bajo el agua, y al ser la mayor parte de su civilización subterránea, los puntos de acceso a las ciudades selonianas se encuentran muy controladas por las autoridades. Esto propició la creación de los muelles de aguas profundas.

Para introducir un cargamento ilegal en Selonia, un contrabandista emprendedor debe modificar su nave a fin de soportar las presiones extremas de las profundidades oceánicas e instalar dispositivos de propulsión subacuáticos en el exterior del casco. A continuación debe llevar su nave hasta la superficie del planeta con los motores apagados, encendiéndolos en el último instante para frenar el descenso, y a continuación sumergirse en las profundidades del océano. En las fosas oceánicas más oscuras, las madrigueras selonianas menores construyen diques lo suficientemente grandes como para albergar cargueros ligeros. Los contrabandistas dejan en ellos sus cargamentos para luego regresar a la superficie.

hongos luminosos, arenas, estadios, centros de enseñanza, teatros, barcafés, museos y cantinas al igual que en cualquier otra área metropolitana importante de la galaxia. Los selonianos que viven y trabajan en las profundidades de los mares desean muy poco más. No es habitual que se conceda permiso a un visitante de otro mundo para entrar en las madrigueras selonianas, y se espera de aquellos a los que se les permite que se comporten de forma exquisita so pena de no regresar jamás.

OTRAS REGIONES GEOGRÁFICAS

A continuación se ofrece un breve resumen de otras regiones geográficas de Selonia.

Islas de la superficie: Muchas de las islas de la superficie de Selonia son zonas yermas sin desarrollar. Van desde rocas estériles barridas por el viento en las regiones polares a exuberantes islas ecuatoriales cubiertas de hierba. Sin embargo, muy pocas de las islas tienen vegetación aparte de hierbas y otros arbustos. El tormentoso clima de Selonia es capaz de arrancar toda la vegetación de una isla, por lo que la fauna del planeta nunca ha disfrutado de las décadas necesarias para que crezcan árboles. Del mismo modo, la mayoría de los animales terrestres son mamíferos, lagartos y aves de pequeño tamaño, ya que las formas de vida superiores de mayor tamaño han evolucionado en los océanos o bajo tierra.

Entradas a madrigueras: Aunque no son "regiones geográficas" en sí mismas, en las últimas décadas han comenzado a desarrollarse pequeñas comunidades en las entradas de algunas madrigueras selonianas. Estas comunidades están compuestas por una recelosa mezcla de forasteros y de los selonianos que interactúan con ellos. El hecho de que la mayoría de estas comunidades estén formadas por estructuras prefabricadas dice mucho de la actitud de los selonianos.

CRIATURAS Y DESAFÍOS

La flora y fauna de Selonia muestra una curiosa falta de biodiversidad. Sólo un puñado de especies habitan los vastos mares del planeta, y la mayoría comparten muchos rasgos genéticos comunes. El laberinto de madrigueras selonianas es aún más árido, y en sus túneles y cavernas sólo viven los voraces gusanos de túnel y media docena de tipos de hongos. Muchos xenobiólogos creen que la escasez de especies nativas se debe a que Selonia fue trasladada mucho tiempo atrás desde su estrella natal hasta la órbita de Corell, mientras que otros afirman que alguna característica intrínseca del propio planeta mantiene bajo mínimos el número de especies existentes y hace que sean relativamente homogéneas.

GUSANO DE TÚNEL [RIVAL]

Los gusanos de túnel son inmensos gusanos voraces sin ojos que los selonianos crían como bestias de carga y como alimento. Pueden llegar a medir más de 10 metros y alcanzan cientos de kilos de peso. Tienen cuerpos suaves y brillantes de color gris moteado, sin extremidades y dominados por una babeante boca redonda repleta de dientes serrados por un lado y puntiagudos por el otro.

Los gusanos de túnel son criaturas instintivas e increíblemente estúpidas que sólo viven para comer, crecer y reproducirse. Su dieta consiste en piedras y hongos bioluminiscentes naturales de los túneles selonianos. Sus bocas, similares a las de los mynocks, contienen potentes órganos sensoriales olfativos capaces de distinguir el más leve olor a grandes distancias, y segregan un ácido denso y muy corrosivo con la consistencia del ferrocemento húmedo que se pega a todo. Con tiempo suficiente, este ácido pegajoso puede reducir a fango casi cualquier material.

Cuando se les deja sueltos, los gusanos de túnel vagan a través de las madrigueras selonianas devorando hongos, escombros y detritos. Mantienen los túneles limpios, y de vez en cuando horadan nuevas galerías o encuentran madrigueras olvidadas en su constante búsqueda de alimentos. Son difíciles de provocar, pero una vez se enfurecen escupen su saliva cáustica y arremeten con sus colas hasta que la amenaza se ha derretido o la han aplastado a golpes.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
6	1	1	1	1	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
6	15	1 | 1

Habilidades: Supervivencia 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Excavar túneles (usando sus poderosas fauces y su saliva ácida de acción rápida, los gusanos de túnel pueden moverse a través de la roca maciza como si se tratara de terreno difícil), Silueta 3.
Equipo: Fauces serradas (Pelea; daño 6; crítico 4; alcance de interacción; Hendedura, Incendiaria 4, Letal 2), coletazo (Pelea; daño 10; crítico 4; alcance de interacción; Conmocionadora 3, Derribo, Preparación 1).

TERYX [ESBIRRO]

Los teryx son pequeños reptiles emplumados aéreos muy abundantes en los Picos Tierra de Nubes. Diminutos y extremadamente ágiles, estas criaturas del tamaño de un puño tienen afilados picos en forma de aguja y un bello plumaje de múltiples colores que brilla a la luz del sol mientras vuelan por los prados alpinos donde hacen sus nidos. Se alimentan de insectos y de los fluidos corporales de pequeños roedores; pican a sus presas con sus picos y les inyectan un veneno paralizante para luego beberse su sangre. Aunque de forma individual no son especialmente peligrosos, su hábito de lanzarse en bandada sobre una criatura y vaciarla de sangre por completo constituye uno de los muchos peligros bien documentados que entraña explorar los Picos Tierra de Nubes.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
0	2	0 | 1

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Coordinación, Pelea.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Silueta 0, Volador (los teryx vuelan muy bien, consulta la página 202 del manual básico de ***Star Wars:* Al Filo del Imperio**).
Equipo: Pico (Pelea; daño 2; crítico 4; alcance de interacción; Aturdidora 3, Desorientación 2, Perforante 3).

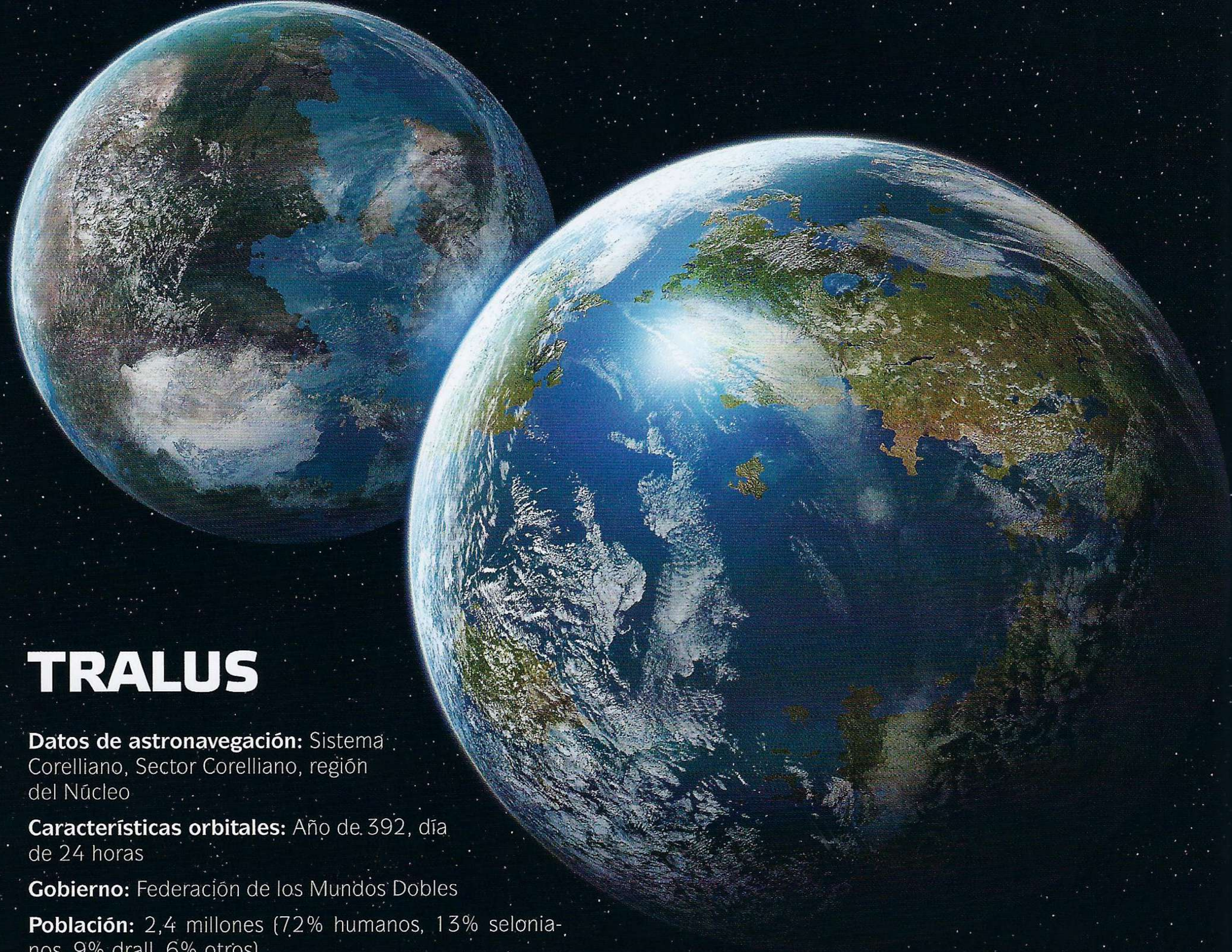
SALERODREX [ANTAGONISTA]

Los salerodrex son enormes e implacables máquinas de matar de ojos negros, el depredador dominante de los interminables mares de Selonia. Estas elegantes criaturas con forma de torpedo tienen una suave piel de color blanco azulado y manchas ocasionales de color gris o negro a lo largo de sus espinazos, así como una cresta sobresaliente de púas dorsales. Sus amplias bocas poseen una triple hilera de afilados dientes que crecen de forma constante, capaces de atravesar con facilidad el casco de un barco o de partir en dos a un humano de un bocado. Tienen los sentidos del oído y el olfato muy desarrollados, y son capaces de oír el repiqueteo de un motor o de oler sangre en el agua a docenas de kilómetros de distancia. Estos monstruos nunca dejan de buscar comida y se alimentan de cualquier cosa que les quepa en las fauces, pero parecen preferir las criaturas vivas de sangre caliente.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
5	4	1	3	2	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
8	22	24	0 | 0

Habilidades: Atletismo 4, Pelea 4, Percepción 4, Supervivencia 3.
Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra un salerodrex).
Aptitudes: Criatura acuática (los salerodrex no sufren ninguna penalización por moverse bajo el agua y pueden respirar con normalidad, pero no pueden moverse ni sobrevivir en tierra firme), Silueta 3.
Equipo: Dientes (Pelea; daño 8; crítico 3; alcance de interacción; Letal 4, Perforante 4).



TRALUS

Datos de astronavegación: Sistema Corelliano, Sector Corelliano, región del Núcleo

Características orbitales: Año de 392, día de 24 horas

Gobierno: Federación de los Mundos Dobles

Población: 2,4 millones (72% humanos, 13% selonianos, 9% drall, 6% otros)

Idiomas: Básico, seloniano, dralliano

Tipo de terreno principal: Montañas, estepas, lagos, océanos

Ciudades importantes: Rellidir

Áreas de interés: Mar de Jarad

Exportaciones principales: Productos alimenticios, metales y minerales refinados, materias primas

Importaciones principales: Artículos de alta tecnología, medicinas y suministros médicos

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana, Carrera Corelliana

Condiciones especiales: Ninguna

UNIDOS POR SU POSICIÓN

Para bien o para mal, los destinos de Talus y Tralus siempre han ido de la mano. Casi siempre han estado gobernados por un único régimen, tienen costumbres similares y actúan juntos para proteger sus intereses y exponer sus quejas en el sector y en la galaxia. Esta alianza se ha visto cimentada por numerosos sucesos, el último de los cuales fue la malograda invasión de los Mundos Dobles por parte de Selonia, Drall y Corellia hace 500 años.

TALUS

Datos de astronavegación: Sistema Corelliano, Sector Corelliano, región del Núcleo

Características orbitales: Año de 392 días, día de 24 horas

Gobierno: Federación de los Mundos Dobles

Población: 3,2 millones (60% humanos, 25% drall, 10% selonianos, 5% otros)

Idiomas: Básico, seloniano, dralliano

Tipo de terreno principal: Bosques, montañas, mares, marismas

Ciudades importantes: Dearic, Nashal, Ciudad Qaestar

Áreas de interés: Espinazo de Kystes, río Mephyt

Exportaciones principales: Productos alimenticios, metales y minerales refinados, materias primas

Importaciones principales: Artículos de alta tecnología, medicinas y suministros médicos

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana, Carrera Corelliana

Condiciones especiales: Ninguna

VINCULADOS POR EL DESTINO

La existencia de Talus y Tralus, su situación orbital única y su relación simbiótica con la misteriosa estación Centralia probablemente sean la prueba más fehaciente de la naturaleza artificial del sistema Corelliano. Conocidos como los Mundos Dobles, Talus y Tralus son pequeños planetas terrestres que orbitan alrededor de la estación Centralia como si fueran lunas de gran tamaño. Juntos, los dos planetas y la estación ocupan la tercera órbita alrededor de Corell, situada entre Drall y Selonia. Debido a la proximidad entre ellos y la estación, ambos planetas se ven sometidos a mareas y fuerzas tectónicas mucho más potentes que los planetas del sistema. Son famosos por sus caprichosas y caudalosas mareas, sus tormentas brutales y duraderas del tamaño de continentes y sus devastadores terremotos. Los dos mundos dobles son bastante similares en lo que se refiere a clima, terreno, ecología y biodiversidad, y sus identidades se encuentran tan entrelazadas que a menudo se habla de ellos como de una única entidad.

HISTORIA DE TALUS Y TRALUS

La historia escrita de Talus y Tralus comienza con la llegada de los rakatanos y la conquista de los Mundos Dobles por el inmenso Imperio Infinito. Las muestras geológicas y los registros fósiles de ambos planetas sugieren que hasta hace unos 30.000 años ninguno de los dos contaba con especies inteligentes nativas. Como se encontraban básicamente deshabitados y contenían una gran cantidad de recursos sin explotar, los rakatanos construyeron inmensos complejos agrícolas e industriales para despojarlos de sus riquezas naturales y alimentar con ellas las necesidades de su extenso imperio.

Durante su largo reinado, los rakatanos desplazaron poblaciones de humanos y drall (generalmente criminales, presos políticos, rebeldes y otros indeseables) desde sus planetas natales hasta los Mundos Dobles para trabajar en las minas, granjas y fábricas rakatanas. Tras la caída del Imperio Infinito, los habitantes de Talus y Tralus fueron abandonados a su suerte. Lejos de sus mundos natales y con apenas los conocimientos más básicos para operar las máquinas ancestrales y sobrevivir por su cuenta, las ya desesperadas condiciones en las que vivían los esclavos fueron empeorando. Durante casi dos siglos, las poblaciones de los dos planetas libraron una batalla perdida contra la naturaleza, la entropía y la desintegración de su sociedad. Finalmente, cuando todo parecía perdido y los habitantes de ambos planetas habían perdido la esperanza, llegaron las primeras astronaves de Corellia y Drall en busca de tierras que conquistar y riquezas que explotar.

En el transcurso de los siguientes 25.000 años, las fortunas de los Mundos Dobles fluctuaron. Se alzaron y cayeron gobiernos, estallaron guerras entre ellos y otros mundos habitados del sistema, y los dos planetas se convirtieron en lugares en los que recluir a los elementos marginales e indeseables de Drall y Corellia. Durante este tiempo, pequeñas bandas de selonianos de mentalidad independiente emigraron a los Mundos Dobles, estableciendo bajo la superficie de ambos planetas madrigueras completamente separadas de las de Selonia, y a menudo con una relación antagónica con ellas. Tanto Talus como Tralus, y en menor medida la estación Centralia, se ganaron mala fama como lugares de dudosa reputación y disolutos que sólo acogían a delincuentes, locos y salvajes.

INDEPENDENCIA

Por fin, después de muchos largos milenios de insultos y abusos tanto reales como imaginarios, Talus y Tralus se separaron de la autoridad central de Corellia, se declararon soberanos y formaron su propio gobierno: la Federación de los Mundos Dobles. Los indignados corellianos convencieron a Drall y a Selonia para protagonizar un intento fallido de devolver los Mundos Dobles al redil. Aquello provocó el inicio de una cruenta guerra entre las dos fuerzas aliadas. Después de un conflicto sangriento y prolongado, la Federación logró repeler a las fuerzas corellianas y consiguió establecerse como una entidad política independiente.

En la actualidad, unos 500 años más tarde, la Federación de los Mundos Dobles, conocida coloquialmente como Federación Doble, mantiene relaciones cordiales (aunque a menudo tensas) con sus vecinos del resto del sistema y con el Imperio Galáctico. A pesar de un comienzo bastante prometedor, en el transcurso de los siglos siguientes la Federación Doble fue transformándose lentamente; de una república dedicada a mejorar las fortunas de sus ciudadanos, pasó a convertirse en una plutocracia corrupta interesada únicamente en la protección de los privilegios de ricos y poderosos. Se esfuerzan mucho para convencer a sus vecinos del sistema y al resto de la galaxia de una falsedad: que son una sociedad progresista, feliz y avanzada.

Talus, el más poblado y desarrollado de los dos mundos, es la sede del poder de la Federación Doble. Fue aquí donde sus líderes realizaron enormes proyectos de construcción, tanto para mejorar las condiciones de sus ciudadanos como para demostrar a todo el sistema que son un pueblo poderoso y progresivo al que han de tomar en serio en el escenario galáctico. Tralus, un mundo más pequeño, accidentado y rural, no tiene grandes ciudades a la escala de Talus. En lugar de ello, su gente vive en pequeñas aldeas rurales o en pueblos mineros, o en extensas madrigueras selonianas situadas a gran profundidad por debajo de los mares ecuatoriales.

HABITANTES Y CULTURA

La cultura extrañamente homogénea de la Federación de los Mundos Dobles es una mezcla de lo mejor y lo peor que puede encontrarse en Corellia, Selonia y Drall. La larga convivencia de las tres especies dominantes,

sus luchas compartidas y su complejo de inferioridad colectivo han servido para definir sus personalidades, acentuando los rasgos positivos y negativos de sus respectivas culturas.

Los corellianos provenientes de la Federación Doble son más salvajes, más volubles y menos dignos de confianza que sus parientes de Corellia. Sus pasiones son más fuertes, su ambición es mayor y su desprecio por reglas y leyes roza el anarquismo. Son la personificación del arquetípico corelliano elocuente y sinvergüenza de mirada enloquecida (y una vergüenza constante para Corellia). La cultura de las carreras de aceleradores se encuentra aún más arraigada en la Federación Doble, que posee menos leyes y más espacio. Mientras que las bandas de Corellia están compuestas por adictos a la adrenalina insensatos y peligrosos, los de Talus y Tralus están completamente locos: siguen a rajatabla el dicho "vive rápido, muere joven y deja un bonito cadáver".

Los pocos selonianos que han emigrado a los Mundos Dobles son aún más cerrados y xenófobos que los de Selonia. Consideradas herejes por las madrigueras selonianas y exiliadas del resto de la sociedad seloniana del sistema, las madrigueras de Talus y Tralus son un atavismo, un retroceso a una época más salvaje en la historia de su especie, una era previa a su constitución como sociedad galáctica moderna. Para los estándares actuales, las madrigueras de la Federación Doble son burdas y primitivas, con pocas comodidades modernas.

A los selonianos que viven en ellas les preocupa poco el mundo contemporáneo y viven sus vidas de la misma forma en que lo hicieron sus antepasados primitivos hace miles de años: trabajando la tierra y refugiados en sus túneles. Aunque practican algo de comercio con el exterior, sobre todo las generaciones más jóvenes, sigue siendo raro ver a un seloniano de la Federación Doble fuera de su madriguera.

Por su parte, los drall de la Federación Doble conservan gran parte de su naturaleza bondadosa y de su dignidad nativa, y se parecen más a sus parientes de Drall que a cualquiera de las otras especies de los Mundos Dobles. Dicho esto, a lo largo de los milenios han desarrollado sus propias excentricidades particulares. La tradición erudita dralliana sigue viva en la Federación Doble, aunque con un cariz más obsesivo y desesperado, como si tratasen de encontrar la respuesta a una pregunta antes de que algún reloj cósmico llegue a cero. Suelen mantenerse apartados de los humanos y selonianos de la Federación. Algunos llegan al punto de negar que pertenecen a ella y proclaman que únicamente están estudiando las sociedades aberrantes desarrolladas en ausencia de la guía de sus respectivos planetas natales. Esta actitud no les ayuda a congraciarse con los demás miembros de la Federación, y existe una cierta frialdad en la relación entre los drall de la Federación y sus compañeros humanos.

LUGARES DE INTERÉS

Debido a su peculiar relación, los Mundos Dobles se consideran una sola entidad en lo que se refiere a su pueblo, sus ciudades y sus organismos de gobierno. Ambos planetas cuentan con diversas maravillas tanto naturales como artificiales, desde montañas impresionantes hasta selvas frondosas, pasando por refulgentes ciudades de ferrocemento y transpariacero. A continuación se describen algunos de los lugares más interesantes de los Mundos Dobles.

DEARIC

La capital de Talus y sede del principal puerto espacial del planeta es una ciudad tan corrupta y peligrosa como hermosa. Dearic, una metrópolis grande y bulliciosa que a menudo se compara favorablemente con Coronet en Corellia, es un denso paisaje urbano de altos rascacielos, amplios y frondosos parques, barrios ordenados y concurridos distritos comerciales. Cuenta con respetadas instituciones culturales y educativas, tiene una economía boyante y una población de ciudadanos felices y productivos cuyas necesidades satisface el gobierno.

O al menos ése es el discurso oficial del Ministerio de Información de la Federación Doble. En realidad, gran parte de la sofisticación y urbanidad de Dearic es una fachada cuidadosamente manipulada. Bajo la superficie de glamour se esconde un núcleo siniestro de corrupción, vicio y desesperación.

Aunque existen ciudadanos felices y productivos (y lo más importante, prósperos), los menos afortunados acaban segregados en guetos llenos de adictos, lunáticos, pobres y otros indeseables cuya existencia es anatema para las autoridades de la Federación Doble. Las condiciones en estas zonas menos favorecidas de la ciudad son tan desesperadas como en las peores partes del Sector Azul de Corellia, pero no tienen ningún resquicio de esperanza. No hay turistas ni miembros de la alta sociedad de visita en los antros y tiendas de empeños de sus distritos comerciales improvisados. Estos barrios también carecen de ayuda gubernamental y de protección contra pandillas y delincuentes; los desfavorecidos no reciben nada aparte de un torrente constante de reproches y mentiras para mantenerlos en su sitio. Y mientras no hagan ruido y no causen problemas, las autoridades los dejan en paz. Sin embargo, hay una larga historia de demagogia y protesta en estos sectores, y una tradición igualmente larga de represión y brutalidad policial, ya que las autoridades corruptas hacen todo lo que pueden para mantener su horrible statu quo.

LA TIENDA DEL DRALL

En la zona más exterior de Dearic se encuentra una barriada conocida como Cabo Retirada. Enrollado en torno a las orillas del río Icormek, es un lugar desagradable y húmedo, lleno de podredumbre y de gente desesperada por irse a otra parte. Sin embargo, si alguien desea comprar objetos difíciles de encontrar, cuenta con una de las mejores tiendas del mercado negro en el sector. El anciano propietario drall del establecimiento (conocido coloquialmente como "el drall") ha viajado a lo largo y ancho de la galaxia haciendo amigos en todos los puertos. Se dice que es capaz de encontrar cualquier cosa, siempre y cuando disponga de tiempo y dinero suficientes. Para no atraer las iras de la Federación Doble se ve obligado a mantener sus servicios en secreto; por este motivo, es un drall difícil de encontrar. Se sabe que ha preparado trampas y señuelos para probar a quienes buscan sus servicios, así como para protegerse de las autoridades.

EL ESPINAZO DE KYSTES

El Espinazo de Kystes es una cordillera larga y prácticamente intransitable que divide en dos el gran continente sur de Talus. En estas montañas antiguas y escarpadas viven muchas criaturas nativas letales y se producen violentas tormentas y terremotos. Dispersos a lo largo de la cordillera se pueden encontrar pequeños valles alpinos resguardados en los que se han fundado aldeas humanas y estaciones de investigación drall, pero son escasos y están muy separados unos de otros; la cordillera tiene pocos habitantes inteligentes. Las laderas de las montañas están cubiertas por grandes bosques separados por afloramientos de rocas escarpadas y envueltos en niebla y nubes.

Muy por debajo de la cordillera se extiende una vasta serie de túneles, antiguas chimeneas de lava y respiraderos que datan de cuando las montañas eran jóvenes. En este oscuro laberinto vive la mayoría de la población seloniana de Talus. Los selonianos que moran bajo el Espinazo de Kystes, asociados en una unión laxa de madrigueras, son xenófobos radicales que rechazan tanto la compañía de cualquier alienígena como la de sus congéneres de Selonia. Tienen poco contacto con el mundo exterior y los extranjeros lo bastante estúpidos como para irrumpir sin invitación en sus madrigueras a menudo sufren un destino muy desagradable.

NASHAL

Construida a lo largo de las orillas del pintoresco río Mephyt en el extremo norte de Talus, los funcionarios de la Federación Doble consideran Nashal como una ciudad modelo de la Federación. Fundada hace milenios, tras la caída del Imperio Infinito, la ciudad fue inicialmente un

punto de encuentro neutral en el que las diferentes tribus de humanos y drall podían comerciar, relacionarse y resolver sus diferencias.

A día de hoy, Nashal es una hermosa y extensa ciudad ribereña con medio millón de habitantes. Hogar de la mayor parte de la élite cultural de Talus, la ciudad está dedicada a cultivar y preservar el arte, la música y las obras nativas talusianas. También se ha ganado reputación de territorio neutral a escala galáctica, y a lo largo de los siglos se han celebrado en ella numerosas negociaciones y se han firmado multitud de tratados y negociaciones de paz entre pueblos de toda la galaxia. Debido a su carácter de centro diplomático y cultural, Nashal es la ciudad más diversa de Talus, y en sus calles y parques se hablan idiomas de cientos de especies.

EL MAR DE JARAD

El Mar de Jarad, en Tralus, es un pequeño mar interior superficial y extremadamente tormentoso situado en el hemisferio norte del planeta. Las pequeñas comunidades humanas y selonianas que se han formado en sus costas suponen un retorno a una era más sencilla, más pausada. Estos asentamientos, pueblos aletargados de pescadores y acuicultores con menos de dos mil habitantes, son el hogar de un grupo variopinto de réprobos, marginados, exiliados, aislacionistas y miembros de muchas especies distintas que fueron abandonados por la sociedad; no tienen ningún otro sitio al que ir y nada que perder.

Los habitantes de estos pueblos viven como humildes pescadores, capturando los enormes y peligrosos peces styanax o criando crustáceos, moluscos y plantas marinas comestibles en rudimentarios viveros litorales. La pesca se sigue haciendo a la antigua usanza, en grandes canoas de fondo plano bogadas por fuertes remeros, con arpones de mano que han cambiado poco a lo largo de la historia. De vez en cuando algún cazador valeroso o rico viaja a esta región abandonada para cazar styanax, y contrata a los pescadores locales como guías y ayudantes.

La vida en el Mar de Jarad es dura. La exigua economía está sujeta a los caprichos del viento y las mareas. El clima es caprichoso, y a menudo se forman tormentas con cielo despejado que dispersan los barcos y ahogan a pescadores para luego desaparecer en un instante. Los cambios en la temperatura, la salinidad o la composición química de las aguas pueden llevar a los bancos de peces a la zona más profunda del mar, donde no pueden alcanzarse con facilidad, o matan a miles de ellos en masa, acabando con el medio de subsistencia de los pescadores y endureciendo aún más su situación. Aunque su estilo de vida es agotador y a menudo mortal, no todo es pesimismo en la región. En el poco tiempo libre del que disponen, la gente toca música o escribe versos sobre el mar y sus habitantes. La talla de marfil, el arte de representar imágenes detalladas e incluso historias enteras en los huesos de un styanax, es bastante común, y muchos pescadores se ganan la vida en la temporada baja vendiendo sus obras en los bazares de ciudades lejanas.

RELLIDIR

Rellidir, hogar de más de cien mil seres inteligentes, es la ciudad más grande de Tralus y la sede del gobierno local del planeta. Es una ciudad abierta y etérea enclavada en un valle cerca de la costa ecuatorial, con calles anchas y arboladas y edificios robustos llenos de encanto añejo. Tranquila y formal, Rellidir no comparte el fulgor ni el vicio de su ciudad hermana Dearic, pero su riqueza tampoco es comparable. Sus habitantes son en su mayoría trabajadores de clase media que se ganan la vida extrayendo mineral de las minas, trabajando duro en las refinerías o labrando los campos y pastos de las muchas granjas industriales de Tralus.

CIUDAD QAESTAR

La ciudad más grande de Talus (y de los Mundos Dobles), con un cuarto de millón de habitantes; a menudo se dice que es igual que Dearic bajo la capa de propaganda de la Federación Doble. Se trata de una ciudad portuaria fea y sucia, situada a la sombra de la enorme Cordillera de Qaestar. En lo alto de la cordillera se encuentra el puerto espacial más grande y peligroso del planeta, quizá de todo el sistema. Frecuentada por piratas, contrabandistas y otros indeseables, la ciudad es el lugar en el que terminan los exploradores cuando les quedan pocos créditos o han cometido demasiados errores. Es una ciudad dura y desagradable, con ciudadanos suspicaces y de mirada acerada que ven a los visitantes al mismo tiempo como presas y como depredadores. Siempre dispuestos a creer lo peor de una persona o situación, los habitantes

LA CARRERA DE JARAD

El Mar de Jarad ofrece un desafío mortal incluso a los pilotos más experimentados. Quienes conocen su existencia pueden participar en una peligrosa carrera a través del mar en aerodeslizadores de altas prestaciones y baja cota, y llevar sus vehículos y a sí mismos al límite de sus capacidades. Muchos tralusianos jóvenes utilizan esta carrera como rito de madurez para probar su valía; los que sobreviven pueden regresar a su comunidad con la cabeza bien alta. Aunque la carrera está dirigida principalmente a la población local, a veces también participan extranjeros. La pista está dividida en tres segmentos, cada uno de los cuales cruza el mar por distintas partes. El enorme triángulo que traza el circuito aumenta las probabilidades de encontrarse con una tormenta. Cada año mueren unos pocos individuos desafortunados durante la carrera, la mayoría extranjeros. Los que han vivido toda su vida cerca del Mar de Jarad están acostumbrados a su temperamento y pueden barruntar el comienzo de una tormenta mejor que cualquier forastero. La carrera proporciona horas de entretenimiento y suspense tanto a los espectadores como a los participantes, y muchas oportunidades para hacer apuestas.

LA PRESENCIA IMPERIAL

Ciudad Qaestar alberga una pequeña guarnición imperial que consiste en unos pocos escuadrones de soldados de asalto, sus oficiales y un atormentado inspector de aduanas. Aparentemente asignada a la ciudad para ayudar a supervisar las aduanas en el puerto de Qaestar, la guarnición también tiene órdenes de mantener a raya el crimen y la corrupción en la ciudad y de meter en el redil imperial a los funcionarios de la Federación Doble. Esto ha demostrado ser una tarea imposible. La asediada guarnición imperial, con escasos fondos provenientes de Coruscant, ignorada por los funcionarios de la Federación Doble y superados en potencia de fuego por los criminales que controlan la ciudad, hasta ahora se ha visto incapaz de controlar la "situación de Qaestar".

hoscos y suspicaces de Ciudad Qaestar están siempre en guardia. Se ofenden y enfurecen con rapidez, siempre interpretando el papel de mártires y agraviados.

Puede que el mayor problema de Ciudad Qaestar sea la falta de un buen liderazgo. Las autoridades de la Federación Doble son sorprendentemente corruptas incluso para los estándares de los Mundos Dobles. Los funcionarios del gobierno están totalmente supeditados tanto a los grupos de piratas que controlan las instalaciones portuarias como a las familias del crimen organizado que dirigen la ciudad propiamente dicha; están ahí poco más que para aparentar que cumplen la ley y para mantener a las fuerzas del orden alejadas de los auténticos negocios de la ciudad.

Si bien éste es un acuerdo muy lucrativo para los políticos y los jefes criminales, los ciudadanos de a pie se encuentran atrapados en medio, ahogados por los impuestos de un lado y por la extorsión del otro, sin nadie a quien recurrir. La mayoría de los visitantes creen que si alguien limpiase la ciudad a conciencia, la gente se volvería más amistosa; pero las almas menos generosas creen que Qaestar es la ciudad que sus habitantes se merecen y ningún tipo de cambio los hará felices.

El puerto se encuentra muy por encima de la ciudad, en la Cordillera de Qaestar. Es una maltrecha colección de hangares, pistas, almacenes y antros de mala reputación, conectada a la ciudad mediante trenes de levitación magnética y una escalinata extremadamente antigua excavada en la pared de la montaña. La escalinata desciende dos kilómetros y acaba en el corazón del distrito gubernamental de Qaestar. El puerto de Qaestar es tristemente célebre en todo el sistema por ser poco más que una tapadera para bandas rivales de asesinos y contrabandistas que cobran altísimas tarifas de atraque; son tan proclives a arrancar cualquier cosa de valor de una nave o de confiscarla de forma indefinida como de permitirle repostar y efectuar reparaciones. A pesar de esta bien merecida reputación, el puerto de Qaestar es muy popular entre los contrabandistas y comerciantes más licenciosos. En Qaestar un crédito da para mucho, y una buena reputación y una cuenta bancaria solvente permiten pasar casi cualquier carga imaginable ante las narices de los funcionarios de aduanas de la Federación Doble.

OTRAS REGIONES GEOGRÁFICAS

A continuación se incluye un breve resumen de algunas de las regiones geográficas que pueden encontrarse en Talus y Tralus.

Marismas: La marismas de Talus resultan notables para los geólogos del sistema Corelliano por su gran extensión. Algunas abarcan miles de kilómetros, formadas por mares poco profundos y terrenos lisos cubiertos de limo. Aunque salpicadas de pequeñas islas de vegetación pantanosa, gran parte de las marismas son extensiones abiertas de barro humeante, constantemente anegadas por breves pero furiosos aguaceros. Son tan grandes que en su interior se pueden encontrar ecologías enteras, estando la famosa pantera del cieno en la cúspide de la cadena alimentaria.

Estepas: Las estepas de Tralus son zonas extensas de pastizales frescos, regadas por las lluvias durante el verano y espolvoreadas de nieve durante el largo invierno. A pesar de los fuertes vientos, se consideran uno de los lugares más atractivos para visitar en Tralus. Las comunidades de pastores locales tienden a estar libres de la mayor parte de la corrupción que asola al resto de la Federación Doble.

CRIATURAS Y DESAFÍOS

Tanto Talus como Tralus cuentan con una gran variedad de especies nativas de plantas y animales. Las ricas tierras agrícolas y los profundos mares ecuatoriales de Tralus producen una serie de criaturas domesticables a las que se cría y sacrifica por su carne, cuero y productos derivados. La flora y fauna de Talus es llamativa y dramática, y en muchas de sus especies se manifiesta una curiosa inestabilidad genética que las vuelve muy susceptibles a mutaciones y trastornos genéticos.

DALYRAKE [RIVAL]

Los dalyrakes son arácnidos anfibios que habitan en los lagos y aguas de marea de Talus y Tralus. Miden cerca de un metro de altura y la mitad de largo. Su cuerpo está dividido en dos segmentos planos ovalados, con seis patas de múltiples articulaciones acabadas en garras afiladas, y dos pinzas similares a las de un cangrejo en su parte anterior. El segmento frontal del cuerpo, más pequeño, contiene unos ganglios primitivos, ojos y mandíbulas, junto con una serie de largos tentáculos acabados en glándulas bioluminiscentes. El segmento más grande y largo de su cuerpo alberga el poderoso corazón de la criatura y acaba en un aguijón afilado y peligroso. Extraños y muy hermosos a su manera, los dalyrakes se mueven con la gracilidad y determinación de una araña.

A pesar de su apariencia extraña y ocasionalmente aterradora, y de su escasa inteligencia, los dalyrakes son fáciles de domesticar y es posible encontrarlos en muchos hogares y negocios de todo el sistema Corelliano. Aunque no son cariñosos, resultan muy adecuados para el control de plagas. Ya sea domesticados o salvajes, los dalyrakes son cazadores lentos y deliberados. Por lo general se sumergen en el agua o se esconden entre helechos, maleza, árboles caídos o montones de escombros, y luego atraen a sus presas haciendo ondear sus tentáculos. Una vez se acerca una presa, el dalyrake se abalanza rápidamente sobre ella y le inyecta un veneno adormecedor que segrega por su aguijón.

Habilidades: Coordinación 2, Engaño 3, Pelea 3, Percepción 3, Sigilo 4, Supervivencia 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Estertor (cuando es incapacitado, un dalyrake efectúa un ataque de Pelea fuera de su turno contra un oponente que tenga a alcance de interacción, añadiendo ▢ a esta tirada).
Equipo: Garras, pinzas y mandíbulas (Pelea; daño 5; crítico 4; alcance de interacción), aguijón venenoso (Pelea; daño 3; crítico 3; alcance de interacción; Desorientación 3, Perforante 3, Preparación 1).

GUF DROLG [RIVAL]

Enormes, de pocas luces y con mal genio, los guf drolgs puede que sean las criaturas más perturbadoras y despreciadas de Talus. Aproximadamente del tamaño de un gran camión acelerador (y la mitad de inteligentes), los guf drolgs son enormes reptiles herbívoros cuadrúpedos que viven en los extensos prados de Talus. Su poderoso cuerpo está cubierto por una gruesa piel de color rojizo que cuelga en pliegues sueltos y los protege tanto de los elementos como de los depredadores.

Los rebaños de miles de guf drolgs se mantienen en constante movimiento, migrando con las estaciones por todo el planeta y consumiendo todo aquello que ven. Las grandes migraciones de guf drolgs causan un daño increíble a las economías y ecosistemas locales, ya que devoran cosechas, destruyen cercas y edificios, pisotean el ganado y arruinan la tierra con sus excrementos ácidos. Aunque son difíciles de cazar y profundamente despreciados, esta criaturas tienen un cierto valor, sobre todo como fuente de comida y pieles. Su carne es sorprendentemente sabrosa, y sus gruesos y flexibles pellejos son fáciles de trabajar, aceptan tintes sin problemas y se utilizan en infinidad de artículos, desde ropas blindadas a zapatos de diseño.

Habilidades: Aguante 3, Pelea 2, Supervivencia 3.
Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra esta criatura).
Talentos: Silueta 2.
Equipo: Cornada (Pelea; daño 5; crítico 3; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 3, Preparación 1), pisoteo (Pelea; daño 7; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 3, Imprecisa 1).

PANTERA DEL CIENO [ANTAGONISTA]

Las panteras del cieno son depredadores felinos carnívoros que viven en las calurosas junglas y las fétidas tierras pantanosas de Talus. Por lo general miden alrededor de dos metros de largo y más de un metro de alto a la altura de los hombros, y tienen cuerpos delgados y musculosos cubiertos por una densa capa de piel moteada de color marrón y gris, resistente al agua. Sus cuellos son recios y sus cabezas grandes y leoninas, con orejas pequeñas, ojos amarillos y poderosas mandíbulas llenas de dientes afilados. Sus patas son anchas, con uñas negras no retráctiles que utilizan para escalar o cazar, y almohadillas abultadas que mitigan el sonido que hacen al moverse. Una gruesa cresta córnea va de entre las orejas hasta la mitad de la espalda, protegiendo el cuello, los hombros y la columna vertebral de cualquier daño.

En las junglas y pantanos en los que viven, las panteras del cieno tienen pocos enemigos naturales y suelen ser el depredador alfa. Son cazadores extremadamente astutos y resultan casi indetectables en su entorno natural. Cuando acechan a una presa, estos grandes felinos utilizan

coberturas, camuflaje natural, cubren sus rastros y utilizan otras tácticas pensadas para confundir y hostigar. Una de sus artimañas más comunes consiste en untarse el cuerpo con barro fresco para ocultar su olor y su calor corporal, un truco que las hace casi imposibles de detectar.

Las panteras del cieno son criaturas sociales que viven y viajan en pequeñas manadas: Las hembras cazan para proporcionar comida al grupo, y los machos protegen los nidos y las crías de otros depredadores. Aunque rara vez persiguen seres inteligentes, quienes se enfrenten a ellas deben recordar que no suelen cazar solas.

Habilidades: Aguante 3, Alerta 4, Coordinación 3, Pelea 3, Sigilo 4, Supervivencia 3.
Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra esta criatura), Golpes letales 2 (añade 20 a toda tirada de herida crítica infligida a un oponente), Resistencia a venenos 2 (añade ▢▢ a todas las tiradas para resistirse o recuperarse de los efectos de venenos y otras sustancias tóxicas, y reduce en 2 asaltos la duración de las toxinas).
Aptitudes: Camuflaje natural (todas las tiradas de Percepción realizadas para detectar a una pantera del cieno sufren ■■; esto también afecta a los escáneres y macrobinoculares que utilicen sensores térmicos o amplificación de luz pasiva), Cazador de la jungla (las panteras del cieno no sufren penalizaciones cuando se mueven a través de terreno difícil en selvas densas, bosques cerrados y terrenos pantanosos).
Equipo: Dientes y garras (Pelea; daño 4; crítico 4, alcance de interacción; Perforante 1), acometida (Pelea; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Derribo, Desorientación 2, Preparación 1).

STYANAX [ANTAGONISTA]

Originarios de los mares y océanos de Tralus, los styanax se encuentran entre los depredadores acuáticos más salvajes del sistema Corelliano. Estos reptiles carnívoros atávicos tienen cuerpos largos y musculosos cubiertos de gruesas escamas verdes iridiscentes que brillan al moverse por el agua. Una cresta de espinas afiladas recorre la espina dorsal de los styanax, y poseen una poderosa cola prensil acabada en un afilado aguijón venenoso.

Por fortuna, los styanax suelen cazar en solitario. Son extremadamente territoriales; sólo toleran la presencia de otros miembros de su especie durante su corta y violenta temporada de apareamiento. Agresivos y atrevidos, los styanax son poco sutiles en combate. Se lanzan directamente sobre su presa, tratando de inyectarle un veneno adormecedor. Una vez incapacitada, el styanax la aferra con sus poderosas mandíbulas y la sacude hasta matarla.

Habilidades: Aguante 3, Pelea 4, Supervivencia 3.
Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra esta criatura), Golpe incapacitante (puede incrementar 1 vez la Dificultad de una tirada de combate para asestar un golpe que inflige 1 de Tensión al objetivo cada vez que se mueva durante el resto del encuentro).
Aptitudes: Criatura acuática (los styanax no sufren ninguna penalización por moverse bajo el agua), Silueta 3.
Equipo: Fauces llenas de dientes (Pelea; daño 8; crítico 4; alcance de interacción; Letal 3), aguijón venenoso (Pelea; daño 3; crítico 3; alcance de interacción; Aturdidora 4, Perforante 3).

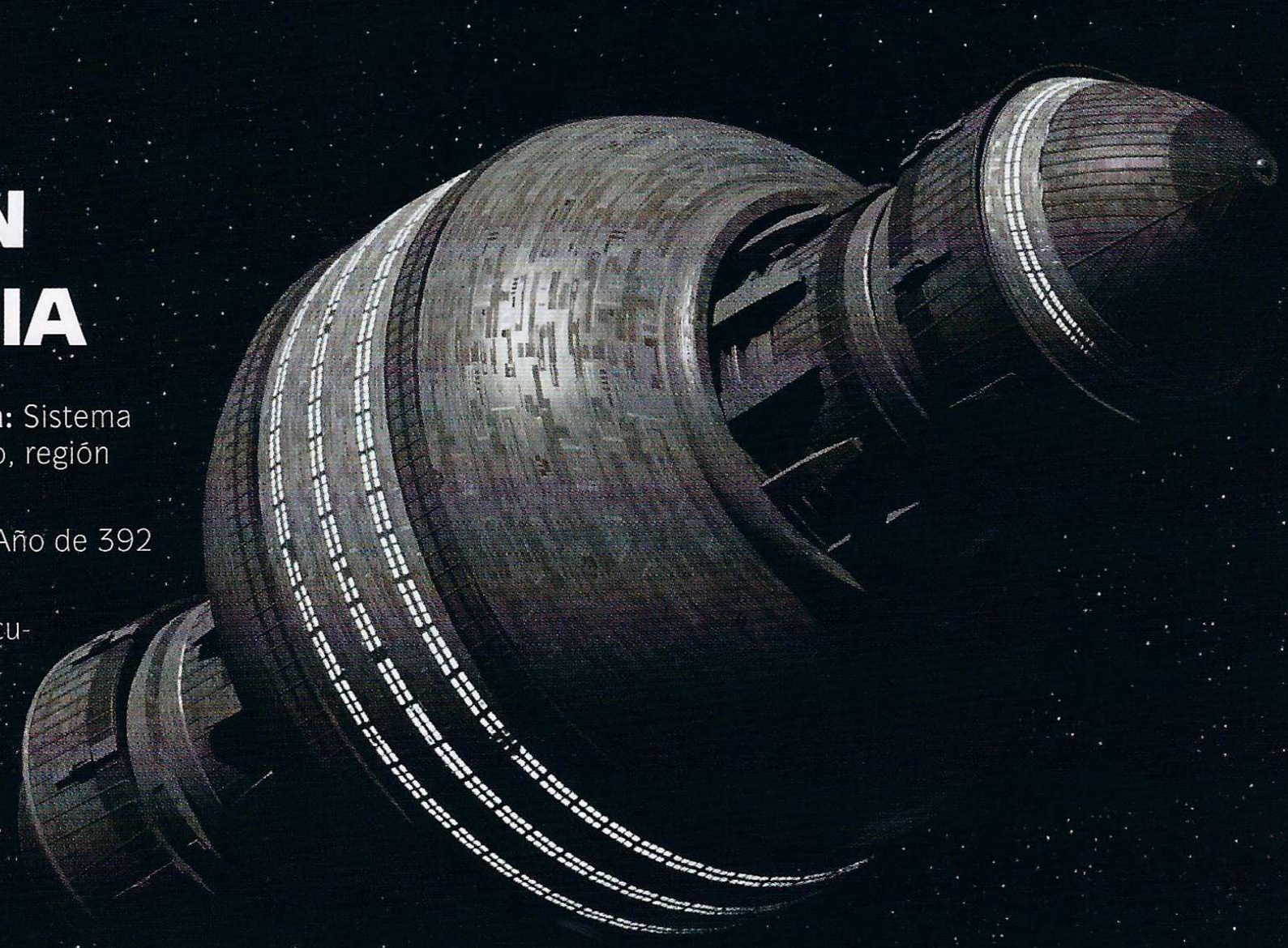
MERODEADOR DE LA PENUMBRA [RIVAL]

Los merodeadores de la penumbra son criaturas repugnantes similares a gusanos, nativas de los sinuosos túneles oscuros situados a gran profundidad bajo el Espinazo de Kystes. Uno de los extremos de la criatura termina en unas fauces sin dientes flanqueadas por un par de largos tentáculos prensiles que acaban en duras esferas espinadas de quitina sólida. Estos tentáculos son sus principales armas, y los utilizan para estrangular a sus presas y para introducir comida en su gaznates abiertos.

Los merodeadores de la penumbra patrullan los lugares oscuros bajo la cordillera comiendo carroña, basura y otras criaturas subterráneas, incluidos selonianos del Espinazo de Kystes y algún que otro espeleólogo incauto. Son completamente ciegos y sordos, ya que carecen de ojos y oídos, y cazan por medio del calor y las vibraciones que perciben a través de las numerosas células receptoras situadas a lo largo de sus cuerpos. En combate atacan tratando de agarrar y enredar a su presa con sus tentáculos. Una vez atrapada, la criatura estruja a su presa hasta la muerte en un poderoso abrazo para luego tragársela de un solo bocado.

Habilidades: Aguante 4, Pelea 3, Percepción 4, Supervivencia 3.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Aterrador (la primera vez que un individuo vea a un merodeador de la penumbra deberá superar una **tirada Difícil (◆◆◆)** siguiendo las reglas de miedo descritas en la página 299 del manual básico de **Al Filo del Imperio**), Constrictor (los adversarios afectados por la propiedad Apresadora sufren inmediatamente los efectos de la asfixia descritos en la página 214 del manual básico de **Al Filo del Imperio**).
Equipo: Extremidades quitinosas (Pelea; daño 4; crítico 5; alcance de interacción; Apresadora 2, Aturdidora 3).

ESTACIÓN CENTRALIA



Datos de astronavegación: Sistema Corelliano, Sector Corelliano, región del Núcleo

Características orbitales: Año de 392 días, día de 12 horas

Gobierno: Secretariado Ejecutivo de la Federación de los Mundos Dobles

Población: 540.000 (85% humanos, 8% drall, 5% selonianos, 2% otros) y entre 100.000 y 250.000 turistas (55% humanos, 45% otros)

Idiomas: Básico, dralliano, seloniano

Tipo de terreno principal: Urbano, granjas artificiales, zonas verdes

Ciudades importantes: Ciudad Hueca, Ciudad Nula

Áreas de interés: SecTec, Las Conchas

Exportaciones principales: Alta tecnología, turismo

Importaciones principales: Artículos de lujo, tecnología

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana, Carrera Corelliana

Condiciones especiales: Ninguna

Descripción: La estación Centralia, situada en el baricentro de Talus y Tralus, es el hogar de más de medio millón de ciudadanos de la Federación de los Mundos Dobles. La estación es un cilindro de 350 kilómetros de longitud con una esfera de 100 kilómetros de diámetro en su centro, que gira sobre su eje polar cada doce horas para generar gravedad artificial. Debido a este diseño giratorio, todas las cubiertas son cóncavas y están orientadas de forma que "hacia arriba" quede hacia el eje de la estación.

El interior de la estación se divide en cuatro regiones distintivas. La Zona Hueca abarca el núcleo diáfano de la sección esférica y es el centro del turismo en la estación. Las Conchas se componen de alrededor de 200 esferas concéntricas situadas alrededor de la Zona Hueca, más unas dos mil cubiertas circundantes. El Polo Norte, orientado hacia Corell, es conocido como el sector tecnológico o SecTec y alberga la mayor parte de los proyectos científicos de investigación y fabricación de la estación Centralia. Por último, el Polo Sur es la zona menos explorada de la estación, y en ella se aloja una comunidad criminal pequeña pero próspera.

Se estima que la estación tiene una antigüedad aproximada de un millón de años, por lo que es una de las construcciones artificiales conocidas más antiguas de la galaxia. Aunque ha sido motivo de muchos debates entre los eruditos del sistema Corelliano, nadie sabe realmente quién creó la estación, ni por qué. A los habitantes les preocupa más su rutina diaria que los orígenes de su hogar. La mayoría de los lugareños se limitan a aceptar sin más la existencia de la estación y dejan la exploración y los interrogantes para los recién llegados.

LOS GIROS DE LA ESTACIÓN CENTRALIA

La generación de gravedad ha sido un aspecto omnipresente de la vida en el espacio desde hace milenios. La estación Centralia es una de las pocas instalaciones de la galaxia que emplea un método arcaico para generar gravedad artificial: la fuerza centrífuga. La estación entera (con sus 350 kilómetros de longitud) gira para producir gravedad.

Una estación espacial giratoria presenta multitud de desafíos. Atracar en una estación que rota sobre sí misma es una maniobra bastante emocionante; la mayoría de los pilotos dependen de los rayos tractores de la estación para asistirles en el atraque. La gravedad generada por la fuerza centrífuga de la estación también provoca náuseas y claustrofobia a los recién llegados. El efecto resulta especialmente notable en Ciudad Hueca, en la columnas de los turboascensores y en las regiones polares. Una forma de detectar a los recién llegados a la estación consiste en ver sus reacciones ante Ciudad Hueca: es habitual que sufran ataques momentáneos de pánico al ver que el resto de la esfera está a punto de "caerse".

RELIQUIA DEL PASADO

El espacio contenido dentro de la gigantesca estación conocida como Centralia es tan grande que está a la altura de la superficie de algunos mundos habitados. Así, la estación se divide en varias regiones distintas tan diversas como sus poblaciones. Desde la élite social de Ciudad Hueca a las personas sin hogar de Ciudad Nula, es posible encontrar seres de todos los estratos sociales a bordo de la estación. Sin embargo, al ser su población tan escasa para sus ingentes proporciones, se ha producido una segregación geográfica.

Aunque sería posible viajar durante años por la estación sin ver el mismo lugar dos veces, es relativamente fácil trasladarse de un lugar a otro. Una serie de turboascensores recorren todo el eje de la estación y el borde exterior de la esfera central. Cuando estos turboascensores se mueven por los recorridos principales longitudinales o ecuatoriales, pueden alcanzar velocidades de hasta 750 km/h y transportar en menos de diez minutos grupos de hasta ocho personas entre la mayoría de las regiones centrales.

CIUDAD HUECA

Ciudad Hueca es el nombre local que se le ha dado al conjunto de granjas, ranchos, fincas, casas solariegas, lagos y parques que ocupan la esfera de 60 kilómetros de diámetro situada en el centro de la estación Centralia. Suspendida a 30 kilómetros de altura en el centro exacto de la estación se encuentra Punto Resplandor, una pequeña estrella artificial que proporciona luz y calor a Ciudad Hueca. La zona interior contiene suficientes tierras de cultivo para alimentar a toda la estación, y los lagos son lo bastante grandes como para fletar yates e incluso crear lluvia.

Los Montes Cónicos del norte y del sur están centrados en el eje polar, lo que crea un entorno de gravedad casi nula en sus respectivos picos centrales de 7 kilómetros y medio de altitud, y una gravedad muy baja en las seis montañas de la mitad de altura que los rodean. Se dice que la vista desde la cumbre te cambia la vida. Muchos afirman que es "como mirar a un planeta desde dentro". La mayoría de las atracciones y complejos turísticos se agrupan cerca del Monte Cónico del norte, mientras que la cordillera del sur está rodeada de granjas y ranchos.

Sólo la mitad de la población de la estación vive en Ciudad Hueca. La mayoría de sus habitantes son agricultores, pastores de nerf y naugas, o gente rica y sus sirvientes. Algunos de los trabajadores de la industria turística viven en alojamientos temporales en los terrenos de los complejos, aunque la mayoría viven en las Conchas. Hasta 25 millones de turistas visitan Ciudad Hueca cada año, y siempre hay entre 50.000 y 250.000 en las zonas turísticas.

LAS CONCHAS

Ciudad Hueca se encuentra en el interior de aproximadamente 200 esferas de mayor tamaño que sólo han sido parcialmente exploradas. Sin embargo, existen más de una docena de comunidades de alrededor de 10.000 habitantes en el extremo norte de las Conchas, entre la zona norte y Ciudad Hueca. Conocidas colectivamente como ciudades-concha, la mayoría fueron construidas para alojar al personal de apoyo permanente y a las familias de los que trabajan en el SecTec, el secretariado o la industria turística. Generalmente estas ciudades están compuestas de edificaciones modulares prefabricadas o de las instalaciones ya existentes en la estación. La mayoría se encuentran cerca de los accesos principales a turboascensores y nunca están muy lejos de la zona que las sustenta.

ZONAS DE ATRAQUE NORTE Y SUR

Aunque hay escotillas de acceso y tubos de amarre más pequeños a lo largo de toda la estación Centralia, en el punto en el que la esfera central se une a cada uno de los polos hay dos importantes muelles de aterrizaje. Cada uno de ellos cuenta con una treintena de plataformas dispuestas en forma de anillo con dos kilómetros de ancho, un kilómetro de altura y tres kilómetros de profundidad cada una, lo que les permite alojar todo tipo de astronave (salvo las más grandes). Las puertas de estos hangares no están selladas contra el vacío, y las plataformas no están presurizadas.

Para no tener que presurizar de forma constante unas zonas tan grandes, los misteriosos creadores de la estación instalaron una avanzada tecnología que funciona con unos principios similares a los proyectores de campos de tracción para crear una pasillos de atmósfera. Estos corredores conectan las esclusas de las naves (o naves enteras, si son pequeñas) con las de la estación, situadas en el interior de los hangares. Las plataformas del norte están controladas por el Secretariado Ejecutivo, que se encarga

GRAVEDAD FLUCTUANTE

Los personajes que se encuentren en Ciudad Hueca o en las zonas de las Conchas situadas cerca de los ejes polares disfrutarán de los beneficios de la baja gravedad, mientras que los que se encuentren en las regiones exteriores de las Conchas sufrirán los penalizadores de una gravedad superior a lo normal (ver manual básico de **Al Filo del Imperio**, página 213). La mayor parte de las zonas habitadas de las regiones polares están equipadas con generadores de campos de gravedad, pero las zonas que carezcan de ellos tendrán gravedad baja o microgravedad.

del control de tráfico y de la seguridad, aunque alquilan algunas de estas plataformas a empresas con instalaciones de investigación y desarrollo a bordo de la estación. Las plataformas del sur no se utilizan oficialmente, aunque en ocasiones varios grupos criminales se han apropiado de algunas.

SECTOR TECNOLÓGICO (SECTEC)

SecTec es el nombre que se ha dado al Polo Norte, ocupado por varias empresas de fabricación de alta tecnología. Casi dos docenas de la empresas más importantes (como NaviMaestro Corelliana, Corellstand, Corellidyne, CorellEspacio y la Corporación de Ingeniería Corelliana) tienen talleres y hangares arrendados para trabajar en prototipos de forma discreta. Gran cantidad de empresas más pequeñas también poseen instalaciones en SecTec. La seguridad es excepcionalmente elevada en esta región y la responsabilidad es compartida por el servicio de seguridad de la estación y por empresas de seguridad privadas que cooperan entre sí para combatir el espionaje industrial. Muchos de los que trabajan en el SecTec también viven en la zona, aunque los obreros con familia residen mayormente en las Conchas. El SecTec alberga también el sector administrativo y la mayoría de las expediciones arqueológicas organizada por museos y universidades. Los trabajadores de esta región constituyen casi una tercera parte de la población de la estación.

CIUDAD NULA

También conocido como la Pequeña Socorro, este sórdido refugio de ladrones, contrabandistas y traficantes de especia situado cerca de la zona sur de atraque se conoce como Ciudad Nula (llamada así por la escasa gravedad de la región polar). Ciudad Nula se encuentra tan cerca del eje de rotación del Polo Sur que los residentes se ven obligados a instalar generadores de campos de gravedad para evitar la atrofia muscular severa. Por desgracia, la gravedad entre edificios es sólo un cinco por ciento de la normal, por lo que resulta difícil moverse sin una mochila propulsora o botas magnetizadas. Muchos indigentes y menesterosos fabrican electroimanes improvisados o incluso llevan anclas hechas con restos de metal.

La Pequeña Socorro está controlada en su totalidad por el barón Kaldo, cuyo sindicato le reporta un porcentaje de la mayoría de las ventas ilícitas o actos delictivos cometidos en la estación. Aunque Kaldo tiene una hacienda impresionante en la Pequeña Socorro, sólo sus agentes y clientes más selectos saben que está al frente de su organización. Kaldo deja la mayor parte del mantenimiento y la contabilidad diaria a Gustip, su mayordomo drall. El cuerpo de seguridad de la estación es consciente de que el crimen organizado ha crecido en las últimas décadas, pero los placeres ilícitos proporcionadas por los habitantes de Ciudad Nula son populares entre los turistas, y la presión política del Secretariado les impide actuar a menos que la violencia se extienda hasta Ciudad Hueca o el SecTec.

HABITANTES DE LA ESTACIÓN CENTRALIA

La estación está gobernada por el Secretariado Ejecutivo, dirigido por un jefe ejecutivo designado por la Federación de los Mundos Dobles. El Secretariado tiene la responsabilidad de gestionar la estación en nombre de la Federación Doble y tiene un papel activo en la mayoría de las actividades que se llevan a cabo en ella. Las ocupaciones del secretariado se dividen entre los ministerios de Administración y de Operaciones. Administración se encarga de la mayoría de las actividades que generan créditos, como pueden ser impuestos, tarifas, contratos de arrendamiento para empresas y residencias, y la emisión de licencias, permisos y visados diversos. Operaciones se encarga de la mayoría de las actividades que gastan créditos, como son las labores de seguridad, construcción, mantenimiento, transporte, control de órbita y de hangares, y la agencia de inteligencia. En total hay aproximadamente 12.000 efectivos de la Federación Doble en la estación, la mitad de los cuales forman parte del cuerpo de seguridad de la estación.

Estos efectivos no son suficientes ni siquiera para cartografiar la estación entera, y mucho menos para patrullarla. El cometido principal del servicio de seguridad es la protección de los cultivos, el turismo y el SecTec. Se asigna una cantidad simbólica de efectivos a las ciudades-concha, y el resto de la estación se deja a su suerte. Un poderoso sindicato del crimen originario del Polo Sur se ha ocupado de llenar este vacío. Los ingobernables habitantes de Ciudad Nula ofrecen todo tipo de entretenimientos ilícitos a los turistas de Ciudad Hueca y a los demás habitantes menos escrupulosos de la estación.

BARÓN KALDO [ANTAGONISTA]

Benton Kaldo, uno de los miembros de la élite multimillonaria de Ciudad Hueca, es capaz de trazar su linaje hasta la nobleza corelliana. La riqueza de Kaldo se originó a partir de antiguos éxitos en inversiones corporativas, aunque su verdadera naturaleza es menos benigna. El barón Kaldo controla la mayor parte de la actividad criminal de la estación Centralia desde su enorme hacienda vinícola de Ciudad Hueca. Su organización trafica principalmente en especia y espionaje corporativo, pero la carreras ilegales ocasionales de aceleradores o vainas en corredores de turboascensor activos le proporcionan sustanciosos beneficios provenientes de las apuestas.

Rondando la cincuentena, con el cabello oscuro y cara de halcón, el barón Kaldo se considera a sí mismo un noble de sangre azul, y siempre se presenta peinado y vestido de forma impecable. Hordas de siervos le aíslan de los ciudadanos comunes, a los que considera repelentes. A pesar de esta apariencia exterior de elitismo típico, administra sagazmente su organización y no tiene miedo a arriesgarse. A menudo se hace pasar por un comprador o vendedor rival en los tratos más importantes gestionados por Gustip, en los que ambos emplean un código verbal especial para que Kaldo pueda tomar decisiones en público sin revelar su verdadera identidad.

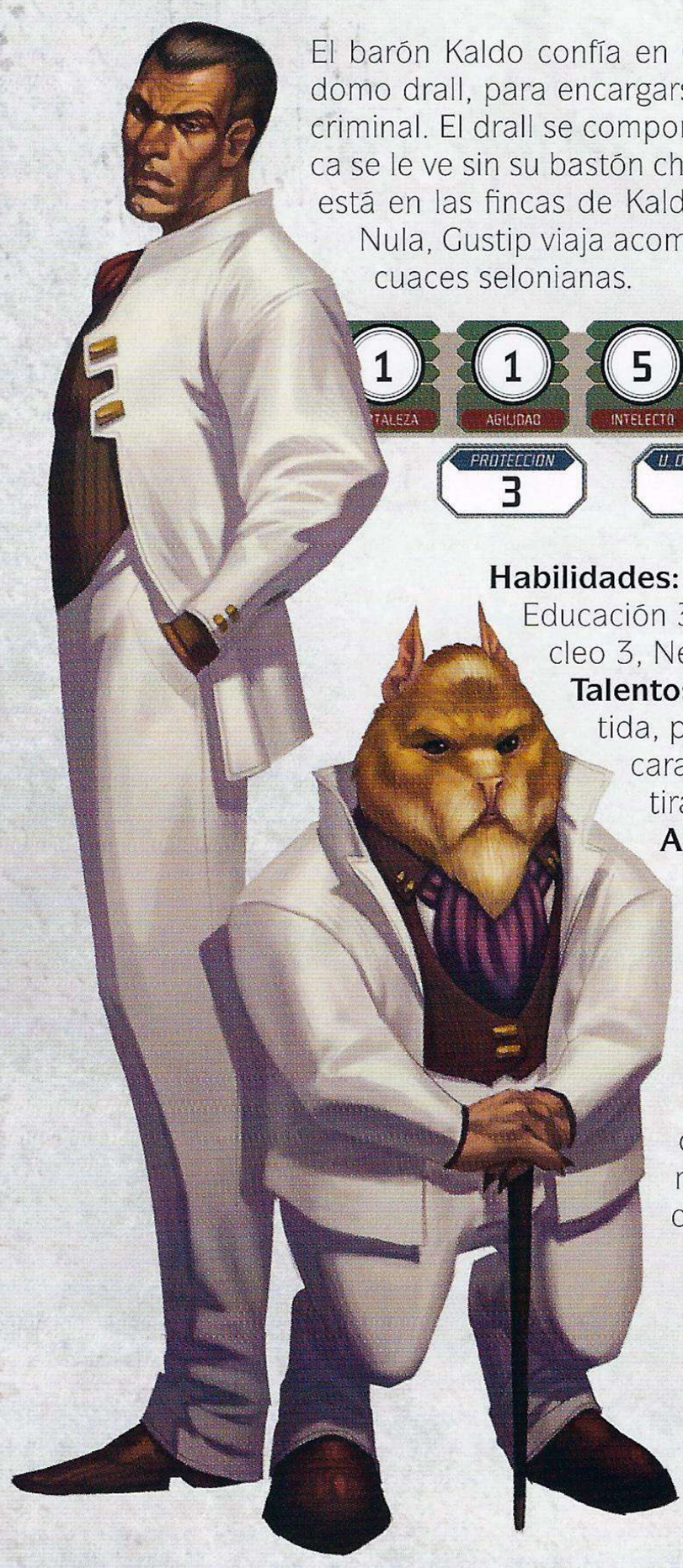
FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	3	4	3	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
4	16	18	1 | 1

Habilidades: Alerta 2, Bajos fondos 3, Callejeo 4, Carisma 3, Coacción 4, Disciplina 3, Engaño 3, Frialdad 3, Negociación 3, Percepción 4.
Talentos: Adversario 2 (incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate efectuadas contra este personaje), Embaucador nato (puede repetir cualquier tirada de Carisma o Engaño una vez por partida), Negación plausible 2 (elimina ■■ de las tirada de Coacción o Engaño), Negociador nato (puede repetir cualquier tirada de Frialdad o Negociación una vez por partida).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), ropa blindada disimulada de calidad superior (+1 a la Defensa, +2 a la Protección), comunicador.

GUSTIP [RIVAL]

El barón Kaldo confía en Gustip, su meticuloso mayordomo drall, para encargarse del día a día de su imperio criminal. El drall se comporta como un aristócrata y nunca se le ve sin su bastón chapado en aurodio. Cuando no está en las fincas de Kaldo en Ciudad Hueca o Ciudad Nula, Gustip viaja acompañado por una banda de secuaces selonianas.



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	5	3	3	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
3	14	1 | 1

Habilidades: Bajos fondos 3, Callejeo 2, Educación 3, Frialdad 2, Mundos del Núcleo 3, Negociación 2, Percepción 1.
Talentos: Ingenioso (una vez por partida, puede sustituir por Intelecto la característica necesaria para una tirada).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), ropa blindada disimulada de calidad superior (+1 a la Defensa, +2 a la Protección), bastón de aurodio, módulo de datos codificado, comunicador.

SEGURIDAD DE LA ESTACIÓN CENTRALIA Y DEMÁS PERSONAL

Para representar a los PNJ típicos de la estación Centralia, consulta el capítulo de adversarios en las páginas 391-415 del manual básico de **Al Filo del Imperio**. Las características del agente de seguridad de puerto espacial y del oficial de seguridad de puerto espacial resultan apropiadas para describir a las fuerzas de seguridad de la estación. Las características del capitán de la Autoridad del Sector Corporativo y del viceprex de la Autoridad del Sector Corporativo son perfectas para los agentes de seguridad privada y para los líderes del SecTec. Utiliza al matón callejero y al pirata para representar a la escoria de Ciudad Nula.

SECUAZ SELONIANA [ESBIRRO]

Las selonianas de la madriguera Kimotte trabajan como sicarias del imperio criminal del barón Kaldo. Han sido entrenadas para ser silenciosas y despiadadas en el cumplimiento de sus tareas. Las asesinas de Kaldo siempre viajan en grupos de tres.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
5	6	0 | 0

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Armas cuerpo a cuerpo, Pelea, Percepción, Sigilo.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Guja seloniana (Armas cuerpo a cuerpo; daño 6; crítico 3; alcance de interacción; Aparatosa 2, Hendedura, Perforante 2), cola (Pelea; daño +4; crítico 5; alcance de interacción; Derribo, Desorientación 2, utiliza la Agilidad como característica con esta arma), blindaje acolchado (+2 a la Protección).

SERA RIGGERS [ANTAGONISTA]

Sera es una funcionaria de nivel medio del Secretariado y actúa con frecuencia como oficial de guardia responsable de las operaciones diarias de la estación Centralia. Su cometido consiste en garantizar que la estación sea un lugar seguro para el turismo y la investigación, y su obsesión es acabar con el crimen organizado (para disgusto de sus políticamente activos superiores). No tiene ningún reparo a la hora de emplear a contratistas independientes para reunir pruebas.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	14	16	0 | 0

Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Callejeo 3, Frialdad 3, Liderazgo 3, Negociación 2, Percepción 4.

Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra este personaje), Ni un pelo de tonta 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de todas las tiradas de Carisma, Coacción y Engaño realizadas contra este personaje).
Aptitudes: Jefa de puerto espacial (el personal del puerto espacial añade ▢ a todas sus tiradas de Alerta y Percepción cuando se encuentren en presencia de Sera Riggers).
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), uniforme (+1 a la Protección), módulo de datos, comunicador.

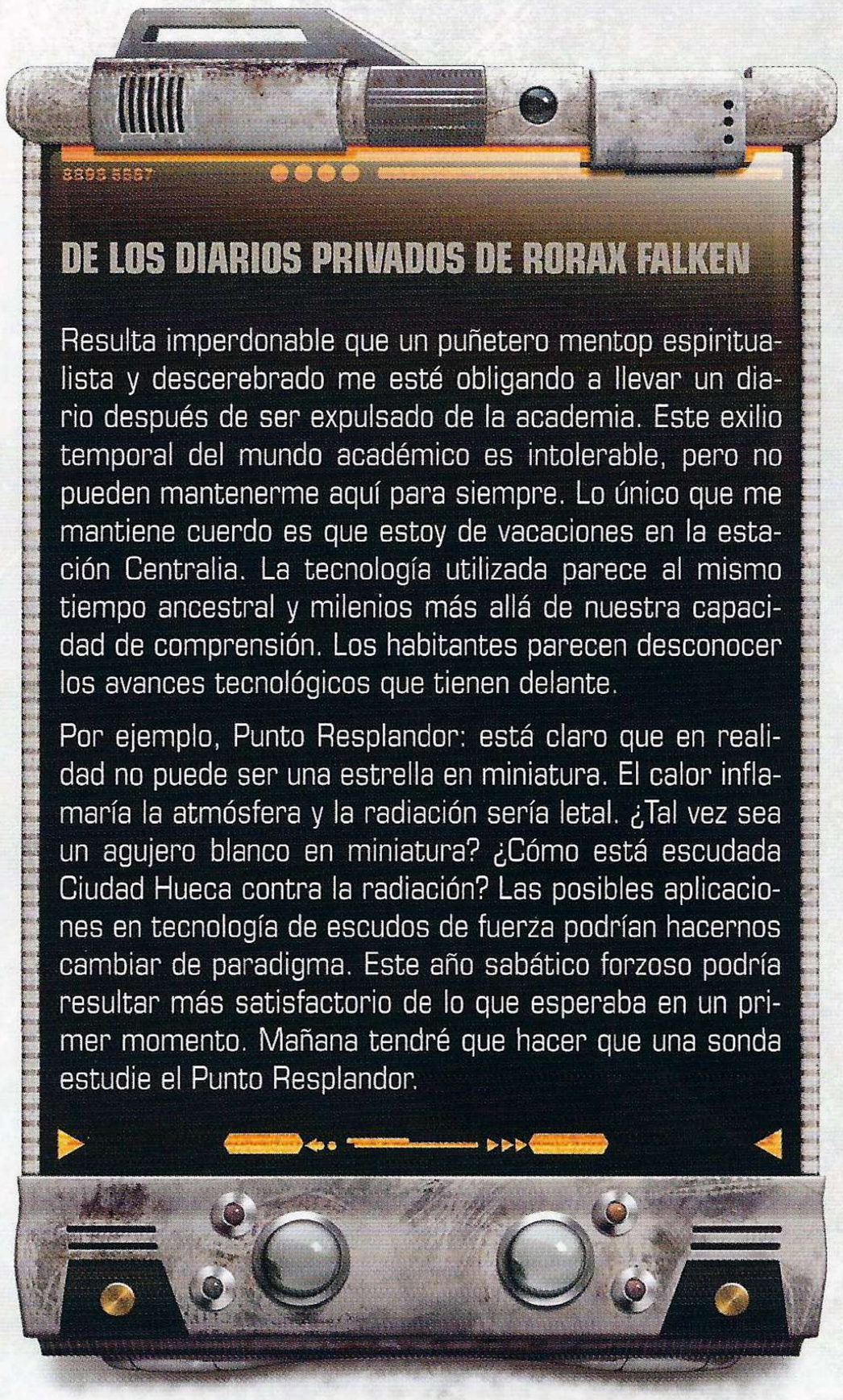
POL ORRICH [RIVAL]

Pol Orrich, sargento del cuerpo de seguridad de la estación Centralia, ha estado en la nómina de Kaldo durante la mayor parte de su carrera. Es adicto al juego, y a menudo se ve obligado a hacer favores para cubrir sus deudas. Orrich no duda en utilizar su uniforme para amenazar e intimidar, y es conocido como "Mala Bestia" Orrich entre sus compañeros oficiales.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
6	16	0 | 0

Habilidades: Aguante 2, Alerta 2, Armas a distancia pesadas 2, Callejeo 2, Coacción 3, Pelea 3.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Carabina bláster (Armas a distancia pesadas; daño 10; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), comunicador, blindaje acolchado (+2 a la Protección), mazo de sabacc, inyector de estimulantes, cinturón de accesorios.



OTROS PLANETAS Y LUGARES

Aparte de los famosos "Cinco Hermanos", el sistema Corelliano cuenta con otros rasgos astrográficos, incluyendo estaciones espaciales, campos de asteroides e incluso otros planetas.

CROLLIA

Crollia es un páramo rocoso distante en órbita alrededor de Corell, prácticamente deshabitado a causa de su atmósfera venenosa y casi opaca. Sin embargo, el planeta aún tiene cierto valor para la industria de Corellia. Crollia es el lugar en el que se descubrió por vez primera el crodio, un metal muy duro empleado en las astronaves primitivas que viajaban utilizando el cañón hiperespacial, aunque rara vez se usa en la actualidad. La mayoría de las minas de crodio se encuentran en las Fauces de Crollia, un gran cañón formado por la separación de placas tectónicas. Sin embargo, hace tiempo que casi todas están agotadas.

A pesar de todo, la Corporación Minera Corelliana sigue extrayendo otros minerales y metales en abundancia. La CMC mantiene una flota de varios cientos de tractores excavadores, cada una de ellos con una docena de operarios vivos que supervisan a los droides mineros. Estos operarios suelen ser reclutados con contratos de seis meses para recorrer el planeta en busca de nuevas vetas o para trabajar en las minas existentes. La CMC prefiere dotaciones compuestas íntegramente por selonianos, ya que los estudios han demostrado que resisten mejor la tensión psicológica de los recorridos largos si se encuentran entre selonianos de su mismo clan. Cada semana llegan cargueros para transportar cajas de materias primas hasta las instalaciones de almacenamiento de la corporación. La CMC también ha firmado lucrativos contratos de suministro con varios astilleros de la CIC y la mayoría de los metales extraídos terminan alimentando la voraz industria espacial de Corellia.

SORONIA

Soronia, una roca helada cubierta por una capa atmosférica veteada de pūrpura y azul, circunscribe la órbita más lejana de Corell. Su atmōsfera contiene grandes cantidades de cianógeno y metano, y sus temperaturas son tan bajas (debido a la inmensa distancia que la separa de su estrella) que la mayoría de las formas de vida conocidas quedarían congeladas en breves instantes.

Por la noche, una vez que la lejana Corell se sumerge en el horizonte, las temperaturas bajan aūn más. Muchos de los gases más pesados de la atmósfera se congelan con gran rapidez, formando "árboles" de delicados cristales de hielo. Estos inquietantes y etéreos bosques instantáneos son célebres por formar parte de una popular campaña publicitaria para un perfume de moda en Corellia, lo que ha llevado a algunos turistas adinerados a fletar buques privados para visitar el remoto planeta. Los únicos otros grupos interesados en Soronia son científicos que han enviado sondas al planeta para tomar muestras con la esperanza de que la radiación cósmica atrapada en él pueda arrojar luz sobre los orígenes del sistema Corelliano.

Si bien no existen asentamientos de ningūn tipo, algunos forajidos ocasionales utilizan los bosques de cristal o cuevas naturales cerca de las cordilleras del planeta para evitar al SegCor. Por desgracia, la mayoría de estos rufianes no están preparados para la rapidez con la que pueden congelarse los motores de sus naves. Es muy frecuente que los repulsores se apaguen y que los motores de iones se congelen a las pocas horas de apagarlos. Después de la puesta del sol, estos componentes pueden helarse en cuestión de minutos.

CÚMULO DE ASTEROIDES DE KIRIS

El cúmulo de Kiris está compuesto por una docena de asteroides grandes y bien agrupados situados más allá de la órbita de Soronia. El cúmulo es desconocido incluso para los viajeros espaciales corellianos más veteranos. Fue descubierto por primera vez por la Corporación Minera Corelliana, pero cayó en el olvido después de que la exploración en busca de metales valiosos arrojase resultados negativos.

CAMPO DE ASTEROIDES SOMBRA DEL PIRATA

La Sombra del Pirata, situada en una nebulosa repleta de asteroides justo sobre el plano orbital del sistema, lleva asustando a los niños corellianos para que se porten bien desde los albores de la civilización. Hace mucho tiempo que los armadores corellianos minaron por completo y abandonaron estos asteroides, dejándolos plagados de viejas instalaciones y pozos de minas sellados que ahora utilizan muchos forajidos para ocultarse del SegCor.

EL FARO SIN LUZ

Situado a la deriva en el borde de la Sombra del Pirata, el Faro sin luz es un extenso laberinto de túneles y cámaras ocupado por centenares de los criminales más despiadados de Corellia: los corsarios Silestro. El atractivo y letal capitán Jostero, con la ayuda de Sol Negro, dirige en la actualidad a los Silestro en ataques contra el tráfico mercantil de todo el sistema.

EL VACÍO

El Vacío es una zona de espacio despejado en el interior de la Sombra del Pirata, que actualmente se disputan los piratas de la Daga Oculta con el Cártel Hutt. Poco se sabe sobre las razones de esta brutal guerra de desgaste, aunque el Vacío resulta un punto de reunión excelente al que los piratas pueden llevar las naves capturadas. En la calma del Vacío, los piratas pueden desguazar o reparar astronaves, lanzar a los pasajeros por una esclusa y saquear las cubiertas de carga sin que los moleste el SegCor.

ESTACIÓN COMERCIAL DE LA ZONA INTERIOR DEL SISTEMA GUS TRETA

La estación comercial de la zona interior del sistema Gus Treta, llamada así por la pequeña luna corelliana que orbita cinco veces al día, es uno de los muchos centros comunitarios para viajeros espaciales del sistema. Esta estación de trescientos metros de longitud ofrece un lugar para abastecerse de combustible, efectuar reparaciones, avituallarse, buscar trabajo y comprar o vender mercancías. La estación tiene una población permanente de cuatro mil habitantes con otros dos mil residentes temporales. En los momentos de mayor afluencia puede haber a bordo hasta cuatro mil clientes. Muchos viajeros espaciales pasan su tiempo de inactividad en la Cantina de Bell para intercambiar historias y disfrutar de la cerveza especiada más barata del sistema.

Hace algunos siglos, el crucero pirata *Vástago de Xim* se enfrentó en una escaramuza con el SegCor y sus motores quedaron prácticamente destruidos. El pecio fue recuperado por corellianos emprendedores que remolcaron los

EL OJO RUBICUNDO

El Ojo Rubicundo, un envejecido observatorio extragaláctico, se encuentra por debajo del plano orbital del sistema Corelliano, donde éste no le obstruye el campo visual. Fue invadido recientemente por agentes del Sol Negro que han repelido numerosos ataques del SegCor utilizando cazas avanzados. Nadie conoce los motivos de los delincuentes para esta invasión, pero en las redes de noticias los expertos afirman que el Sol Negro podría estar haciendo cualquier cosa: saqueando el Ojo, fortificándolo para utilizarlo como base permanente o incluso fabricando alguna superarma exótica para extorsionar Coronet. Aunque esto último es poco probable, no es ningún secreto que el SegCor gratificaría generosamente a cualquiera que estuviera dispuesto (y lo bastante loco) para atacar al Sol Negro y echarlos de la estación.

primeros doscientos cincuenta metros del crucero hasta situarlo en una órbita elíptica alrededor de la luna más alejada de Corellia y lo convirtieron en un mercado y depósito de reabastecimiento de combustible. Con el paso de los años, la estación fue vendida, capturada, liberada, perdida en apuestas y revendida; finalmente fue adquirida por un hutt llamado Gormo Vosadii Grasso.

A lo largo de los años Gormo trabajó con Hoersch-Kessel, los fabricante del *Vástago*, para añadir expansiones modulares a la estación, más que triplicando su tamaño. Hace cuatro años la estación estuvo a punto de ser destruida cuando los piratas Estrella de Hueso huyeron de la estación en mitad de un repostaje. El incendio resultante podría haber acabado con toda la estación de no haber sido por la valentía de los propietarios del depósito de combustible, que dieron sus vidas para separarlo del resto de la estación. Actualmente el reabastecimiento de combustible se realiza en una instalación exactamente igual al otro lado de la estación, pero la reconstrucción prácticamente está terminada.

GORMO VOSADII GRASSO [ANTAGONISTA]

Gormo es el propietario de la estación comercial de Gus Treta, la cual dirige como un negocio legítimo. La mayoría lo consideran muy digno de confianza (para ser hutt). En realidad Gormo tiene poco interés por la estación más allá de la obtención de beneficios e información. Hace décadas, Gormo se vio deshonrado ante su clan como consecuencia de un negocio fallido de contrabando de especia, y desde entonces el hutt busca un nuevo plan para restaurar su reputación.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
6	1	4	6	5	3

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
10	30	20	0 | 0

Habilidades: Aguante 3, ajos fondos 3, Borde Exterior 3, Carisma 2, Coacción 3, Disciplina 4, Engaño 2, Frialdad 4, Negociación 4.

Talentos: Entereza 2 (cuando este personaje sufre Tensión, la cantidad sufrida se reduce en 2 puntos, hasta un mínimo de 1).

Aptitudes: Pesado (un hutt no puede realizar más de 1 maniobra de movimiento cada turno), Torpe (un hutt posee una gran fuerza física, pero su voluminoso cuerpo impone graves limitaciones a su flexibilidad y agilidad, añadiendo ■■■ a todas sus tiradas de Armas cuerpo a cuerpo, Coordinación y Pelea).

Equipo: Comunicador, módulo de datos.

GREDA MERRA, "PAPÁ MERRA" [RIVAL]

"Se llama Greda y es más viejo que el barro". Esta broma lleva más tiempo circulando por Gus Treta que Gormo el hutt, pero a pesar de su edad, Greda no ha perdido su toque con la llave hidráulica. Considerado como uno de los mejores técnicos ilegales del sistema, la mayoría dicen que no hay una nave de contrabando en el sistema que no haya pasado por sus manos. Su especialidad es la alteración de los códigos de los transpondedores de astronaves.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	10	0 | 0

Habilidades: Computadoras 4, Mecánica 5, Negociación 2.

Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Juego de herramientas, módulo de datos, parche de reparaciones de emergencia, escáner manual.

LIDDY RAVORA [RIVAL]

Liddy trabajaba decamarera en la Cantina de Bell, lugar de reunión para viajeros espaciales veteranos. Sin embargo, cuando se dio cuenta del valor de la información, se convirtió en una infomerciante aficionada. Liddy amasó una pequeña fortuna vendiendo secretos y compró la cantina hace una década. Los viajeros espaciales confían en ella, y en varias ocasiones ha ayudado a muchos a encontrar trabajo después de una racha de mala suerte. Sin embargo, su lealtad principal es para el cliente que mejor paga: Gormo el hutt.

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

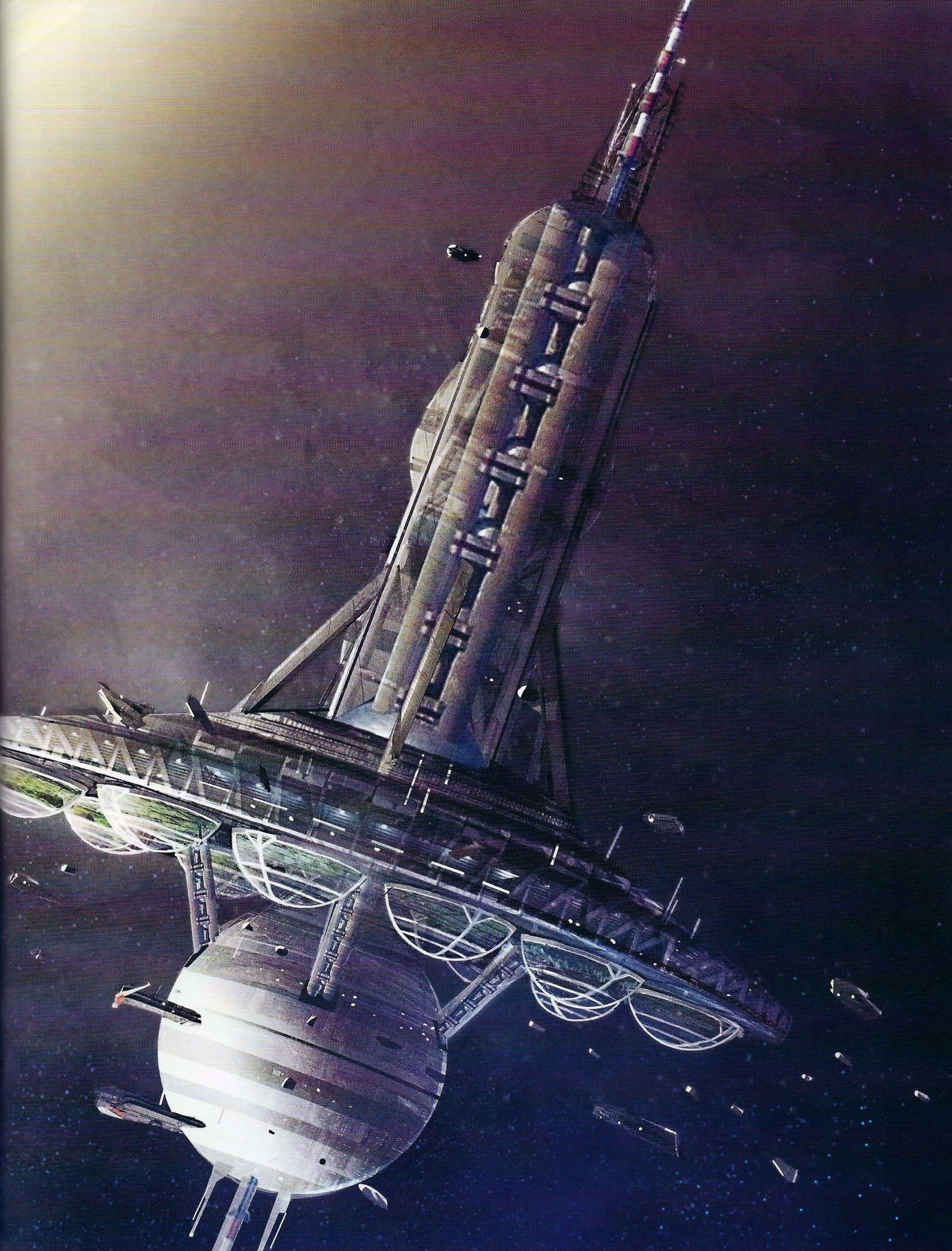
PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	10	0 | 0

Habilidades: Carisma 2, Engaño 2, Negociación 2, Percepción 3.

Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Ninguna.

Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), módulo de datos codificado, comunicador.



II

EL SECTOR CORELLIANO

"Todo el peligro y la aventura del Borde Exterior, aquí mismo, en el Núcleo."

–Gustip

Aunque muchos ciudadanos galácticos cometen con frecuencia el error de utilizar "sistema Corelliano" y "Sector Corelliano" como sinónimos, nada podría estar más lejos de la realidad. Corellia es únicamente uno de los treinta sistemas que se extienden a lo largo del sector y que van desde mundos mineros escasamente habitados bañados por la luz de soles inclementes hasta planetas selváticos apenas explorados, pasando por ecumenópolis y mundos devastados por los residuos tóxicos.

Al ser uno de los conjuntos de sistemas más antiguos de la historia galáctica, el Sector Corelliano afirma orgulloso ser la base de la civilización intergaláctica. Pero al mismo tiempo, la mayoría de los habitantes del sector no soportan la idea de que sus culturas se conviertan en una parte homogénea del resto del Imperio. Y el Imperio a su vez es consciente de que el Sector Corelliano oculta un núcleo de descontento.

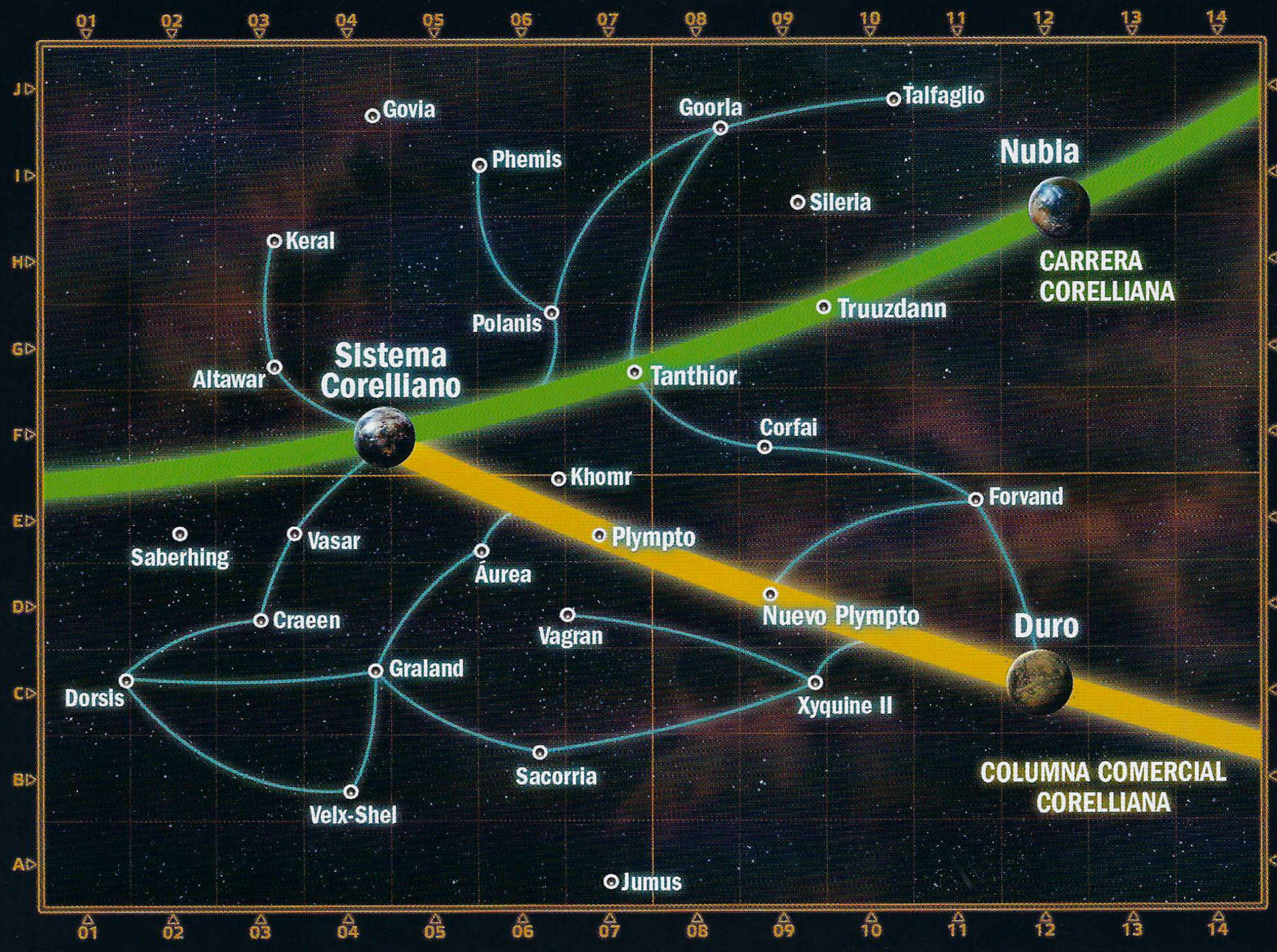
Antes de que el hiperimpulsor permitiera a los corellianos explorar la galaxia, se dedicaron a explorar su propio "vecindario" galáctico. Exploradores valerosos establecieron nuevas rutas hiperespaciales desde Duros y Corellia hasta Corfai, Nubia y otros mundos cercanos, siempre en busca de nuevos horizontes por descubrir y retos que superar. Los duros y los corellianos descubrieron que eran espíritus afines, y establecieron las rutas hiperespaciales por las que viajarían sus descendientes durante las generaciones venideras.

Las distintas sociedades del sector se muestran completamente dedicadas a mantener su diversidad. Sin embargo, han desarrollado un sentimiento de unidad gracias a su espíritu compartido de independencia y a su pasión por los viajes. En la actualidad, mientras que los sistemas individuales se esfuerzan por preservar sus patrimonios culturales únicos, el Sector Corelliano en su conjunto se encuentra firmemente unido a la hora de mantener su pujanza e importancia en los asuntos galácticos.

NAVEGACIÓN POR EL SECTOR

Más allá de los planetas de origen y demás lugares importantes del sistema Corelliano, se deben tener en cuenta otros sistemas del sector: el mundo fábrica contaminada de Duro, la Nubia cosmopolita y ecológicamente equilibrada, el refugio de artesanos de Áurea, el altamente disciplinada mundo agrícola de Sacorria, y muchos más. En total, el Sector Corelliano está compuesto por treinta sistemas estelares. Muchos de ellos contienen planetas habitados desde hace mucho tiempo que participan en los principales núcleos comerciales, lo que proporciona al sector su extraordinario poder e influencia.

Los diversos sistemas del Sector Corelliano se encuentran entre los más desarrollados e industrializados del espacio conocido. Por ejemplo, el nivel de industrialización



extremo de Duro se mantuvo durante tanto tiempo que acabó volviendo su superficie completamente inhabitable.

Gran parte del desarrollo tecnológico y científico de la galaxia se puede atribuir a este sector y a su ubicación galáctica. La Carrera Corelliana es una de las rutas hiperespaciales más grandes e importantes de la galaxia. Va desde Coruscant, que se encuentra en el auténtico Núcleo, hasta el Borde Exterior, donde se cruza con el Paso del Contrabandista. El descubrimiento, cartografiado y mantenimiento de esta ruta (así como de la Columna Comercial Corelliana, una de sus extensas ramas) proporciona al Sector Corelliano su enorme poder económico e influencia.

El Sector Corelliano cuenta con muchas potencias tecnológicas e industriales, con oficinas, laboratorios, plantas, centros de distribución y otras instalaciones ubicadas a lo largo de toda la región. Entre ellas se encuentran Corellia Digital y Sistemas Holográficos Corellidyne, dos fabricantes de módulos de datos, proyectores holográficos y plataformas de hologramas de gama alta; CoQuimCor (Corporación Química Corelliana), una filial del gigante biotecnológico Productos Farmacéuticos Chiewab; Autómatas Industriales, uno de los dos mayores fabricantes de droides de la galaxia; Tecnologías Corellianas, un fabricante de armas y sistemas de defensa de élite especializado en generadores de campos antiblásters; Compañía de Almacenajes Joben, una de las marcas de mayor confianza en todo lo relacionado con soluciones de almacenamiento para viajes espaciales; y NaviMaestro Corelliana, famosa por elaborar las cartas de astronavegación más precisas de la galaxia.

Sin embargo, no cabe duda de que tres empresas del sector han dejado su huella en toda la galaxia. Sistemas de Propulsión Estelar Nubia, S. A. es respetada en toda la galaxia por sus motores hiperespaciales y piezas para astronaves, y fabrica naves únicas para los ricos y poderosos. Las operaciones de la Corporación Minera Corelliana se extienden a lo largo y ancho de la galaxia, y suministran a muchas otras megacorporaciones las materias primas necesarias para su éxito. Por último, la Corporación de Ingeniería Corelliana o CIC, de nombre muy similar pero de características muy diferentes, es la joya de la corona del sector.

Probablemente se pueda considerar a esta última compañía como una de las mayores fuentes de riqueza y reputación para todo el Sector Corelliano. Es una de las tres empresas de construcción naval más punteras de la galaxia (siendo las otras dos Astilleros de Impulsores Kuat y Sistemas de Flota Sienar), la mayoría de los expertos creen que la CIC ha fabricado el mayor número absoluto de astronaves en la historia de la civilización galáctica. Esto puede atribuirse a su especialización en ventas civiles por encima de los contratos militares, aunque también fabricó algunas astronaves de combate excelentes, antes para la República y ahora para el Imperio. Los cargueros de la CIC son muy valorados por cualquier comerciante con negocios a larga distancia, debido en gran medida a la fiabilidad de sus sistemas principales en condiciones difíciles.

La inmensidad y las complejidades del Sector Corelliano hacen que el flujo de información tenga tanta importancia como el comercial, lo que ha llevado a las dos

mayores empresas de información (el Servicio de Noticias Corelliano, o SNC, y la Agencia de Información del Sector Corelliano, o AISC) a asumir papeles destacados y de gran influencia. Todo sistema, facción, corporación, político y causa tiene la necesidad de granjearse contactos dentro de una de estas empresas (o de ambas). Los servicios diplomáticos y de inteligencia de los gobiernos ajenos al Sector Corelliano efectúan un seguimiento regular de los dos sistemas de noticias para mantenerse al día de los sucesos importantes en uno de los sectores más influyentes de la galaxia. Por supuesto, con el aumento de la supervisión imperial sobre todas las cuestiones de información, en la actualidad a los dos servicios les resulta más difícil llevar a cabo sus tareas con su habitual integridad.

RELACIONES CON EL RESTO DE LA GALAXIA

El Sector Corelliano se ha visto a menudo definido por la contención interior y exterior, incluso durante los primeros días de la República Galáctica. Varios de sus sistemas fueron miembros fundadores y orgullosos de ello; a pesar de todo, insistieron de forma colectiva en incluir una cláusula en la constitución galáctica original que los mantuviese algo distanciados del resto de la República. Titulada *Contemplanys Hermi* (que traducido al básico significa "soledad contemplativa"), esta cláusula es aplicable únicamente a la delegación del Sector Corelliano en el senado, y se le concedió debido a la extraordinaria influencia de los planetas miembros de sector, además de como reconocimiento a los aspectos culturales distintivos del sector.

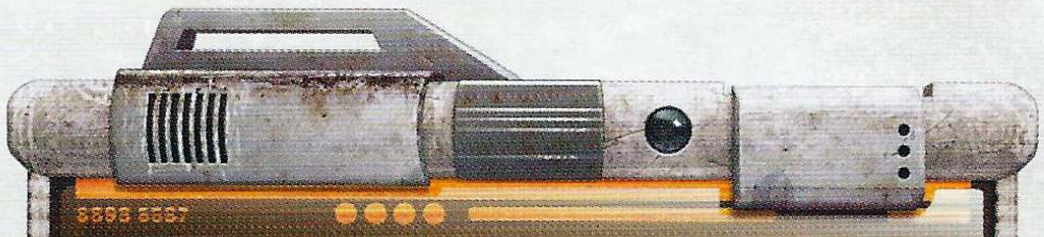
En esencia, sin llegar a separarse de la República Galáctica, el órgano rector del Sector Corelliano podía a efectos prácticos retirar "de forma temporal" su participación directa en cualquier asunto de interés para la República. Esto incluía el cierre de las fronteras del sector a todo el tráfico no nativo y la no inclusión de las fuerzas de defensa del sector en las operaciones militares de la República bajo ninguna circunstancia. Al mismo tiempo, los senadores del sector renunciarían a su derecho de veto y al resto de derechos de voto mientras se mantuviese en efecto el estado de la *Contemplanys Hermi*.

Curiosamente, durante estos periodos se permitía a las empresas no nativas con sede en el Sector Corelliano seguir funcionando con normalidad, siempre y cuando lo hicieran de acuerdo con las restricciones impuestas al envío y el transporte. Por lo general estas empresas no tardaban en comprobar que la única forma de continuar operando de manera rentable era unirse a la Asociación de Comerciantes Corellianos.

A lo largo de la historia galáctica, la *Contemplanys Hermi* se ha invocado en tan pocas ocasiones como para resultar prácticamente desconocida. Es por esto que cuando el senador Garm Bel Iblis apeló a ella en nombre de todo el Sector Corelliano durante la Crisis Separatista y el debate subsiguiente relacionado con la formación de un ejército para la República, pilló al senado completamente por sorpresa. Aunque muchos temieron que esto significaba la secesión del sector y su intención de unirse a los separatistas, Bel Iblis y el resto de funcionarios corellianos se aseguraron de explicar detenidamente y hacer énfasis en las intenciones originales de la cláusula.

De hecho, el Sector Corelliano se mantuvo completamente neutral durante las Guerras Clon. Por desgracia, aunque esta postura probablemente salvó a los sistemas del sector de parte del daño proveniente de aquellos conflictos, en última instancia apenas contribuyó a proteger la independencia corelliana.

Desde entonces, el Imperio ha revocado cualquier tipo de estatus especial: en lugar de ello, los recursos e industrias del sector han sido completamente nacionalizados y sometidos al control imperial, y como consecuencia de las necesidades administrativas del Imperio se ha incluido de forma forzosa al sistema Duro como parte del sector. Los diplomáticos de Sector Corelliano están obligados a participar en la política del Imperio, aunque sus voces se escuchan cada vez menos.



GRAN MOFF NAOMI DARGON

El primer gran moff del Sector Corelliano, Fliry Vorru, perdió su puesto cuando se interpuso en el camino del príncipe Xizor del Sol Negro. Vorru aprovechó las crecientes actividades delictivas en Corellia para establecer su propio imperio criminal. Xizor, por su parte, eliminó aquella amenaza acusando a Vorru, quien acabó siendo enviado a Kessel y sustituido por Naomi Dargon.

Dargon creció en una influyente familia de magnates industriales de Coruscant que respaldaron a Palpatine en su ascenso de canciller a Emperador. La lealtad de los Dargon les granjeó pingües recompensas en el Nuevo Orden, y una de ellas fue un puesto gubernamental importante para la primogénita Naomi.

Naomi Dargon comenzó su carrera como gobernadora planetaria. Enfrentada a unos prejuicios innatos entre las filas imperiales, Dargon aprendió tácticas militares para complementar sus habilidades directivas, que culminaron cuando aplastó de forma rápida y brutal un levantamiento en su jurisdicción.

Todo esto, unido a sus poderosos contactos políticos, le ganaron el puesto de Vorru. En los años posteriores consolidó su posición evitando participar en actividades criminales, haciendo caso omiso del Sol Negro y acabando con toda semilla incipiente de sedición. Dargon ordenó la devastación de Froz, lo que le valió el título de criminal de guerra a ojos de la Alianza Rebelde.

Dargon es una manipuladora política hábil, y ha enfrentado unas contra otras a varias facciones del sector, evitando con ello que se opusieran al Imperio. Es una mujer tranquila e imperturbable, pero también absolutamente despiadada. Para la mayoría de los corellianos Dargon sigue siendo una amenaza lejana pero poderosa, y un recordatorio de lo que puede sucederle a su sector si se pasan de la raya.

DURO

Datos de astronavegación: Sistema Duro, Sector Corelliano (antes Sector Duro), región del Núcleo

Características orbitales: Año de 420 días, día de 33 horas

Gobierno: Autocracia corporativa

Población: 18,5 miles de millones; casi todos viven en estaciones orbitales (53% duros, 36% humanos, 11% otros)

Idiomas: Durés, básico

Terreno: Yermos industriales contaminados

Ciudades importantes: Estación Bburru (capital), ciudad espacial Jivv, ciudad espacial Jyvus, Ranadaast

Áreas de interés: Ruinas de Tayana, Astilleros de Construcciones Astronavales, presa de Tiercan, Valle de la Realeza

Exportaciones principales: Astronaves, tecnología

Importaciones principales: Productos alimenticios, minerales, mano de obra

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana, Carrera Espacial Duros

Condiciones especiales: Los viajes ordinarios tienen prohibido el acceso a la superficie del planeta, y se necesitan permisos imperiales para aterrizar.

Descripción: Se les llama los Viajeros, un título honorífico que define los milenios dedicados al viaje espacial y a la exploración que los duros ejemplifican. El pueblo de Duro, cuyos ojos siempre miran a las estrellas, utilizaron sus siglos de esclavitud y explotación para hacerse con la oportunidad de aprender grandes secretos tecnológicos y científicos. Luego utilizaron estos conocimientos, derrocaron a sus amos y llegaron a las estrellas que tanto habían anhelado.

Se puede decir que Duro llevó el viaje espacial intragaláctico a los mundos del Núcleo, cambiando para siempre la cultura de todos los pueblos que un día conformarían la República Galáctica. Su dominio de la tecnología de hiperimpulsores y de la ingeniería de astronaves inició una nueva era para la galaxia, y se muestran legítimamente orgullosos de este legado.

Por desgracia, el resto del Núcleo no parece mostrar la gratitud que tal vez debiera. Duro ha sufrido terribles tragedias a escala planetaria a lo largo de los siglos, la mayoría a manos de belicistas que deseaban reducir el valor económico y estratégico del industrioso planeta y de su pueblo. Estas calamidades fueron las desencadenantes de una crisis ecológica que condenaría al otrora verde y exuberante planeta.

Por supuesto, los duros tienen gran parte de culpa de lo que le ha sucedido a su mundo. Aparentemente inconscientes de lo que ocurría en su hermoso medioambiente, se lanzaron a la industrialización desbocada en todas sus formas. Se dedicaron a extraer todo lo que pudieron de sus tierras, obteniendo las materias primas necesarias para producir en masa astronaves y otros productos relacionados.

En la actualidad la superficie (que no es visible a menos que se vuele bajo el perpetuo humo de color marrón amarillento que cubre el planeta) es una extensión yerma de deshechos, agujeros, excavaciones mineras y grasientos ríos marrones que desembocan en enfermizos mares lodosos.

ESCARABAJOS FEFZE

Irónicamente, la única criatura que todavía vive en el planeta en cantidades significativas es el escarabajo fefze, que ni siquiera es originaria de Duro. Estos escarabajos son una subespecie corrompida y carente de inteligencia de los fefze del planeta Fef (contratados originalmente como trabajadores capaces de soportar las duras condiciones planetarias), y prosperan gracias a su talento para adaptarse rápidamente a su entorno y a su capacidad para comer cualquier cosa, por tóxica que sea. Mientras siga existiendo algo de materia orgánica en Duro, su especie dominante seguirá siendo el escarabajo fefze.

DESOLADO POR EL ÉXITO

La historia de Duro, con su superficie anegada por la contaminación, su ecosistema asolado por los abusos y su pueblo exiliado a los cielos y a las estrellas, está marcada por una gran tristeza. Sin embargo, tiene también una historia de crecimiento tecnológico sin precedentes nacido de la curiosidad científica y de un anhelo por los misterios de la galaxia. Al igual que sucede con su pueblo, la historia del planeta Duro es muy fácil de pasar por alto, y su importancia para la galaxia en general se ha subestimado largamente.

LA HISTORIA DE DURO

Hace muchos miles de años, una de las primeras razas de viajeros estelares conocidos como los columi exploraron Duro. Al encontrar a una especie inteligente pero primitiva y una gravedad demasiado elevada para su gusto, dejaron el planeta en paz y nunca volvieron. Así, los columi desaprovecharon la oportunidad de aliarse con (o explotar) una especie bastante inteligente y tenaz destinada a convertir las estrellas en su hogar durante los milenios futuros.

Evolucionados a partir de antiguos reptiles, los duros prosperaron en las exuberantes junglas de su mundo natal. A medida que crecían y evolucionaban como especie, los duros fueron desarrollando una gran sed colectiva de conocimiento. Durante la era del Imperio Infinito, Duro fue conquistado por los rakatanos y su pueblo fue esclavizado para fabricar armas, astronaves y grandes maravillas tecnológicas. Durante aquel periodo, los duros se vieron obligados a construir la Forja Estelar, una máquina grandiosa y terrible alimentada por la furia de una estrella y las energías del Lado Oscuro. Capaz de construir armas, naves, droides de combate y otros materiales en cantidades casi infinitas, la Forja Estelar enseñó a los duros muchas cosas sobre la naturaleza de la construcción y el uso de la tecnología.

Cuando una terrible plaga exterminó prácticamente por completo a los rakatanos, los duros se sublevaron y obtuvieron su libertad y la de su planeta. Duro cayó bajo el dominio de una monarquía hereditaria; esta era se recuerda con gran orgullo y respeto. De hecho, una de las cualidades que definen a la mayoría de los duros es su amor por la historia, sobre todo la propia, y su capacidad de recitar historias y leyendas con una precisión perfecta. A pesar de todos los increíbles avances de Duro, la tradición oral de compartir la historia y las leyendas sigue siendo un fuerte rasgo cultural.

Cierto tiempo después de obtener su libertad y los medios para explorar la galaxia, los duros se encontraron con los afables y avanzados herglic. En última instancia, Duro se unió al Imperio Comercial herglic junto con muchos otros mundos del Núcleo. Tras aumentar de esta forma su alcance y sus recursos, los duros se adentraron aún más entre las estrellas. Al mismo tiempo, aprendieron de los herglic mucha cosas en los campos de la navegación y los motores de astronaves, lo que los volvió aún más indispensables para aquellos que dependían de los duros para el uso de astronaves y el comercio interestelar.

UNA EDAD DE ORO

Bajo el liderazgo sabio y astuto de la reina Rana Mas Trehalt, el planeta Duro y todo su sistema cobró un gran protagonismo dentro de la nueva civilización galáctica en ciernes. Aprovechando todo lo que aprendieron de su época de esclavitud, los duros desarrollaron hiperimpulsores de gran eficacia (los mejores de su época) y se dispusieron a establecer contactos con otros sistemas del Núcleo. Después de unir sus esfuerzos con Corellia y de cartografiar la Columna Comercial Corelliana, finalmente contactaron con Coruscant y otros muchos planetas del Núcleo. Al contar con gran cantidad de astilleros y puertos espaciales en órbita alrededor de Duro, el sistema se convirtió en un centro no sólo para el comercio, sino también para que otros sistemas obtuviesen un acceso cada vez mayor al resto de la galaxia.

La reina Rana condujo a su pueblo a una edad de oro, que culminó cuando Duro se convirtió en uno de los sistemas fundadores de la República Galáctica. A pesar de las muchas tragedias que aún habría de sufrir el planeta y su gente, Duro siempre será conocido y reconocido por su papel vital en la fundación de una civilización galáctica que perdura, aunque con cambios drásticos, hasta nuestros días. Incluso con las actitudes prohumanas que prevalecen en el Imperio (y que se ven reforzadas de forma constante por una propaganda masiva), todo el mundo recuerda el impacto de Duro en los viajes espaciales.

CONTROL CORPORATIVO

Lamentablemente, ni la edad de oro ni la monarquía perduraron. La corrupción y los intereses corporativos socavaron la influencia y el liderazgo del trono, hasta que finalmente una especie de consejo de gobierno mercantil se hizo con el poder de forma hegemónica sobre Duro y sus colonias, siendo la corona poco más que una marioneta bien pagada que bailaba al son de la música del consejo. Fue esta misma codicia y ambición la que en última instancia condujo a la ruina de Ranadaast, la gran ciudad construida en honor a la reina Rana y sede del gobierno de Duro.

Con el tiempo, las mentes más sabias prevalecieron y el improvisado consejo mercantil fue reformado de forma drástica hasta convertirse en lo que hoy es conocido como la Alta Casa de Duros. La Alta Casa, que asume por completo el concepto de autocracia corporativa, es un cuerpo legislativo compuesto por representantes designados de entre las corporaciones e instituciones económicas más importantes del Sector Duro. De entre sus filas se elige al Primer Funcionario Representativo, que actúa como director ejecutivo del gobierno de Duro.

Naturalmente, el amor de los duros por el viaje espacial tuvo como consecuencia un elevado índice de exploración. El planeta Neimoidia fue una de sus primeras colonias;

los neimoidianos han cambiado mucho a lo largo de los milenios, tanto de forma biológica como cultural, hasta el punto de que ahora se les trata como una raza completamente distinta; pero el linaje compartido es inconfundible. Durante la época de expansionismo galáctico masivo conocida como la Era Kymoodon, los duros también descubrieron y establecieron amplios contactos con el planeta Sneeve. Los exploradores duros descubrieron también el ahora famoso planeta de recreo Adner, así como Koboth, el planeta natal de los kobok.

MARCADO POR LA GUERRA

Duro envió expediciones pacíficas a la galaxia, pero la galaxia le devolvió pocas veces el favor. Hace cerca de cuatro milenios, el planeta resultó casi totalmente devastado por los droides de combate Basilisco utilizados por los mandalorianos que invadieron las colonias y el Núcleo durante las Guerras Sith. El ciclo milenario de conflictos generados por los sith también provocó la total destrucción de la colonia duros de Harpori. La mayoría de los conflictos entre sith, jedi y mandalorianos se extendieron a Duro y sus colonias, a pesar de que ni el planeta ni sus habitantes eran remotamente belicosos.

Sin embargo, la razón principal de que Duro fuese un objetivo estratégico tan importante estribaba en su siempre creciente poderío técnico e industrial. Hace poco más de dos siglos el planeta entró en el punto culminante de su increíblemente larga era industrial, como evidenció la extraordinaria hazaña de ingeniería conocida como la presa de Tiercam. Diseñada para ayudar a controlar los ingentes volúmenes de residuos tóxicos generados por las operaciones mineras a gran escala, la presa evitaba que las aguas ácidas de varios ríos y arroyos se extendieran por tierras que seguían siendo marginalmente habitables. La increíble ciudad minera de Tayana, situada en el gigantesco cráter meteórico del mismo nombre, también se hizo famosa durante esta época. Tayana, que ha sido estudiada por científicos e ingenieros de muchos otros mundos del Núcleo y de las colonias, era al mismo tiempo un imponente complejo totalmente dedicado a la minería y el procesamiento de materias primas vitales para la fabricación de astronaves, y un riesgo ecológico de letales proporciones planetarias. El paisaje estaba también cubierto por inmensas plantas procesadoras de alimentos que liberaban aún más contaminantes a la atmósfera.

A medida que el planeta se iba volviendo cada vez más inhabitable, los siempre pragmáticos duros simplemente convirtieron sus extensos complejos de astilleros en la base para toda una serie de estaciones espaciales orbitales del tamaño de ciudades. En última instancia, el planeta se convirtió en poco más que una inmensa excavación minera y zona de fabricación sin vida, controlada por máquinas y poblada por robots, mientras que la totalidad de la población del planeta se trasladó a masivas ciudades artificiales que orbitan alrededor del planeta como pequeñas lunas.

Este proceso se aceleró en gran medida durante las Guerras Clon cuando el general Grievous, comandante del bando separatista, se embarcó en una campaña terrible y destructiva con el objetivo de capturar Duro para la Confederación de Sistemas Independientes. Grievous básicamente acabó lo que los duros habían comenzado; ordenó un bombardeo orbital que liberó enormes nubes de residuos radiactivos y tóxicos en la atmósfera y que volvió inhabitable todo el planeta.

Al final de las Guerras Clon, cuando el Imperio Galáctico comenzó a asegurar aún más los planetas del Núcleo y las colonias, los administradores imperiales forzaron a los habitantes de Duro que aún vivían en la superficie a abandonar el planeta por completo y trasladarse a las ciudades orbitales. Al mismo tiempo, el Imperio nacionalizó los recursos de Duro, que utilizan en la actualidad para alimentar la creciente estructura militar imperial.

El Sector Duro se ha fusionado con el Sector Corelliano por cuestiones de conveniencia administrativa, aunque muchos expertos políticos creen que fue una maniobra deliberada para generar tensiones entre las poblaciones de Duro y Corellia. Naturalmente, con las actitudes y políticas antropocéntricas predominantes en todos los estamentos del gobierno y la burocracia del Imperio, los sufridos duros son una vez más ciudadanos de segunda clase en sus propios hogares.

El único factor mitigador para el pueblo de Duro es la reintegración lenta pero constante de los neimoidianos nuevamente dentro de su cultura. Con la derrota y caída en desgracia de la Federación de Comercio, los colonos

¿QUÉ HACE QUE DURO SEA CORELLIANO?

Aunque siempre ha habido una extensa cooperación y comercio entre Duro y el Sector Corelliano, los duros no tenían problema alguno en considerarse una sociedad y una cultura separada que vivía en su propio sector del espacio. Después de todo, habían llegado a las estrellas mucho antes que sus vecinos y se habían ganado su libertad derrocando una tiranía opresiva. ¿Por qué deberían integrar su identidad en una cultura dominada por humanos?

Haciendo caso omiso de las sensibilidades o deseos de Duro, el Imperio decidió reorganizar las fronteras del mapa galáctico para satisfacer sus necesidades administrativas. Incluir la gestión del desastre ecológico de Duro y sus importantes capacidades de fabricación dentro del Sector Corelliano se presentó como una simple decisión logística. El Imperio necesitaba los activos de Duro para fortalecerse militarmente, y los recursos del Sector Corelliano le permitiría ayudar a reconstruir la sociedad de Duro para que pudiera adaptarse a la crisis de su planeta.

Esto, sin embargo, es sólo parte de la verdad.

Bajo el régimen del emperador Palpatine, la burocracia imperial tiene muchos planes ocultos. Uno de ellos, siguiendo órdenes específicas del Emperador, consiste en fomentar tanta discordia y disputas políticas como sea posible entre los gobiernos locales. Crear un caos de tal envergadura hace que sea mucho más fácil para los moffs y demás oficiales imperiales manipular los sectores a su cargo mientras actúan como moderadores, y en caso necesario, como ejecutores.

Al unir el Sector Duro al Sector Corelliano, el Imperio busca generar resentimiento tanto entre los duros como entre los corellianos. Se espera que los duros vean el movimiento como una forma de subvertir su soberanía (lo cual es cierto), pero que concentren ese resentimiento sobre el gobierno corelliano al que se les ha asignado. Por otro lado, están pidiendo a los corellianos que se hagan cargo de la rehabilitación de Duro, lo que produce animosidad por el uso de unos recursos que ya están demasiado extendidos. Al mismo tiempo, la gran moff Naomi Dargon manipula la situación para su beneficio político y personal.

pródigos están regresando a las costumbres de su sistema natal en busca de un nuevo comienzo. Algunos regresan a Duro y encuentran un hogar en las ciudades orbitales. Traen consigo una amplia experiencia en el comercio, los negocios, la burocracia y la administración, todos ellos conocimientos útiles para que el pueblo de Duro luche por el futuro incierto al que se enfrenta.

EL PLANETA DURO

Duro, que en otro tiempo estuvo cubierto en su mayor parte de frondosas junglas, albergó millones de especies nativas de flora y fauna. El calor y la humedad del planeta resultaron especialmente propicios para las formas de vida reptilianas a partir de las que evolucionó la especie de los duros. Las cadenas montañosas bajas formaban miles de mesetas y valles en los que prosperó la población, y el agua fluía por sus tierras a través de grandes ríos y muchos miles de arroyos.

Duro tiene tres grandes continentes. Uno de los más grandes se extiende a lo largo de una tercera parte de la superficie del planeta. Un segundo continente, con alrededor de una cuarta parte de tamaño del principal, se extiende desde el polo norte hasta el hemisferio opuesto del continente principal. El tercero es poco más que una isla muy grande y está situado en el mismo hemisferio que el segundo, en las regiones meridionales del planeta.

A día de hoy no sobrevive prácticamente nada de la frondosa jungla del pasado. Las extinciones masivas de flora y fauna ya habían comenzado tiempo antes de que la terrible primera invasión mandaloriana se cobrase un precio devastador. La contaminación y los residuos tóxicos resultantes de su era industrial descontrolada convirtieron el aire en una niebla perpetua, calimosa y asfixiante que cubría toda la atmósfera, con ríos de cieno que desembocaban en mares ácidos. Los pocos esfuerzos destinados a controlar la polución quedaron borrados del mapa durante los ataques de los droides de combate Basilisco.

Desesperados por reconstruir su economía tras las Guerras Sith, los duros apenas prestaron atención al impacto ecológico de sus industrias mientras luchaban por superar las secuelas de la guerra. Se fabricaron plantas de producción alimentaria para minimizar la polución atmosférica. Pero los sistemas de seguridad de aquellos sistemas apenas les preocupaban en comparación con la producción de suficiente comida para alimentar a los trabajadores que se rompían las espaldas excavando el mineral que salía de nuevo desde las minas, y para llevar piezas de astronave a los astilleros que se estaban reconstruyendo en órbita.

Así, al ordenar un bombardeo masivo, el general Grievous acabó por completo con un ecosistema ya al borde del colapso total. Las últimas salvaguardas contra las toxinas, desechos y contaminación del aire quedaron convertidas en ruinas humeantes, dejando atrás un mundo en el que resultaba imposible vivir sin equipo de protección. Los últimos habitantes del planeta tuvieron que ser evacuados a las ciudades orbitales, mientras que el resto de la vida salvaje simplemente se extinguió.

LA ECONOMÍA DE DURO

Cuando un pueblo decide arruinar todo un planeta por el bien de la industria, lo consigue. En el caso de los duros, lo que hicieron fue crear una de las industrias de construcción de astronaves más prolíficas y exitosas de la galaxia.

Los Astilleros de Construcciones Astronavales de Duro, controlados por el Gremio de Fabricantes de Astronaves del planeta, son enormes, tecnológicamente avanzados y fiables. La Corporación de Ingeniería Corelliana (CIC) es un accionista importante de estos astilleros. En ellos se lleva a cabo gran cantidad del trabajo de fabricación de sus famosas líneas de cargueros y astronaves de otros tipos. Otras firmas de diseño también contratan los servicios de estos astilleros siempre que resulta posible.

Últimamente, sin embargo, el Imperio se ha hecho con el control de gran parte del complejo industrial de construcción naval para sus propias necesidades, usándolo para construir rápidamente equipo para la Armada Imperial. Por suerte, esto hace que siga entrando dinero y recursos en la economía de Duro, aunque los márgenes de beneficio sean considerablemente más bajos. Aunque el primer funcionario representativo se asegura de desafiar la autoridad del Imperio en alguna que otra proclama, los funcionarios tanto de la Alta Casa de Duros como de la administración imperial son conscientes del statu quo y en cierta medida lo aceptan.

Además de la construcción naval, los astilleros son también un destino popular para reparaciones y reacondicionamientos. Millones de duros se ganan bien la vida simplemente alquilando secciones de una estación y abriendo un taller de reparación. Antes del incremento de la presencia imperial, contrabandistas y otros elementos marginales de la sociedad llevaban a menudo sus naves al sistema para que les reemplazasen alguna pieza defectuosa o para ajustar sus motores. Algunos todavía se arriesgan a sufrir un encuentro desafortunado con tal de acudir a su mecánico duros favorito, a pesar de que en la actualidad deben enfrentarse a la presencia de agentes de aduanas y personal de seguridad en el sistema.

Aunque son famosos por sus astronaves e hiperimpulsores, el conocimiento tecnológico de los duros se extiende hasta otras áreas. En sus veinte ciudades orbitales hay empresas especializadas en comunicaciones, seguridad, blindajes y armas personales, entretenimiento, electrónica del hogar y de negocios, y mucho más. La producción en masa aún se efectúa en la superficie del planeta, donde los droides controlan los sistemas automatizados de las fábricas. Los productos terminados salen de los inmensos almacenes y se distribuyen a tiendas y clientes de toda la galaxia.

EL VALLE DE LA REALEZA

Hace casi diez milenios, la República encargó al historiador Vicendi que recopilase una lista con las "veinte maravillas de la galaxia". Esta lista, elaborada para celebrar el aniversario de la República, se centró en los objetos grandiosos construidos por seres inteligentes, obras destinadas a representar los mayores logros de la arquitectura, la construcción, el arte y el progreso.

El Valle de la Realeza era una de esas grandes maravillas, aunque el tiempo y el clima hostil de Duro lo han asolado hasta convertirlo en una sombra de su antigua gloria.

Con los ojos siempre puestos en las estrellas, los mejores gobernantes duros nunca vacilaron en el deseo de ver a su pueblo abandonar el planeta y explorar la galaxia. Los duros erigieron dentro del Valle monumentos enormes y espectaculares a estos líderes, celebrando tanto a los individuos como los logros del pueblo al que gobernaban. Cada monumento es una maravilla de la ingeniería y la arquitectura, y artistas y artesanos consumados adornaron los monumentos con bajorrelieves, grabados y otras representaciones en las que se detallaba la elaborada historia de todo el planeta.

Por desgracia, los estragos de la era industrial de Duro, las distintas guerras y las fallidas políticas ambientales globales de los líderes planetarios durante los últimos milenios se han cobrado un terrible precio en este otrora gran lugar. Hace casi cuatro milenios, el complejo arqueológico permanente construido para estudiar y gestionar el Valle tuvo que ser abandonado debido a la presencia de contaminantes ácidos en el aire y el agua. La cifra de investigadores muertos alcanzó cifras alarmantes, lo que provocó la cancelación de prácticamente todas las investigaciones. Las pocas expediciones arqueológicas que todavía se aventuran al valle lo hacen bajo severas restricciones.

A pesar de estos peligros y prohibiciones, un sinnúmero de historiadores y amantes de la adrenalina todavía tratan de bajar a la superficie de Duro y hasta el Valle. Desean descubrir más tesoros, tanto monetarios como históricos, antes de que la atmósfera tóxica los destruya.

CRIATURAS Y DESAFÍOS

La mayor amenaza para cualquiera que ponga un pie en la superficie de Duro es la propia atmósfera. El aire es tóxico para casi todas las formas de vida conocidas.

LA TECNOCÁMARA DE LA REINA RANA

Hay muchas leyendas y rumores alrededor de la reina duros Rana Mas Trehalt y su vida, pero uno de los más persistentes es el de la valiosa tecnología rakatana que guardaba. Se dice que, como un recordatorio de la tragedia que afectó a su pueblo, Rana reunió toda la tecnología rakatana que pudo encontrar y la almacenó en una cámara acorazada especial. Una vez que la monarquía sucumbió, y Ranadaast fue invadido por ladrones y criminales, se produjo una carrera frenética para encontrar la cámara y saquear el tesoro que se ocultaba en su interior. Sin embargo, después de muchos años de fracasos, incluso los más entusiastas perdieron interés. Pronto, la historia se convirtió en una leyenda y pocos se han atrevido a buscar la cámara desde entonces. Quienes lo hacen a menudo sucumben al inhóspito planeta o a los salvajes escarabajos fefze que han infestado la ciudad. Nadie sabe con exactitud lo que contiene la cámara, pero existen muchos artefactos que han sido dados por desaparecidos desde la caída de la monarquía.

Además de eso, los ácidos, los agentes corrosivos y la radiación actúan constantemente descomponiendo materiales orgánicos al tiempo que deterioran incluso el equipo especializado y protegido.

La atmósfera de Duro tiene una puntuación mínima de 5 en la **Tabla 6–8: Fuego, ácido y atmósferas corrosivas** de la página 214 del manual básico de **Al Filo del Imperio**, y en algunas zonas puede llegar incluso al 8. Los ríos, lagos y arroyos serán por lo menos un nivel más alto que el aire circundante, mientras que los océanos suelen tener valores ligeramente inferiores. Como el acceso a la superficie del planeta está restringido, hay también droides de seguridad apostados en la mayoría de las instalaciones, y algunos llevan a cabo patrullas regulares (utiliza el perfil del droide de seguridad de la página 411 del manual básico de **Al Filo del Imperio**).

ESCARABAJO FEFZE [RIVAL]

El escarabajo fefze, la forma de vida dominante (y en general, superviviente) de la superficie de Duro, es una subespecie corrompida y carente de inteligencia de los insectoides fefzes. Originalmente se reclutó a un gran enjambre de fefzes para que emigrasen a Duro como trabajadores. Los duros creían que los fefze serían capaces de soportar la atmósfera venenosa y el daño ambiental de las zonas mineras. Por desgracia, los niveles de toxicidad superaron incluso a los fefze, que acabaron mutando. Cuando el ecosistema se derrumbó por completo y los duros abandonaron el planeta, los escarabajos fefze se quedaron atrás, se reprodujeron sin control y se dedicaron a consumir toda la materia orgánica del planeta.

Los escarabajos fefze son tan grandes como un deslizador biplaza. Son depredadores por naturaleza, y atacan con rapidez y voracidad a cualquier ser orgánico que se encuentre dentro del alcance de sus sentidos. Además, son capaces de escupir a corta distancia sus ácidos digestivos (lo bastante potentes como para descomponer cualquier cosa remotamente comestible). Si un grupo es lo bastante desafortunado como para encontrarse con escarabajos fefze, su único consuelo es que sólo un puñado de ellos comparte una zona de caza al mismo tiempo.

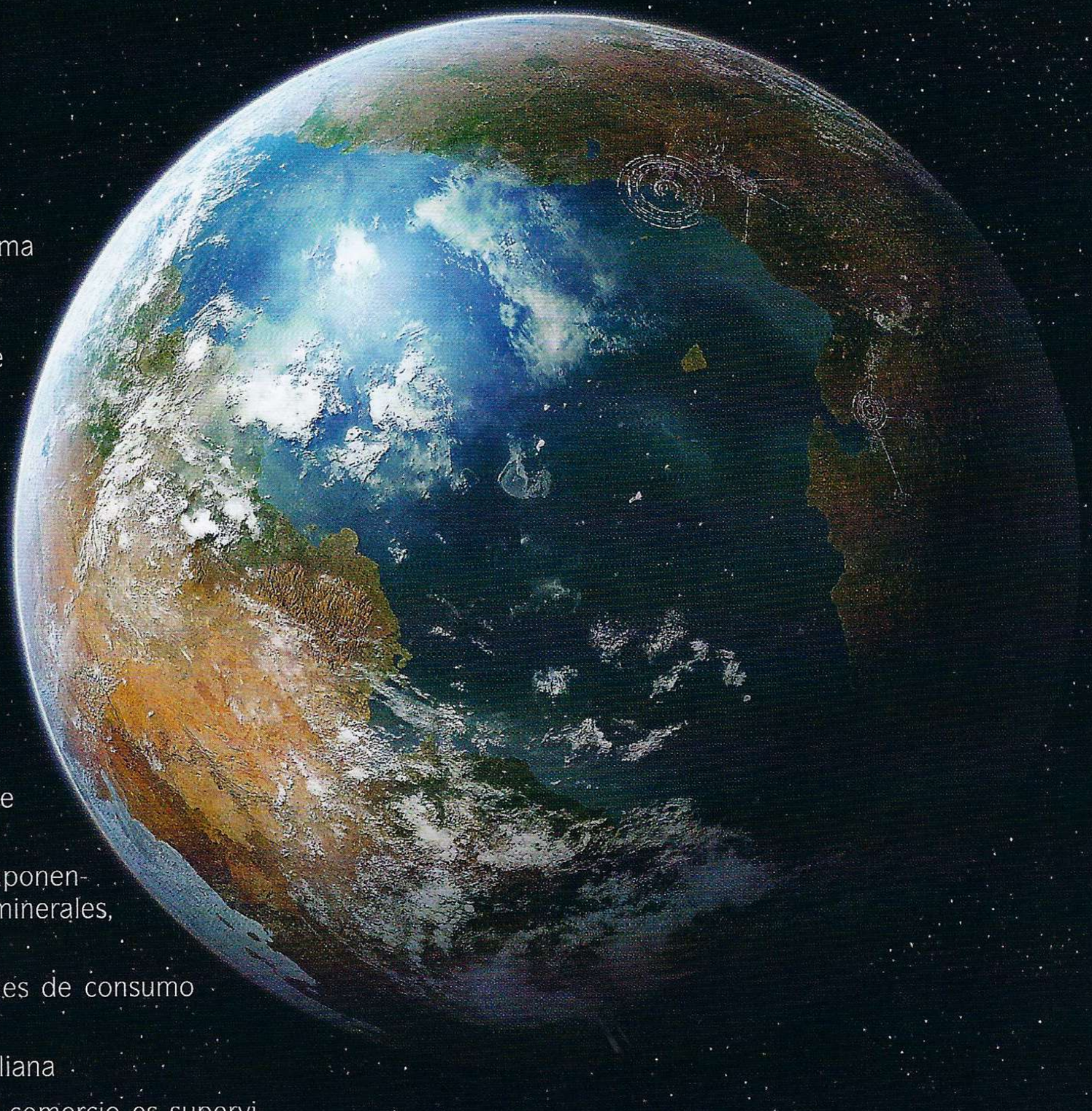
Habilidades: Alerta 1, Armas a distancia ligeras 1, Pelea 1, Percepción 1, Sigilo 1.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Silueta 2, Habitante de entorno tóxico (puede sobrevivir en casi cualquier ambiente venenoso, ácido, tóxico, irradiado o peligroso).
Equipo: Patas (Pelea; daño 5; crítico 4; alcance de interacción; Derribo), mandíbulas (Pelea; daño 6; crítico 3; alcance de interacción; Apresadora 4, Perforante 1), saliva ácida (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Disparo lento 4, Incendiaria 3).

MECÁNICO DE ASTRONAVE DUROS [RIVAL]

Es probable que el mecánico duros típico no resulte una amenaza (a menos que el grupo quiera entrar en su local y robarle), pero sin duda sí es una persona interesante a la que conocer. Su amor por todo lo relacionado con las astronaves garantiza un excelente trabajo, y probablemente hará todo lo que pueda de la forma más rápida y económica posible. Después de todo, está en competencia directa con muchos otros como él.

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo 1, Astronavegación 1, Computadoras 1, Mecánica 3, Percepción 2, Pilotar vehículo espacial 1.
Talentos: Mañoso 1 (elimina ■ de todas las tiradas de Mecánica, y reduce a la mitad el coste en créditos para añadir modificaciones a sus accesorios), Puesta a punto 2 (al reducir la cantidad de Tensión de sistemas sufrida por una astronave o vehículo, se reduce en 2 puntos adicionales).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Llave hidráulica de gran tamaño (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 4; alcance de interacción; añade automáticamente ⚙ a todas las tiradas de combate con esta arma), juego de herramientas, parches de reparaciones de emergencia.

NUBIA



Datos de astronavegación: Sistema Nubus, Sector Corelliano (sistemas periféricos), región del Núcleo

Características orbitales: Año de 289 días, día de 29 horas

Gobierno: Democracia

Población: 2,6 miles de millones (92% humanos, 8% otros)

Idioma: Básico

Terreno: Llanuras y montañas

Ciudades importantes: Ciudad Nuba (capital), Ciudad Rordis

Áreas de interés: Palacio Nubio, colinas de Tallera, Museo de Ingeniería y Diseño del Colectivo de Diseño de Nubia

Exportaciones principales: Componentes de astronaves, alimentos, minerales, droides astromecánicos

Importaciones principales: Bienes de consumo de baja tecnología

Rutas comerciales: Carrera Corelliana

Condiciones especiales: Todo el comercio es supervisado por una fuerte presencia imperial, que prohíbe las adquisiciones importantes de astronaves o piezas por parte de clientes no autorizados.

Descripción: Lo más probable es que las dos cosas que le vengan a la mente a la mayoría de los ciudadanos de la galaxia al pensar en Nubia sean las carreras de rontos y el diseño de astronaves. En muchos sentidos, ejemplifican la naturaleza dual de los habitantes del planeta: un fuerte vínculo con sus tesoros naturales y un poderoso impulso por el desarrollo tecnológico y de la galaxia.

Los colonos originales que terraformaron el planeta para hacer mejor uso de los grandes acuíferos situados bajo su superficie lo visualizaron como un mundo agradable capaz de soportar una amplia variedad de flora y fauna, y lo desarrollaron hasta convertirlo en un recurso importante para las necesidades agrícolas de todo el Sector Corelliano. Unas políticas gubernamentales sagaces y astutas, combinadas con una muy afortunada historia carente de conflictos e intervenciones en las guerras galácticas, proporcionaron un entorno excepcionalmente atractivo para los intereses corporativos.

Ahora Nubia es uno de los planetas más prósperos y exitosos del sector. El hecho de que esté dirigido por supervisores corporativos en lugar de funcionarios designados no parece afectar a la población del planeta en lo más mínimo. Sólo se muestran un tanto preocupados por el aumento de la presencia de agentes de aduanas imperiales y patrullas en todo el planeta. Mientras les sigan permitiendo disponer de su tiempo de trabajo y asueto, en general los nubios no suelen tener muchas preocupaciones.

EL GRAVIBOL Y LAS CARRERAS DE RONTOS

Dos deportes claramente nubios han ganado importancia a lo largo del Núcleo, e incluso del resto de la galaxia: el gravibol y las carreras de rontos. El gravibol se juega con dos equipos de seis jugadores en una cancha especial. Los jugadores utilizan botas sustentadoras que les permiten rebotar varios metros en el aire y aprovechar las tres dimensiones de la cancha, y blanden porras repulsoras con las que atrapan y lanzan una pelota entre ellos y hasta una portería situada en una pared. En la actualidad el deporte es muy popular, y se invierten grandes cantidades de dinero en los campeonatos. También se ganan y pierden ingentes sumas en las apuestas.

Las carreras de rontos son una pasión para casi todos los nubios. Para practicar este deporte se utilizan estos grandes mamíferos cuadrúpedos nativos del planeta, que normalmente sirven como bestias de carga (y para montar en general, antes de la época de los deslizadores y otras máquinas). Las carreras de rontos se han convertido en un deporte elaborado, con exhaustivos regímenes de crianza y adiestramiento. La más famosa de todas las pistas de carreras es la construida en las colinas de Tallera, justo al sur de la ciudad de Nuba. Aquí es donde se celebra anualmente el Abierto de Tallera. El Abierto de Tallera se ha convertido en un evento al que se esfuerzan por ir los más ricos y famosos de los mundos del Núcleo.

BENDECIDO POR EL EQUILIBRIO

El impresionante desarrollo tecnológico y económico, combinado con un fuerte sentido de la estética y el equilibrio ecológico, definen Nubia como uno de los mundos del Núcleo de mayor éxito. Aunque inmensas corporaciones interestelares consideran Nubia su hogar, la población se niega a permitir que los intereses industriales se impongan al respeto por el mundo y sus tesoros.

LA HISTORIA DE NUBIA

Hace unos veintidós milenios, humanos astutos y determinados colonizaron Nubia a raíz del descubrimiento de enormes acuíferos subterráneos bajo la superficie de sus dos grandes continentes. Utilizando gigantescas bombas hidráulicas y otros elementos de tecnologías de terraformación, en relativamente poco tiempo hicieron del planeta un lugar agradable y habitable, fomentando aún más la colonización de otros mundos del Núcleo.

Al cabo de unas pocas décadas, Nubia se había convertido en una importante fuente de alimentos para el sector. Sus fértiles tierras daban grandes cosechas y proporcionaban tierras de pastoreo excepcionales para todo tipo de animales criados por su carne. Los rontos nativos se volvieron bastante populares para su exportación a mundos rurales, aunque el nerviosismo de las criaturas las hacía menos atractivas para la mayoría de los mundos del Núcleo y sus caos urbanos.

Nubia, que se libró de la mayoría de los horrores provocados por las muchas guerras que afectaron a otros mundos del Sector Corelliano, se desarrolló de forma constante hasta convertirse en un gigante agrícola y un lugar seguro para los intereses corporativos. Siempre y cuando preserven su preciado equilibrio entre progreso y conservación del medio ambiente, las empresas reciben generosas recompensas financieras por establecer sedes en Nubia. La paz y estabilidad del sistema atrajeron a más empresas, garantizando una base fiscal de gran tamaño y un crecimiento y prosperidad aún mayores.

Por desgracia, las ambiciones y la avaricia de los intereses corporativos ejerció una influencia inevitable en el gobierno de Nubia. Un soborno aquí, algunos favores allá, y con el paso del tiempo la corrupción acabó afectando a todos los niveles de la estructura democrática. Sin embargo, como la población general siguió disfrutando de paz y felicidad, no pareció importarles que a efectos prácticos los intereses corporativos se convirtieran en un gobierno en la sombra que dirigía realmente el planeta.

Durante los años inmediatamente anteriores a la llegada del Imperio, el jefe de la gigantesca FarmaCorp, un hutt llamado Prall, alcanzó la cúspide de este gobierno secreto. Es lo suficientemente astuto como para seguir aparentando que no está involucrado, y utiliza ejecutivos humanos como cara visible de su emporio empresarial. Sea como fuere, gobierna con mano de hierro envuelta en guante de terciopelo. Prall no permite que nada interfiera con los rentables iniciativas que tanto él como sus colegas han establecido con el gobierno y los recursos de Nubia a su disposición.

EL PLANETA NUBIA

Nubia no era exactamente un paraíso cuando fue descubierto por primera vez, pero los audaces e imaginativos ingenieros de terraformación decidieron convertirlo en uno. Es un mundo bastante pequeño, de clima templado en la mayor parte de su superficie, y posee dos grandes continentes separados por varios océanos poco profundos.

El contenido de minerales de los océanos es tan elevado que únicamente sobreviven en ellos las formas de vida más resistentes, y el proceso para adecuar el agua para su uso agrícola o personal tiene un coste casi prohibitivo. Sin embargo, la corteza del planeta cuenta con grandes reservas de agua limpia y potable en acuíferos situados bajo la superficie. La naturaleza única de las capas de minerales de la superficie de Nubia y de su corteza subterránea filtra el agua generada por el ecosistema y la canaliza hacia los acuíferos, proporcionando a los habitantes del planeta un inagotable suministro de agua verdaderamente excepcional.

En la actualidad este agua llega a todo el planeta mediante una extensa red de bombas hidráulicas y canales de irrigación, acueductos y otros métodos, insuflándole vida y vitalidad. Los ingenieros que supervisaron la colonización y el desarrollo de Nubia también establecieron los principios de desarrollo diseñados para garantizar que no se repitiera un desastre ecológico como el de Duro. Estos principios son como una religión para la población del planeta, que sigue manteniendo un equilibrio esencial entre el crecimiento próspero y el respeto por el tesoro ecológico creado por los terraformadores originales.

CARACTERÍSTICAS DE LA SUPERFICIE

La mayor parte de la superficie del planeta está compuesta por llanuras suavemente onduladas, ideales para la agricultura y la ganadería como consecuencia de los proyectos de irrigación. También hay un buen número de cadenas montañosas, la mayor parte de las cuales están repletas de minerales y depósitos de metales preciosos. Las vetas de bronzio son especialmente comunes, y hacen que la minería resulte una actividad rentable. Sin embargo, con las restricciones medioambientales impuestas por el gobierno, las auténticas operaciones a gran escala resultan inviables. La mayoría de las actividades mineras las realizan empresas pequeñas dispuestas a trabajar dentro de los límites impuestos. Hasta el momento, ni siquiera la corrupción planetaria sistemática ha puesto en peligro esta restricciones. Sin embargo, la presión imperial para cumplir con las cuotas de minerales puede llegar a erosionar estas leyes.

Una de las técnicas adoptadas para garantizar la salud ecológica de Nubia consistió en situar los asentamientos más grandes (los que acabarían por convertirse en ciudades legítimas) en las zonas más secas y menos hospitalarias de la superficie del planeta. Esto preservó una gran cantidad de tierras de cultivo, y aunque el planeta tiene ciudades de gran tamaño, apenas afectan al medio ambiente.

LA ECONOMÍA DE NUBIA

Nubia es uno de los sistemas más consistentemente prósperos de los mundos del Núcleo. Esto se puede atribuir en gran medida a la gestión racional y eficaz tanto de los recursos como de las oportunidades de negocio. Algunos críticos observan los imponentes edificios de Coruscant y afirman que Nubia es "pintoresca" o "colonial" en comparación. Sin embargo, Nubia tiene un nivel de vida tanto o más alto que el de cualquier otro mundo del Núcleo.

Una vez finalizada por completo la terraformación, los recursos naturales del planeta ayudaron mucho a su desarrollo inicial. El clima de Nubia propicia una temporada de cultivo extremadamente larga, lo que favorece la siembre, recolección y envío de grandes cantidades de productos agrícolas a la galaxia, y proporciona ingresos a todos los componentes del sector a lo largo de todo el año. La sociedad del planeta tiene una cultura de largas jornadas de labor y una fuerte ética de trabajo, dando lugar a una productividad constante en todos los sectores.

Esto a su vez proporciona aún más incentivos para que los intereses empresariales interestelares ubiquen sus operaciones en Nubia. La fuerza de trabajo experta y motivada del planeta le proporciona otra fuente de rentabilidad. Esto, unido a la permisividad legal (gracias a la influencia directa de Prall el hutt y su camarilla de ejecutivos, que son los que realmente gobiernan) y a la estabilidad de un planeta que lleva mucho tiempo libre de conflictos devastadores, hace que Nubia resulte una opción atractiva para muchas empresas, a pesar de las restricciones medioambientales que deben cumplir. Autómatas Industriales es una de las empresas más importantes e influyentes establecidas en Nubia, y tiene en el planeta su sede corporativa.

Además de las empresas corporativas nubias, su próspera industria del entretenimiento les permite divertirse con el mismo ímpetu con el que trabajan. Las ciudades cuentan con todas las diversiones y actividades imaginables, incluyendo algunas que otras sociedades del Núcleo menos permisivas suelen ver con desaprobación. Además de teatros, cantinas, salas de música y funciones de arte elevado, Nubia cuenta con gran cantidad de casinos, pistas de carreras de vainas, pistas de aceleradores y muchas otras posibilidades para apostar y descargar adrenalina. Uno de los complejos hoteleros más famosos y populares es el Palacio Nubio, que cuenta con doce casinos, numerosas salas de holovídeo y escenarios para actuaciones en vivo, una sala de realidad virtual y los increíbles Jardines Solares. Pocos saben que el palacio también sirve como base de operaciones para Prall el hutt, el director ejecutivo de FarmaCorp.

SISTEMAS DE PROPULSIÓN ESTELAR NUBIA, S. A.

Entre las diferentes razones de la fama de Nubia, la calidad y la estética de diseño de Sistemas de Propulsión Estelar Nubia es una de las principales. Esta famosa corporación nunca ha aspirado a ser un fabricante a gran escala de enormes flotas; en lugar de ello se ha centrado en diseños únicos y especializados adecuados a las necesidades emocionales y profesionales de sus clientes.

EL ESTABILIZADOR DE SHORN

Nubia parece un lugar poco probable para la mejor cantina neutral del sector, pero cualquier coreliano experimentado te dirá lo contrario. El Estabilizador de Shorn puede no ser lo que esperan la mayoría de fronterizos. No es oscuro, ni un antro de mala muerte, y aunque ofrece las mismas bebidas y entretenimiento que otras cantinas, no es famoso por sus acuerdos a puerta cerrada ni por sus turbias operaciones. En lugar de ello, rufianes y delincuentes de todo el sector consideran este lugar territorio neutral. Es el sitio en el que pueden reunirse para discutir sus diferencias en un entorno seguro para todos. El propietario ithoriano, Aarrom, tiene un aspecto imponente y mantiene la paz. Por lo general, su actitud ecuánime mantiene las cosas tranquilas. Sin embargo, cuenta en todo momento con cuatro droides de seguridad de última generación, en caso de que se produzca alguna pelea.

La compañía comenzó su andadura hace casi tres siglos como el Colectivo de Diseño de Nubia, una asociación de ingenieros, diseñadores y tecnólogos de astronaves de toda la galaxia que deseaban elevar el diseño de naves espaciales a la categoría de arte. De estructura y filosofía multirracial, el Colectivo incluía entre sus filas a humanos, bith, zabraks, sullustanos, duros y otras muchas especies.

En sus primeros años se centraron en la creación de diseños originales para clientes muy ricos. Con el tiempo sus innovaciones en diseño e ingeniería se ganaron la atención general, y su reputación aumentó a pasos agigantados. Empresas de mayor tamaño, agentes de adquisiciones militares y encargados de compras gubernamentales comenzaron a ofrecerles más dinero del que podían rechazar de forma razonable. La empresa se reorganizó, se convirtió en una corporación legítima (Sistemas de Propulsión Estelar Nubia) y estableció una cantidad limitada de líneas de producción. A pesar de su reticencia a iniciar desarrollos a gran escala, muchos de sus diseños de piezas, especialmente los de sus motores sublumínicos, acabaron siendo licenciados para su producción en masa por otras corporaciones.

Aunque su autobús de la nubes B4 es sinónimo de tráfico aéreo civil en la mayoría de los mundos del Núcleo y el bombardero de clase Caída Libre se ganó gran cantidad de partidarios entre los pilotos de la República, la compañía es famosa por sus diseños Tipo-J. Las naves de la serie Tipo-J incluyen una serie de yates estelares y transportes diseñados para la realeza y el gobierno del planeta Naboo. Armazones indígenas unidos a los sistemas de Nubia dieron como resultado una apariencia y rendimiento distintivo y sin igual. Aunque compartieron el crédito del diseño con el Cuerpo de Ingenieros de Astronaves del Palacio de Theed, no se puede negar que la elegancia del diseño de sus sistemas es puramente nubia.

La presencia de Sistemas de Propulsión Estelar Nubia fue uno de los factores clave en la decisión del Imperio de apoyar con personal militar las operaciones

aduaneras alrededor del planeta. El Imperio simplemente no quiere que ningún enemigo en potencia tenga acceso a las maravillas tecnológicas de alta gama que esta empresa puede suministrar. Como consecuencia de ello, aunque las oficinas principales siguen funcionando como siempre, la mayoría del personal veterano de ingeniería y diseño ha desaparecido en silencio. Han pasado a la clandestinidad con la esperanza de mantener su talento y sus mejores diseños alejados de las manos de un nuevo orden en el que simplemente no confían.

CRIATURAS Y DESAFÍOS

En general, Nubia es un lugar seguro para la gente normal. Los colonos terraformadores no diversificaron en gran medida la fauna silvestre, por lo que hay pocos depredadores salvajes peligrosos para la vida inteligente. El mayor peligro de la vida salvaje local proviene de la enorme fuerza de los rontos salvajes, que pueden resultar peligrosos si se asustan.

Cualquiera que tenga razones deshonestas o ilegítimas para visitar Nubia también puede tener que enfrentarse a una amplia variedad de agentes imperiales y personal militar (que podrás encontrar en el capítulo de Adversarios del manual básico de **Al Filo del Imperio**, a partir de la página 401).

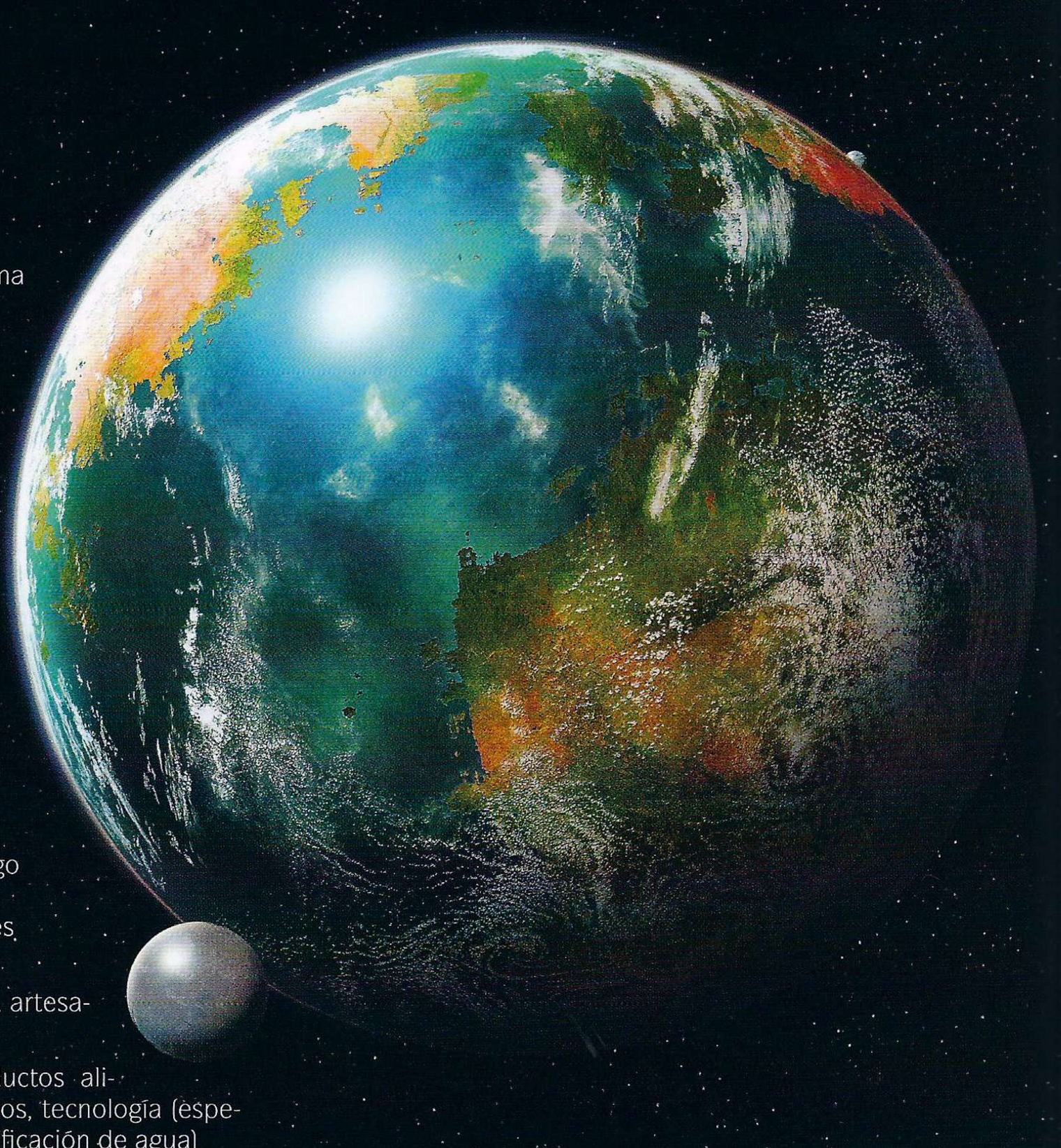
RONTO ASUSTADO [RIVAL]

El ronto típico es muy domesticable, tanto para trabajo agrícola como para otras funciones. Aunque no son demasiado inteligentes, los rontos resultan fáciles de entrenar y forman fuertes vínculos con los que consideran sus amos. Son criaturas recias y leales, posiblemente ideales para los entornos rurales, pero con una marcada tendencia a asustarse fácilmente alrededor de máquinas y ruidos fuertes.

En general, los rontos no resultan peligrosos. Sin embargo, si los monta alguien con intenciones aviesas, pueden provocar graves daños. Además, un ronto asustado no se detendrá ante nada para escapar de aquello que le haya asustado, lo que lo vuelve muy peligroso.

Habilidades: Pelea 1, Percepción 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Acometida (si un ronto lleva a cabo 1 maniobra para acercarse a su objetivo antes de atacar, añade ☐ a su tirada de ataque y causa +2 al daño), Arrollar (un ronto puede gastar ⟲ para impactar a un objetivo adicional al superar una tirada de Pelea, siempre y cuando el objetivo adicional se encuentre en la misma interacción que el primero), Silueta 2.
Equipo: Patas (Pelea; daño 12; crítico 4, alcance de interacción; Derribo).

ÁUREA



Datos de astronavegación: Sistema Áurea, Sector Corelliano (sistemas periféricos), región del Núcleo

Características orbitales: Año de 266 días, día de 20 horas

Gobierno: Meritocracia

Población: 240 millones (62% humanos, 38% otros)

Idioma: Básico

Terreno: Bosques templados y tropicales, planicies desérticas, montañas y océanos

Ciudades importantes: Crisalia (capital), Kammas, Ifeoma (tercera luna de Áurea)

Áreas de interés: Bóveda del Fuego de Cristal, Horno Eterno, cráter de Shakamm, Colectivo Mardri de Artes del Alma

Exportaciones principales: Vidrio, artesanía, especias, mineral

Importaciones principales: Productos alimenticios, productos manufacturados, tecnología (especialmente para la recolección y purificación de agua)

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana

Condiciones especiales: Ninguna

Descripción: Áurea, planeta al que se consideró una joya oculta, fue descubierto accidentalmente por un artista aficionado de Corellia, y se ha convertido en un refugio de artistas y un mundo vacacional bastante diferente a cualquier otro en el sector. Las obras de sus artesanos son merecidamente famosas en todo el Núcleo y las colonias. Esto resulta especialmente cierto en el caso de las piezas de vidrio soplado y cristal producidas por el Gremio de Vidrieros de Áurea y del Colectivo Mardri de Artes del Alma, los grupos creativos más importantes del planeta.

Aunque por raro que resulte el primer asentamiento se fundó al borde de un cráter en mitad de un desierto, Áurea tiene una biosfera diversa dominada por zonas templadas y tropicales que muchos seres inteligentes consideran paradisíaco. Esto incluye miles de kilómetros de playas doradas, profundos océanos azules, exuberantes selvas y bosques templados.

Sin embargo, la civilización de Áurea comenzó en las regiones desérticas del interior, y la zona sigue siendo importante tanto en el plano cultural como en el económico. Los turistas no sólo vienen por los centros turísticos tropicales, sino también para tener la oportunidad de ver la enorme arcología del Colectivo Mardri de Artes del Alma, situado justo en el borde del gran cráter de Shakamm. También viajan miles de kilómetros de distancia para ver la increíble Bóveda del Fuego de Cristal y el Horno Eterno, que utiliza y controla el Gremio de Vidrieros de Áurea para fabricar las mejores obras en cristal del Núcleo.

CONTRABANDO Y TRÁFICO DE ARTE

La economía de Áurea se centra en los objetos artísticos de gran valor; por ello, resulta inevitable que exista un comercio clandestino ilícito de obras de arte y que el robo de estas obras también sea habitual en el planeta. Este lado siniestro de la cultura artística de Áurea se da principalmente en Ifeoma, pero es endémico en todo el planeta. Los artistas y marchantes de arte de Áurea suelen proteger sus obras con sistemas de seguridad de última generación, y la ley del planeta considera el robo de arte como un delito digno de la pena capital. Por supuesto, esto hace que en Áurea sólo prosperen los mejores ladrones. Aquellos lo bastante hábiles pueden ganar millones de créditos con un golpe ambicioso.

La otra cara de este comercio clandestino es el contrabando. Los ladrones necesitan contrabandistas cualificados y discretos para trasladar sus mal adquiridos bienes fuera del planeta, y estos contrabandistas necesitan naves rápidas para zafarse de la ley de Áurea. Por suerte para ellos, la naves rápidas son una especialidad del Sector Corelliano.

ENCUMBRADO POR LA BELLEZA

Áurea es uno de los tesoros del Sector Corelliano. Los corellianos creen que sus vecinos áureos (el planeta se encuentra a un salto de apenas media hora de duración de Corellia) son los mejores artesanos de vidrio soplado de toda la galaxia, y resultaría difícil demostrar lo contrario. Por su parte, los áureos se contentan con saber que ponen el alma en su trabajo, y prefieren dejar que los resultados hablen por sí mismos.

LA HISTORIA DE ÁUREA

Cuenta la leyenda que en otro tiempo Áurea estuvo completamente cubierto de exuberante vida vegetal y que sus continentes eran alfombras de junglas tropicales. Las pruebas arqueológicas y geográficas sugieren que esto es cierto, antes de que el impacto de un meteorito crease el gigantesco cráter de Shakamm. El potente impacto cambió el planeta para siempre, añadiendo una tremenda variedad de terreno y ecosistema.

Áurea permaneció salvaje y virgen durante eones. Finalmente, hace varios miles de años, una nave de pasajeros efectuó un aterrizaje de emergencia cerca del cráter de Shakamm. Mientras la tripulación esperaba a ser rescatada, a los pasajeros se les permitió vagar por el área circundante. Uno de ellos, el aspirante a artista Coovo Mardri, caminó por la ladera del cráter para poder ver más de cerca algo que le había llamado la atención.

Allí, brillando bajo el cálido sol de Áurea, Coovo descubrió una multitud de cristales de distintas formas, tamaños y colores, y todos ellos brillaban con una luz interior en un deslumbrante espectáculo. Emocionado, comenzó a vagar por el cráter, descubriendo variedades aún más esplendorosas. El personal de la nave examinó a toda prisa los cristales y, para su alivio, no se descubrieron niveles peligrosos de toxicidad o radiación. A Coovo probablemente no le hubiese importado, de todas formas; estaba en trance, su alma de artista ardía de inspiración.

Cuando llegó la nave de rescate, Coovo se negó a irse. Les suplicó que le dejasen suficiente equipo y suministros para sobrevivir hasta que su familia pudiera enviarle más. Sus padres, ricos y acostumbrados a los antojos de su hijo, accedieron a su deseos e incluso le proporcionaron un pequeño grupo de ayudantes para sus "vacaciones".

Coovo Mardri nunca se fue de Áurea. Pronto descubrió que los cristales se habían solidificado a partir de las arenas del desierto por la acción del calor abrasador causado por el impacto del asteroide prehistórico. La composición mineral de aquella arena tenía ciertas características que permitían fundirla para crear un vidrio precioso y extremadamente duro. Su hogar se convirtió en un gran taller para obras de arte basadas en los cristales que encontró, así como en el vidrio que comenzó a fabricar con la arena del cráter. Otros artistas y soñadores empezaron a congregarse en el lugar; algunos fueron para ver las maravillas creadas por Coovo, mientras que otros optaron por establecer su residencia en el planeta y trabajar en sus propias obras de arte. Este grupo acabó por recibir el nombre de Colectivo Mardri de Artes del Alma, ya que Coovo creía que todas las obras de arte llevaban un fragmento del alma de su creador. Con el paso del tiempo se creó un asentamiento a su alrededor, y desde Áurea comenzó a salir un flujo de obras de arte y de cristal para coleccionistas de todo el Núcleo y las colonias.

La población de Áurea continuó creciendo con el descubrimiento de este hermoso planeta y sus paradisíacas tierras. Los colonos establecieron su capital en una de las costas, no muy lejos de donde Coovo fundó su colonia artística. La ciudad, llamada Crisalia, era a partes iguales un asentamiento y un enorme proyecto artístico. Tras la fundación de Crisalia, los colonos decidieron que los más grandes artistas de Áurea actuarían como líderes del planeta, asegurando siempre la importancia del arte y la belleza en su planeta.

Aunque se desarrolló una cultura de sustento basada principalmente en pequeñas explotaciones agrícolas, pesqueras y mineras, la clave para el éxito de Áurea continuó en manos de los artistas y artesanos que siguieron los pasos de Coovo.

EL PLANETA ÁUREA

Áurea es un planeta diverso, con continentes de tamaño mediano y diversas composiciones rodeados de grandes y profundos océanos azules. La mayoría de los continentes tienen un clima tropical, aunque algunos son más templados. Otros, como el principal continente septentrional en el que se encuentran el cráter de Shakamm y Crisalia, están cubiertos por extensos desiertos, aunque suelen tener costas tropicales. En otro continente septentrional de menor tamaño se encuentran los Picos Encarnados de Áurea; la mayoría de las escasas minas del planeta se encuentran en esta zona. Debido a la proximidad del planeta con su estrella, tiene un clima húmedo y cálido en la mayoría de sus regiones, y sus casquetes polares son pequeños.

Sin embargo, independientemente del bioma o la geología, el planeta se puede describir con una sola palabra: vibrante. Los mares poco profundos brillan con un radiante color turquesa, mientras que las profundidades del océano son de un azul rico y majestuoso. Las arenas del desierto reflejan la luz del sol en un tono dorado ondulante; los bosques tropicales cubren enormes extensiones de tierra con un millón de exuberantes tonalidades de verde. Sean cuales sean las peculiaridades del clima y la geología de Áurea, desde el espacio el planeta parece una joya iridiscente, y al nivel del suelo es igual de hermoso.

El cráter de Shakamm sigue siendo uno de los lugares más importantes del planeta. Mide más de 10 kilómetros de diámetro. La arcología de Mardri cuelga del borde noroeste del cráter. Explotaciones mineras extremadamente limitadas extraen cristales ardientes para los artesanos del Colectivo Mardri de Artes del Alma y para cualquier otro que haya obtenido permiso para usarlos en proyectos especiales. Aunque estos cristales se crearon a partir de la misma arena que se ha convertido en un elemento tan importante del arte y la cultura áureos, debido al carácter único de su origen (la titánica furia de un impacto de meteorito) nadie ha sido capaz de duplicarlos.

En las montañas de Torragan, a más de dos mil kilómetros de distancia al sureste, otros dos descubrimientos fantásticos aumentaron aún más la casi mítica fama de Áurea. Uno de ellos es la Bóveda del Fuego de Cristal, una cueva gigantesca situada muy por debajo de las montañas. Sus paredes están cubiertas de cristales ardientes que crean un espectáculo impresionante de luces de colores en cambio constante. Se cree que los colores y los patrones generales cambian reaccionando a los espíritus de quienes se encuentran dentro de la cueva. Los líderes del Colectivo de Artes del Alma declararon la cúpula espacio protegido: el acceso está limitado, y sólo está permitido acceder con guías entrenados y guardias armados para proteger la cueva.

El otro tesoro de las montañas de Torragan es el Horno Eterno, una piscina de lava gigante utilizada por el Gremio de Vidrieros de Áurea para sus proyectos más audaces e importantes. Los aprendices del gremio pasan muchos años simplemente desarrollando la tolerancia necesaria para trabajar en un calor tan elevado, y los artesanos que trabajan en el horno han creado las obras de arte de cristal más increíbles de la galaxia. Los geólogos especulan que la Bóveda del Fuego de Cristal podría haberse formado a partir de una actividad tectónica similar y que el magma fundido pudo haber alterado los minerales de las montañas de la misma forma que el impacto del meteorito en el cráter de Shakamm. Teniendo en cuenta que las montañas son tectónicamente activas, esto puede implicar que aún haya otros tesoros naturales ocultos en sus profundidades a la espera de ser descubiertos.

LAS LUNAS DE ÁUREA

Tres lunas orbitan Áurea. Dos son rocas sin vida, pero la tercera, Ifeoma, está situada en rotación sincrónica respecto al planeta y tiene un clima fresco, húmedo y perpetuamente cubierto de nubes.

Desde el espacio Áurea parece un joya grande y magnífica, e Ifeoma una perla que flota serenamente junto a ella. Los moradores de la luna son menos serenos: en ella habitan los áureos menos interesados en una vida dedicada al arte y la filosofía. La principal ciudad de la luna, también llamada Ifeoma, es algo así como un paraíso para vagabundos, maleantes y gente a la que se le ha acabado la suerte.

EL GOLPE DEL SIGLO

Actualmente, Áurea vibra con la noticia de que la infame ladrona de arte Bryn Shale ha prometido públicamente robar *El albor de la luz*, la escultura de incalculable valor del famoso artista Kasa Xanter. Situada en la supuestamente impenetrable Galería Vorheim, la escultura está protegida por el mejor equipo de seguridad que puede comprarse con dinero. Sin embargo, eso no ha impedido a Shale alardear, y corre el rumor de que está buscando un equipo de bribones competente que la ayude con el robo. No es ningún secreto que las fuerzas de la ley de Áurea ofrecen una gran recompensa por coger a la ladrona "viva o identificable".

LA ECONOMÍA DE ÁUREA

El bienestar económico de Áurea se basa en su exportación de obras de arte y artesanía. Sin embargo, el creciente sector turístico ha ido asumiendo un papel cada vez más importante en la economía planetaria conforme los ciudadanos del resto de la galaxia descubrían la magia y las maravillas de este extraño planeta (y se aprovechaban de sus magníficos balnearios). Un tercio de la población de Áurea trabaja en la industria turística: alojamiento, restaurantes, visitas guiadas, recuerdos y viajes.

El Consejo Asesor del Colectivo de Artes del Alma ha tomado medidas para limitar el impacto que puedan tener los extranjeros sobre los lugares de importancia cultural, aunque comprenden que la población del planeta necesita los beneficios del turismo. Este equilibrio a menudo resulta complejo y difícil de mantener, y se ha producido más de un acalorado debate en el Consejo sobre los límites que se deben imponer al turismo.

Además del turismo y las ventas de arte, el relativamente saludable comercio de especia ghonna (una semilla tropical que se utiliza para cocinar) es una parte en desarrollo de la economía planetaria. Los Picos Encarnados contienen también metales útiles, entre los que se encuentra el bronzio. Muy consciente de lo sucedido en Duro, el Consejo Asesor ha establecido fuertes restricciones

sobre la industria minera. Sólo permite la creación de explotaciones mineras pequeñas y locales, y supervisa su impacto ambiental con extrema meticulosidad. Esto resulta de especial importancia en los Picos Encarnados, ya que estas montañas de arenisca muestran una gran gama de tonalidades de rojo y son uno más de los tesoros que el Consejo Asesor no desea ver destruido.

Sin embargo, el comercio de artesanías áureas sigue siendo el centro de la economía planetaria, y el Consejo Asesor cuenta con una plantilla de agentes comerciales expertos y de confianza que se encargan de administrar las ventas y el transporte de todas las obras de arte vendidas y encargadas. Uno de los aspectos más singulares de este comercio es la garantía que se proporciona a cualquier obra de arte creada por los maestros del Gremio de Vidrieros de Aurea. Si cualquier obra de arte hecha por un maestro se rompe, éste creará una nueva aún más exquisita que la original a partir de los fragmentos.

EL COLECTIVO MARDRI DE ARTES DEL ALMA

El legado de Coovo Mardri se ve reflejado en todo Áurea, aunque en ningún lugar con más fuerza que entre las filas del Colectivo Mardri de Artes del Alma. Erigida en el mismo lugar en el que se encontraba la casa de Coovo junto al cráter de Shakamm, la arcología es el hogar de más de diez mil artistas, artesanos, poetas y músicos. Todos ellos buscan la inspiración que Coovo encontró en Áurea, ya sea a través de los materiales que proporciona el planeta, de la historia de su creación, o simplemente al colaborar con personas de ideas afines.

El Colectivo del Consejo Asesor de Artes del Alma se convirtió en el gobierno de facto del planeta a comienzos de su desarrollo. Con el paso del tiempo, una abrumadora mayoría de la población planetaria escogió al Consejo Asesor como gobierno oficial a través de un referéndum planetario. Aunque el Consejo pasa una gran cantidad de tiempo en Crisalia, su hogar espiritual será siempre la arcología Mardri.

La arcología que alberga al Colectivo Artes del Alma es una comunidad autosuficiente. Los jardines hidropónicos y las tecnologías de obtención de agua crean un entorno capaz de subsistir sin ayuda externa durante al menos una década. Sin embargo, el Consejo Asesor procura no separarse voluntariamente del resto de Áurea. Para ello ha firmado una sólida alianza entre el Colectivo y el Gremio de Vidrieros (una alianza global de artistas de todo el planeta), y los dos grupos trabajan en estrecha colaboración.

Una leyenda que se repite con asiduidad afirma que los famosos cristales curativos de fuego del Templo Jedi provenían originalmente de Áurea. Las historias cuentan que algunos cristales de fuego están en sintonía con la Fuerza, y que el Colectivo de Artes del Alma se los entregó en secreto al Consejo Jedi. Por supuesto, el Consejo Asesor no deja de afirmar que esto no son más que historias románticas sin sentido.

CRIATURAS Y DESAFÍOS

Áurea tiene una gama muy vital y diversa de flora y fauna, pero la mayor parte de su población de depredadores naturales suele dejar tranquilos a los seres inteligentes. Los lugares más peligrosos para viajar son los desiertos del planeta. Viajar por un desierto sin un guía experimentado puede ser todo un reto. No sólo hay que tener en cuenta el calor extremo que se sufre durante el día y el frío terrible de la noche, sino que además los desiertos son el hogar de algunos de los pocos depredadores peligrosos del planeta.

Si un grupo pasa una cantidad de tiempo significativa en el desierto sin el equipo o las habilidades apropiadas, el DJ podrá imponerles penalizadores a causa de las inclemencias del tiempo. Normalmente este penalizador puede consistir en añadir ■ a todas las tiradas, más otro ■ adicional por cada día consecutivo que se pase en el desierto sin el equipo adecuado.

BUITRE DE ÁUREA [RIVAL]

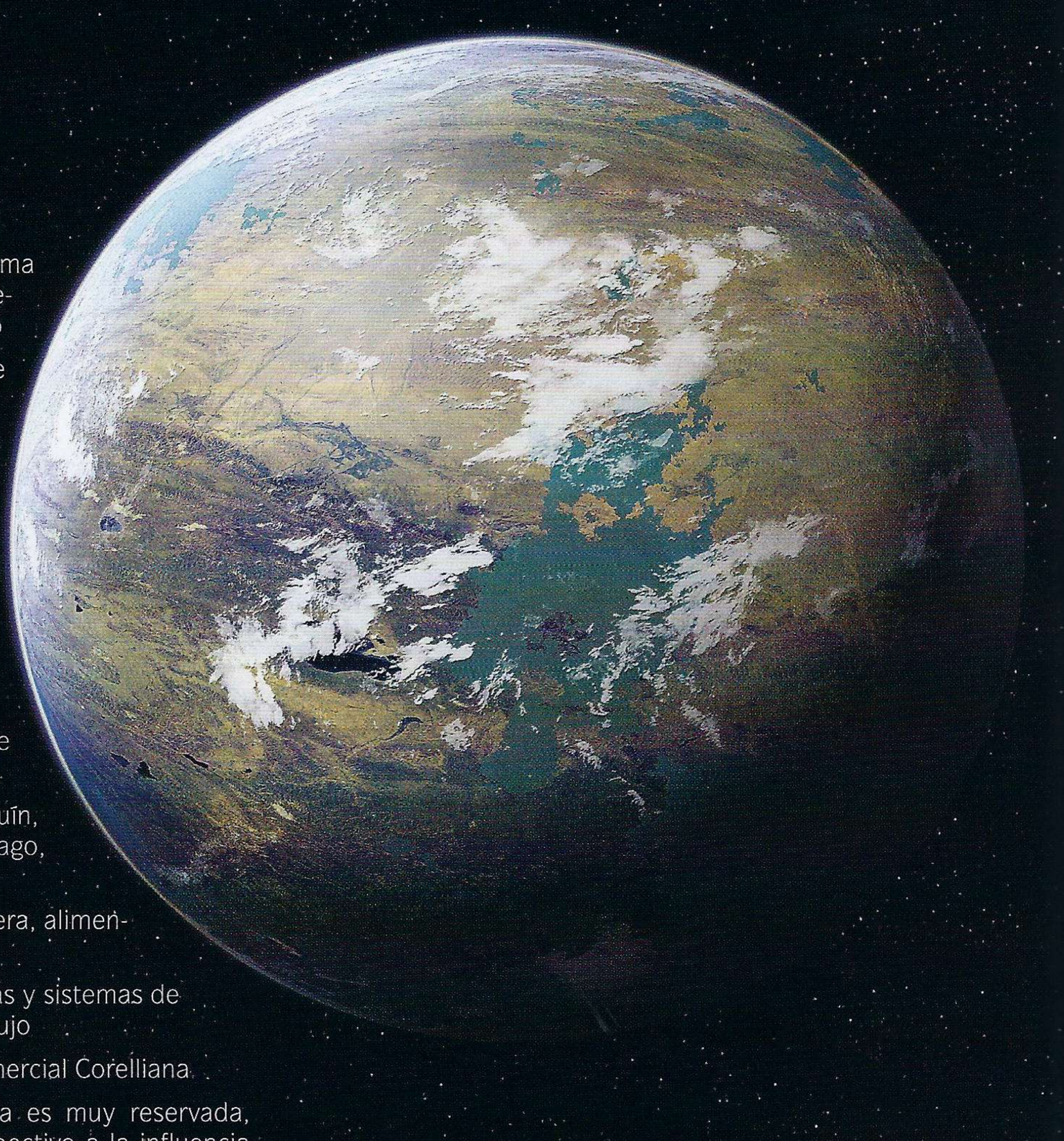
Un buitre de Áurea, con una envergadura de más de cuatro metros, no dudará en atacar a un humanoide para procurarse una comida decente. La criatura tiene una vista excelente a largas distancias, lo que le permite avistar presas mientras planea por las corrientes de aire caliente que se elevan de las tierras desérticas del planeta. Las bandadas siguen a sus presas durante días. Luego, en el momento más caluroso del día, se lanzan en picado con el sol a la espalda con la esperanza de cegar a su objetivo el tiempo suficiente para acabar con él.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
3	12	0 / 0

Habilidades: Pelea 1, Percepción 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ataque en picado (el primer ataque realizado durante un encuentro obtiene ■ y una bonificación de +2 al daño), Volador (consulta la página 202 del manual básico de **Al Filo del Imperio**).
Equipo: Pico y garras (Pelea; daño 4; crítico 3; alcance de interacción; Letal 2).

SACORRIA



Datos de astronavegación: Sistema Sacorriano, Sector Corelliano (sistemas periféricos), región del Núcleo

Características orbitales: Año de 343 días, día de 23 horas

Gobierno: Dictadura

Población: 600 millones (40% humanos, 30% selonianos, 30% drall)

Idioma: Básico, dralliano, seloniano

Terreno: Bosques, llanuras, montañas, mares pequeños

Ciudades importantes: Ciudad de Dorthus Tal (capital), Saccorata

Áreas de interés: Plaza del Adoquín, prisión de Dorthus Tal, luna Sarcófago, base Atalaya

Exportaciones principales: Madera, alimentos, alcohol

Importaciones principales: Armas y sistemas de defensa, electrónica, artículos de lujo

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana

Condiciones especiales: Sacorria es muy reservada, con leyes muy estrictas en lo respectivo a la influencia de los extranjeros. Los forasteros estarán más seguros limitando sus viajes a las inmediaciones del puerto espacial de la ciudad de Dorthus Tal.

Descripción: La civilización de Sacorria, forjada a partir de una historia violenta y sangrienta, es ahora pacífica y ordenada. El planeta entero está dedicado a la producción de alimentos y otros productos agrícolas en grandes cantidades. Sacorria exporta alimentos suficientes como para satisfacer las necesidades del resto del Sector Corelliano, y aún sobra para exportar al resto del Núcleo. Éste es el corazón y el alma del planeta y su gente, tal y como lo ha determinado la todopoderosa Tríada que los gobierna.

Sacorria no es lugar para forasteros, y las autoridades del planeta hacen todo lo posible por dejarlo claro. Sus gentes son muy reservadas y conservadoras, y prefieren mantenerse al margen de los asuntos de la galaxia y de todo lo que tenga que ver con forasteros. Desde su nacimiento se crían creyendo que su seguridad y prosperidad dependen exclusivamente de su compromiso hacia su comunidad y su trabajo. Francamente, esto hace que Sacorria resulte un lugar bastante aburrido para cualquiera que no haya nacido allí.

Sin embargo, los visitantes pueden descubrir que es un planeta peligroso para ir de visita, además de desagradable. La misteriosa Tríada guarda celosamente tanto sus secretos como el equilibrio esencial de la sociedad a la que gobierna. Las influencias externas suelen ser consideradas perjudiciales en el mejor de los casos, y devastadoras para el modo de vida sacorriano en el peor. Incluso las infracciones más leves cometidas por cualquier persona que no sea nativa del planeta pueden tener consecuencias muy graves si se cometen fuera de la zona de comercio de Dorthus Tal, la capital.

ENTERRAR A LOS MUERTOS

Alrededor de Sacorria orbita una luna llamada Sarcófago. En sus orígenes, la Tríada estableció la práctica de enterrar a los muertos de Sacorria en esta luna. Aunque se ha hablado mucho de la práctica en términos espirituales, tales como la ascensión de los muertos honrados a los cielos, la auténtica razón es mucho más pragmática. Como no quería perder hectáreas productivas para enterrar a sus fallecidos, la Tríada sacorriana determinó que las tierras menos productivas de la luna serían de mayor utilidad para esta tarea. A pesar del origen cínico de esta práctica, se anima a la población a tratar el proceso con gran respeto. Existe incluso una ley que prohíbe el uso de telescopios para observar la luna, afirmando que tal escrutinio es indigno para los fallecidos.

INHIBIDO POR LA LEY

Sacorria es uno de los "graneros" del Sector Corelliano, capaz de proporcionar alimentos suficientes para la población de varios planetas. Aunque el comienzo de su historia es sangriento y violento, Sacorria se ha convertido en un planeta pacífico y respetuoso con la ley, con una población que valora la productividad y la prosperidad por encima de prácticamente cualquier otra cosa. Un régimen firme y autoritario en la forma de un misterioso trío de individuos poderosos se asegura de que crezcan las cosechas y se mantenga la paz.

LA HISTORIA DE SACORRIA

El planeta Sacorria, que tenía un gran potencial para la agricultura, fue uno de los primeros sistemas periféricos en ser colonizados por los Cinco Hermanos. Sin embargo, igual que sucedió con muchos otros ejemplos de colonización temprana, buena parte de la población utilizada para la misma estaba compuesta por criminales en libertad condicional, gandules y demás indeseables. Por lo tanto, los primeros días de Sacorria se vieron empañados por el caos, el crimen y el desastre.

El planeta sucumbió rápidamente al caos debido al escaso apoyo que recibía de Corellia. Las tensiones entre las tres especies principales (humanos, drall y selonianos) provocaron frecuentes derramamientos de sangre y amenazaron con sumir la joven la civilización en una guerra civil. Surgieron organizaciones criminales como hongos por todo el planeta, trayendo consigo contrabando ilegal procedente de toda la galaxia. La situación de los administradores elegidos por el Diktat corelliano fue haciéndose cada vez más apremiante, pero temían verse obligados a solicitar la intervención de las fuerzas militares de Corellia.

LA TRÍADA EMERGE

Al borde de este desastre, un grupo de tres personas (un humano, un drall, y un seloniano) hizo una propuesta a la administración colonial. Este grupo pidió tres meses para organizar un movimiento capaz de imponer la paz y el orden en la colonia. Los administradores, que en realidad tenían ya poco que perder, accedieron, se ocultaron tras sus defensas y esperaron.

El grupo cumplió su promesa en poco más de dos meses por medio de negociaciones, intrigas políticas, tratos turbios con facciones criminales, coacción pura y simple, incluso asesinatos. Se hicieron con el control de Sacorria, expulsaron a la mayoría de los grupos criminales existentes y eliminaron a los líderes principales de las facciones monoespecie. El grupo, que acabaría siendo llamado la Tríada, se puso de nuevo en contacto con los administradores coloniales a la cabeza de una fuerza impresionante. En menos de una semana expulsaron también a los funcionarios corellianos y la Tríada se estableció como la única autoridad del planeta.

Para cuando se envió una fuerza expedicionaria en nombre de todo el sistema Corelliano para restablecer el control sobre la colonia, la Tríada ya había establecido un sistema de producción agrícola a escala planetaria. Enormes cantidades de alimentos, madera en bruto e incluso diversos tipos de bebidas alcohólicas aguardaban a los representantes de los planetas colonizadores. Enfrentados a un hecho consumado, los líderes de la fuerza expedicionaria acordaron negociar en lugar de lanzarse a un conflicto armado.

Las primeras iteraciones de la Tríada instauraron el orden con mano de hierro, aunque los sacorrianos disfrutaron de paz y prosperidad (siempre y cuando viviesen de acuerdo a las draconianas leyes impuestas). Para la mayoría de los habitantes de los mundos del Núcleo, el gobierno de la Tríada parece incómodo e incluso represivo. Sin embargo, la inmensa productividad de Sacorria abastece a todo el sector con comida abundante y otras importaciones, por lo que el resto de gobiernos no interfieren.

EL PLANETA SACORRIA

La órbita, el tamaño y los factores ambientales de Sacorria hacen que resulte un planeta bello y hospitalario, ideal para el desarrollo agrícola de la mayor parte de su superficie. Una serie de pequeños mares salpica el planeta y cuenta con algunas cordilleras impresionantes, pero la mayor parte de su superficie está compuesta por tierras de cultivo.

Dorthus Tal, la capital, está construida sobre una isla en mitad de uno de los mares poco profundos de Sacorria. Es el principal puerto espacial y núcleo de comercio del planeta, y uno de los pocos lugares que los no sacorrianos pueden visitar sin grandes limitaciones. Obtener el permiso necesario para viajar por el planeta más allá de la zona comercial de la capital es extraordinariamente difícil, y violar esta prohibición se considera un delito grave. La base Atalaya, un enorme edificio que aloja a todo un regimiento de tropas de seguridad, supervisa la capital para hacer cumplir ésta y otras leyes. Se encarga de controlar todas las cámaras de vigilancia, sondas, aparatos de escucha y patrullas policiales que vigilan la isla.

Una de las atracciones más populares de Dorthus Tal es la Plaza del Adoquín. Situada en el extremo sur de la zona comercial, es una atracción turística que muestra una versión idealizada del inicio de la historia sacorriana. Artesanos expertos y recreadores históricos viven y trabajan en la plaza, y se ganan la vida enseñando a los visitantes técnicas ancestrales para trabajar el metal, confeccionar ropa y elaborar comidas. Por supuesto, nadie habla de la violenta historia temprana del planeta, y cualquier recreador al que se ve hablando de estas cuestiones acaba encarcelado por sedición.

En el extremo opuesto del espectro se encuentra la prisión de Dorthus Tal. Curiosamente, esta estructura enorme e imponente es también una especie de atracción turística, aunque no se permite la entrada a visitantes.

Los guías turísticos siempre hacen hincapié en la reputación de la cárcel, pues se dice que es completamente a prueba de fugas. Hasta el momento esta afirmación no ha podido ser rebatida. La prisión, alimentada por la energía geotérmica de un volcán cercano, es inmune a los cortes de corriente, y las inspecciones e interrogatorios constantes por parte de la Tríada garantizan que no exista prácticamente corrupción en las filas de los guardias y funcionarios.

LA TRÍADA SACORRIANA

La Tríada sacorriana define la historia de Sacorria, desde su pasado sangriento y casi catastrófico a su estado actual de paz y prosperidad. Ejerce una autoridad absoluta en todo el planeta, y gestiona la seguridad y la economía del mundo y de sus ciudadanos en casi todas las facetas de sus vidas.

No cabe duda de que la primera Tríada salvó el planeta de una campaña militar de represión y de sangrientas represalias, aunque utilizara tácticas cuestionables. Tras hacerse con el poder, instauró un régimen autocrático por medio de la fuerza y la manipulación.

Con el tiempo, al ir falleciendo los miembros originales de la Tríada, los líderes de sus respectivas facciones elegían otro representante, un proceso que continúa hoy en día. Cada una de las especies de Sacorria tiene una camarilla de poderosos líderes familiares y empresariales (la mayoría desconocidos para el resto del planeta) que escogen a los nuevos miembros de la Tríada. La élite de Sacorria dedica mucho tiempo a negociaciones, tratos y traiciones políticas mientras luchan por elegir al siguiente líder de su pueblo.

El secretismo de la Tríada es una tradición que se desarrolló con el paso del tiempo. La identidad de sus miembros es totalmente desconocida para el público en general. Incluso las cábalas que eligen a los nuevos miembros únicamente conocen la identidad del miembro al que seleccionan; cuando un individuo pasa a ser integrante de la Tríada, jura mantener en secreto sus identidades. Sin duda es una práctica útil como defensa contra asesinatos.

Aunque se puede atribuir a la Tríada la paz y prosperidad de Sacorria, el rigor tradicional de sus leyes promueve un comportamiento muy conservador y engendra una mentalidad muy aislacionista entre la población. Además, ciertas leyes refuerzan los anticuados prejuicios sexuales característicos de cada especie; los selonianos varones no tienen permitido establecer relaciones fuera de su madriguera sin el permiso de su reina, los drall varones no pueden casarse sin el permiso de su duquesa, y las mujeres humanas no pueden casarse sin el permiso de sus padres. Otra ley impide a los sacorrianos casarse o adoptar a habitantes de otros mundos, lo que refuerza aún más el aislacionismo.

LA ECONOMÍA DE SACORRIA

En lugar de ser un planeta especializado en la agricultura, Sacorria se planeó directamente desde el primer momento para ser un mundo agrícola. Cuando la Tríada derrocó al gobierno designado desde Corellia, no mostró intención alguna de contravenir este plan. En lugar de ello lo aceptó por entero, e incluso aceleró el desarrollo agrícola. Su gobierno insurrecto evitó una guerra sin cuartel con Corellia al demostrar ser demasiado valioso.

La razón del éxito agrícola del planeta radica en el Programa Sacorriano de Incentivos Meritorios. En pocas palabras, todas las explotaciones agrícolas y madereras del planeta se encuentran bajo la jurisdicción directa del PSIM, que envía inspectores y auditores de forma trimestral para comprobar su rendimiento y productividad. Siempre y cuando cumplan con los objetivos establecidos por la Tríada, la explotación se mantendrá en manos privadas.

Sin embargo, si una explotación no alcanza estos objetivos, se pone a prueba durante un trimestre. Si tampoco logra cumplir sus objetivos durante este segundo trimestre, la Tríada nacionaliza la explotación de forma inmediata. El PSIM despide a los propietarios y administradores (generalmente relegándolos a trabajar como peones en sus propios campos).Todos los trabajadores de la explotación se someten a estrictas auditorías de rendimiento; quienes no la superan comparten el mismo destino que sus antiguos jefes.

La única industria que no se encuentra bajo la jurisdicción del PSIM es el floreciente negocio del alcohol. En la actualidad aún se produce una gran cantidad de

investigación y desarrollo, ya que los agricultores, destiladores y químicos continúan experimentando para determinar todos los licores que pueden elaborarse con las cosechas del planeta. El whisky sacorriano es un licor dulce y potente que se suaviza y se vuelve más potente al envejecer; su popularidad está aumentando tanto en el sector como más allá.

CRIATURAS Y DESAFÍOS

Incluso con armamento y defensas modernas, algunos depredadores de las zonas salvajes de Sacorria siguen resultando letales para los incautos. Los vagabundos también pueden ser víctimas de peligros como el oso gris sacorriano o el korrak. Hay que ejercer cautela, sobre todo en mitad de los bosques, donde la tala aún no ha expulsado a la mayor parte de la fauna silvestre.

Además, cualquier persona que no sea nativa del planeta corre un riesgo muy real de ser localizado y detenido por las autoridades sacorrianas. Los extranjeros armados descubren rápidamente que las fuerzas de seguridad sacorrianas suelen adoptar una actitud de "disparar primero y no hacer preguntas después".

OSO GRIS SACORRIANO [RIVAL]

El oso gris de Sacorria mide entre dos metros y medio y tres metros de altura. De brazos muy largos, garras afiladas como cuchillas y con un apetito voraz por cualquier cosa que pueda meterse entre sus fauces omnívoras, la forma más segura de hacer frente a uno es evitarlo o utilizar una potencia de fuego abrumadora.

Habilidades: Pelea 1, Percepción 1, Supervivencia 3.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Brazos largos (las extremidades superiores del oso gris son sorprendentemente largas y ágiles; elimina un ■ proveniente de la Defensa del oponente de cada tirada de combate).
Equipo: Garras y dientes brutales (Pelea; daño 8; crítico 4; alcance de interacción).

KORRAK [RIVAL]

Los korraks son reptiles largos y sinuosos similares a grandes serpientes, con escamas rugosas y patas achaparradas. Los korraks tienen ocho patas cortas y poderosas, son increíblemente ágiles y sus garras les permiten trepar a los árboles con casi la misma velocidad con la que pueden correr. Cuando un korrak ataca a una presa, intenta envolverla con su largo cuerpo y aplastarla. La mordedura del korrak también inocula una potente neurotoxina.

Habilidades: Coacción 2, Disciplina 2, Engaño 2, Percepción 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola disruptora (Armas a distancia ligeras; daño 10; crítico 2; corto alcance; Letal 4), uniforme (+1 a la Protección).

Habilidades: Pelea 2, Percepción 1, Supervivencia 1.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Cuerpo aplastante (toda víctima afectada por la propiedad Apresadora del korrak sufre al comienzo de su turno 2 puntos de Tensión y 1 Herida que ignora su Protección), Neurotoxina paralizante (si el korrak impacta a su objetivo con un ataque de mordisco, éste deberá efectuar de inmediato una **tirada Difícil (◆ ◆ ◆) de Aguante**. Si falla la tirada, queda inmovilizado durante 1 asalto, más 1 asalto adicional por cada ⚙ obtenida. Un resultado de ▽ en una tirada superada o fallida hace que el objetivo quede conmocionado durante 1 asalto).
Equipo: Cuerpo sinuoso (Pelea; daño 5; crítico 4; alcance de interacción; Apresadora 2, Derribo), mordisco (Pelea; daño 6; crítico 3; alcance de interacción; este ataque sólo puede utilizarse contra objetivos afectados por la propiedad Apresadora del korrak).

GUARDIA DE SEGURIDAD [ESBIRRO]

La policía de seguridad sacorriana suele estar compuesta por humanos o selonianos, gracias a sus capacidades físicas superiores. Normalmente los drall trabajan como investigadores o agentes de vigilancia.

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia pesadas, Armas cuerpo a cuerpo, Percepción.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Carabina bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), porra de descarga (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 4; alcance de interacción; Aturdidora 3), uniforme (+1 a la Protección).

INVESTIGADOR DE SEGURIDAD [RIVAL]

Muchos investigadores de seguridad son drall, ya que su gran inteligencia y capacidades lógicas hacen que resulten muy adecuados para el puesto.

CORFAI

Datos de astronavegación: Sistema Corfai, Sector Corelliano, región del Núcleo

Características orbitales: Año de 337 días, día de 28 horas

Gobierno: República democrática

Población: 2,1 miles de millones (79% humanos, 21% otros)

Idioma: Básico

Terreno: Taiga, montañas, llanuras glaciales

Ciudades importantes: Cúpula Invernal, Yorri, Knowles, Farrendal

Áreas de interés: Monte Lorrist, glaciar Olvergast, Museo de la Cúpula Invernal, Reserva Natural de Salvarrn

Exportaciones principales: Madera, productos manufacturados, artículos electrónicos personales, muebles, hielo glacial

Importaciones principales: Productos alimenticios, alta tecnología, artículos de lujo

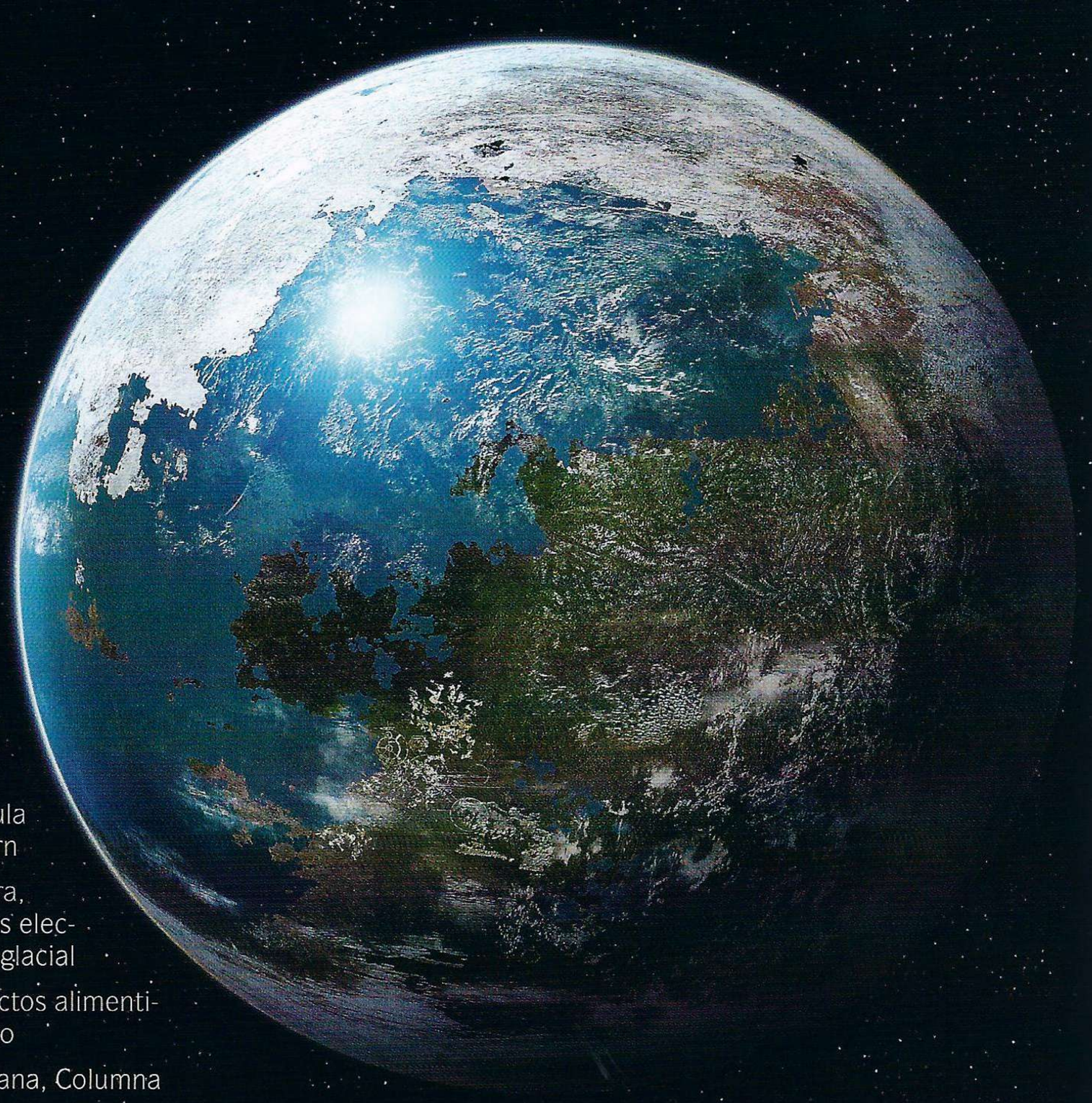
Rutas comerciales: Carrera Corelliana, Columna Comercial Corelliana

Condiciones especiales: Ninguna

Descripción: Corfai representa una de las civilizaciones humanas más antiguas del Sector Corelliano, hecho por el que sus familias más antiguas sienten un gran orgullo. Fue de los primeros planetas en ser colonizados por las naves dormitorio enviadas desde Coruscant en la época anterior a los motores hiperlumínicos. Los habitantes del planeta consideran que sus lazos con Coruscant son importantes y duraderos.

A pesar de su apego general por sus orígenes, los corfainianos son individuos decididamente independientes y resistentes. Su mundo es frío, con inviernos habitualmente muy largos, y está cubierto de bosques de hoja perenne, grandes cadenas montañosas, enormes océanos y gigantescos glaciares en las regiones polares del norte y el sur. Por todo ello, Corfai exige una resistencia que no es común en la mayoría de los planetas humanos colonizados. La naturaleza de supervivientes avezados de su habitantes se remonta hasta los inicios de la colonia, cuando se esforzaron al máximo durante días para construir su primer hábitat, la Cúpula Invernal, y así sobrevivir un día más.

Por supuesto, después de tantos milenios, Corfai es en la actualidad un planeta asentado y urbanizado, con todas las comodidades propias de una sociedad de la era de los motores hiperlumínicos. La mayoría de los corfainianos caza por deporte en lugar de por necesidad, y en la actualidad hace falta un esfuerzo consciente o unas circunstancias extremas para que alguien fallezca por exposición a los elementos. Sea como fuere, su actitud sigue siendo la misma y forma parte de la mayoría de los aspectos de su sociedad.



Las ciudades del planeta suelen reflejar el riguroso origen y el instinto de supervivencia de sus habitantes. La mayoría son bastante pequeñas, y tienden a estar construidas alrededor o dentro de accidentes naturales como fiordos y montañas. Muchos edificios se erigen en acantilados o laderas, y algunos se siguen construyendo en madera.

DISCORDIA CON EL FUNDADOR DEL NÚCLEO

Curiosamente, Corfai no fue invitado a la Cumbre para la Constitución Galáctica original y no aparece en la lista como uno de los mundos fundadores de la República. Hay muchas leyendas en torno a esto: la mayoría de los historiadores creen que los habitantes de Coruscant simplemente supusieron que, al ser un mundo colonial fundado por ellos, Corfai no necesitaba una representación independiente. Sin embargo, los historiadores de Corfai mantienen que fue un desaire de gran envergadura que a punto estuvo de provocar una guerra entre Corfai y Coruscant. En su versión de la historia, Corfai envió representantes a la cumbre, pero que nunca llegaron. Para cuando pudo organizarse una nueva delegación, la cumbre ya había terminado y se había firmado la constitución. Si hubo realmente una delegación, si simplemente desapareció o si sufrió un sabotaje son todos temas sobre los que se han dado intensos debates en ciertos grupos académicos. Sin embargo, al corfainiano medio le importa más bien poco.

DEFINIDO POR LA TRADICIÓN

Corfai es un mundo frío poblado por personas resistentes con una fuerte tradición de supervivencia, además de poseer una de las civilizaciones humanas más antiguas del Núcleo.

Al igual que en Nubia, el pueblo de Corfai tiene un gran respeto por su entorno. Sus ciudades están construidas en armonía con el medio ambiente, y la arquitectura y el diseño mantienen un cierto estilo rústico y natural que amalgama los edificios con las montañas, los ríos y los árboles siempre que resulta posible. La Reserva Natural de Salvarrn es uno de los mayores parques naturales del Núcleo, dedicado a garantizar la supervivencia y la salud de la gran mayoría de las especies nativas de flora y fauna de Corfai. Las regiones más montañosas, especialmente las que se encuentran lejos del ecuador del planeta, están generosamente salpicadas de grandes centros turísticos dedicados todo el año a deportes de nieve y otras actividades relacionadas. Los entusiastas consideran que esquiar en el monte Lorrist, la montaña más alta de Corfai, es uno de los grandes "deportes de riesgo" de los mundos del Núcleo.

Corfai se convirtió en un importante socio comercial de Coruscant y otros mundos del Núcleo bastante pronto, en la era anterior a la República. Esto aseguró su desarrollo económico y en última instancia cimentó su importancia política durante los siglos venideros. Al ser el centro del comercio en su región del espacio, Corfai sirvió como sede para muchas empresas de transporte, agencias comerciales de carga, compañías de reparación de astronaves y otros negocios relacionados. Por supuesto, sus enormes bosques, llenos de árboles fuertes que proporcionaban una madera de calidad excepcional, hicieron que Corfai estuviese destinado a convertirse en un gigante maderero del comercio galáctico. Los corfainianos tienen también la merecida reputación de encontrarse entre los mejores ebanistas de la galaxia, y sus muebles se venden a un precio muy elevado en la mayoría de los mundos del Núcleo.

Una de las exportaciones más interesantes de Corfai es el hielo glaciar. Grupos de especialistas extraen gigantescos bloques de hielo de las regiones polares para su uso en proyectos de construcción a gran escala, para abastecer de agua a los planetas más necesitados o incluso con propósitos más esotéricos. Estos bloques se ponen en órbita por medio de repulsores y luego son transportados por remolcadores especiales hasta sus destinos a través del espacio. Sin embargo, el glaciar Olvergast, situado en el hemisferio sur, permanece sin explotar por decreto gubernamental. Olvergast es famoso por ser uno de los glaciares más grandes de todo el Núcleo.

EQUIPAMIENTOS HEL

Al ser un planeta centrado en gran medida en los deportes y actividades al aire libre, Corfai cuenta con tiendas deportivas de gran calidad, pero Equipamientos Hel destaca por encima del resto. Situada en el barrio Cúspide de Hielo de la Cúpula Invernal, la tienda parece un cuchitril sin importancia en una ventosa calle secundaria. Sin embargo, Viktor Hel es mucho más que un simple tendero. Este brusco veterano, cazarrecompensas medio retirado y tirador de primera, sigue aceptando algún trabajito ocasional. Aunque suele adoptar una actitud áspera, en realidad Hel es una persona agradable, y ha ayudado a muchos jóvenes fronterizos a emprender sus carreras. Si se está dispuesto a llegar a conocerlo, Hel puede proporcionar valiosos consejos sobre los entresijos de la búsqueda de fugitivos, recomendar traficantes de armas ilegales, e incluso aconsejar sobre el blaster más apropiado para un usuario concreto.

FROZ

Datos de astronavegación: Sistema Froz, Sector Corelliano (sistemas periféricos), región del Núcleo

Características orbitales: Año de 187 días, día de 30 horas

Gobierno: N/A (antiguamente república representativa)

Población: N/A (antiguamente 1,3 miles de millones, 89% frozianos, 11% otros)

Idioma: Froziano

Terreno: Desiertos yermos (antiguamente llanuras, bosques)

Ciudades importantes: N/A (antiguamente Astromandicar [capital], Juleenasov, Halavortigas)

Áreas de interés: N/A (antiguamente el bosque de Fendwellifar y las cataratas de Undescanatain)

Exportaciones principales: N/A (antiguamente productos alimenticios [especialmente fruta], artesanía en cuero)

Importaciones principales: N/A (antiguamente tecnología, productos manufacturados)

Rutas comerciales: Carrera Corelliana

Condiciones especiales: El planeta quedó completamente desolado tras un concienzudo bombardeo planetario. No ha quedado nada en pie, y el cielo está lleno de humo, cenizas y hollín. Es difícil pasar mucho tiempo en el planeta sin asistencia respiratoria, y algunas de las ruinas son altamente radiactivas o tóxicas.

Descripción: En otra época Froz fue un planeta prístino y exuberante de baja gravedad, cubierto de llanuras doradas y bosques de color verde esmeralda. La especie inteligente nativa, los frozianos, evolucionaron a partir de mamíferos vegetarianos que vivían en las llanuras. Eran un pueblo pacífico, introspectivo y generoso, a pesar de que solían asumir lo peor en cualquier situación y esperar constantemente el desastre. Este rasgo probablemente provenía de su condición de presas para los depredadores en su planeta.

Los frozianos son mamíferos delgados y larguiruchos, con brazos y piernas de múltiples articulaciones. Incluso cuando desarrollaron una civilización planetaria unificada, continuaron evitando los grandes centros metropolitanos. Preferían las comunidades pequeñas construidas en las extensas tierras de pasto que dominaban la mayor parte de las zonas continentales interiores. La ciencia froziana se centraba en los campos de la agricultura y de la biología, siendo su especialidad los programas de crecimiento vegetal. La industria pesada se mantuvo notablemente ausente del planeta, y sus necesidades locales se veían abastecidas por conglomerados de artesanos locales. Otros objetos, como astronaves o maquinaria industrial, eran importados desde Corellia o Duro.

Por desgracia, esta carencia de industria natal (y el elevado coste de importación de esos artículos) tuvo como consecuencia que Froz sólo contase con una red de defensa rudimentaria. La flota de Dargon barrió por completo las defensas de Froz en cuestión de horas.

TESOROS INCINERADOS

Pocos son conscientes de que la desgarrada superficie de Froz sigue albergando algunas riquezas. Aunque no eran un pueblo rico, su gobierno poseía un tesoro planetario compuesto por una reserva de divisas y metales preciosos. Algunos individuos intrépidos (o simplemente mercenarios) ya se han adentrado en la superficie quemada para buscar algunos tesoros que pudiesen haber sobrevivido al feroz bombardeo.

Sin embargo, los tesoros más valiosos pueden no ser gemas o dinero. También es posible que alguna parte de la dispersa red de invernaderos y laboratorios de investigación botánica sobreviviese a la destrucción. Si alguien logra encontrar un laboratorio en buen estado, podría recuperar información genética sobre miles de especies ahora extintas de Froz, e incluso podría llegar a recuperarse la planta que los frozianos necesitan para reproducirse, salvando así a toda una especie condenada a una lenta extinción.

CONDENADO POR EL HONOR

La historia del planeta Froz es una terrible tragedia. Los frozianos eran un pueblo amable y decente dedicado a ayudar a los demás, y fueron destruidos en un acto de genocidio cuando su planeta fue bombardeado hasta quedar arrasado. Algunos los consideran una historia con moraleja; otros, una llamada a la acción.

DESARROLLO Y DESTRUCCIÓN

Después de la visita de una especie alienígena avanzada en algún momento del pasado ancestral (muy posiblemente los duros, aunque los registros históricos no lo dejan claro), los frozianos acabaron por convertirse en una especie espacial. Al desarrollarse el Sector Corelliano, los frozianos se mostraron dispuestos a unirse a la creciente comunidad galáctica que les rodeaba. Por desgracia, los corellianos (al igual que hicieron con muchas otras especies no humanas del sector) tendían a tratarlos como una especie de "raza cliente" que necesitaba una gestión corelliana para funcionar. Al carecer de tendencias agresivas, en general los frozianos se limitaron a aceptar este trato con pesimismo.

A medida que descubrieron otras culturas y oportunidades, muchos frozianos viajaron a las estrellas y asumieron funciones en estas nuevas civilizaciones. Los frozianos eran funcionarios públicos excelentes, con una irrefutable reputación de integridad. Un froziano típico prefería morir antes que romper una promesa, aunque la persona a la que hiciera esa promesa hubiese traicionado su confianza. Por este motivo se les reclutó para mucho puestos burocráticos, administrativos y similares.

Por desgracia, su sentido del honor y su profunda preocupación por el bienestar ajeno tuvo como consecuencia no sólo la devastación de su planeta, sino también la inevitable extinción de su especie. Cuando Palpatine declaró el fin de la República y el surgimiento del Imperio, los frozianos se encontraron entre las pocas especies del Núcleo que lo rechazaron de forma abierta y manifestaron su apoyo a la nueva Alianza para la Restauración de la República. El planeta Froz no tenía nada de valor digno de preservar, por lo que la gran moff Naomi Dargon decidió utilizarlo para dar ejemplo a todos los demás planetas que pudieran considerar la posibilidad de rechazar al Imperio. Utilizó su flota de destructores estelares para bombardear la superficie desde la órbita de forma tan exhaustiva que prácticamente aniquiló a todas las formas de vida del planeta.

A día de hoy el planeta entero es una ruina humeante, un testimonio del abrumador poder de la Armada Imperial. Probablemente la simple amenaza de su destrucción hubiese tenido los resultados esperados en gran parte del Núcleo, pero a medida que la noticia de la suerte de Froz se ha extendido por la galaxia, la simpatía hacia la Alianza ha aumentado en lugar de disminuir.

Como una gran cantidad de frozianos se encontraban fuera del planeta, todavía sobrevive una parte significativa de su población. Bajo circunstancias normales debería ser posible reconstruir su especie y su sociedad con un esfuerzo concertado. Sin embargo, una de las mayores tragedias de la destrucción de Froz fue el siguiente descubrimiento: los frozianos no pueden reproducirse con éxito en gravedad normal, ni tampoco sin un tipo específico de planta que sólo se encuentra en Froz, planta que ahora se encuentra muerta y enterrada junto con el resto del planeta.

VAGRAN

Datos de astronavegación: Sistema Vagran, Sector Corelliano, región del Núcleo

Características orbitales: Año de 329 días, día de 25 horas

Gobierno: Democracia parlamentaria

Población: 780 millones (84% humanos, 16% otros)

Idioma: Básico

Terreno: Llanuras, bosques, selvas, colinas ondulantes, océanos

Ciudades importantes: Ciudad Vagran (capital), Abatore, Thaeme

Áreas de interés: Hábitat de Conservación Zoológica de Vagran, centro turístico Islas Estainia, coto de caza de Estainia

Exportaciones principales: Productos alimenticios (en especial diversas carnes y mariscos), productos manufacturados, madera

Importaciones principales: Alta tecnología, artículos de lujo

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana

Condiciones especiales: Hay lugares en el planeta que los seres inteligentes tienen totalmente prohibido sobrevolar o aterrizar en ellos a causa de las restricciones impuestas para preservar la "pureza" ecológica. Antes de llegar al planeta se avisa a los visitantes para que se aseguren de conocer estas zonas restringidas.

Descripción: Vargan fue colonizado por primera vez por un conglomerado de intereses corporativos y gubernamentales corellianos, junto con buena parte del Sector Corelliano. Aunque inicialmente la colonización del planeta estuvo plagada de peligros, durante los últimos milenios los colonos se han adaptado bien.

La población de Vagran se congrega en concentraciones relativamente densas para preservar la mayor cantidad posible de espacio virgen en el planeta. Por lo tanto, la gran mayoría de la población reside en varias áreas metropolitanas importantes. Estas ciudades son tan impresionantes como cualquier urbe cosmopolita de Corellia o Nubia. En las ciudades de Vagran suelen predominar los espacios verdes, con parques y vías públicas importantes rodeados de enormes árboles selváticos. Estos parques suelen estar integrados en el paisaje urbano, y algunos se han construido en pasarelas y plataformas suspendidas a cientos de metros por encima del nivel del suelo. En la actualidad hay una tendencia a cubrir los lados de rascacielos enteros con enormes colonias de musgos y enredaderas.

Sin embargo, todas las comunidades de Vargan, desde la ciudad más grande al asentamiento más pequeño, están rodeadas por zonas de barrera. Estas zonas tienden a estar compuestas por una combinación de obstáculos reales como pueden ser grandes paredes de duracero coronadas por vallas láser, pantallas de energía para eliminar polen, esporas y microbios, y mecanismos disuasorios auditivos y olfativos para dispersar a los animales. Estas barreras cumplen dos objetivos. El primero consiste en mantener alejados de las comunidades a los organismos más virulentos o peligrosos. El segundo es evitar que ninguna especie invasora que pueda encontrarse en estas comunidades se extienda libremente por los parajes naturales del planeta.

CAZA MAYOR

Curiosamente, Vagran cuenta con un negocio bastante lucrativo de safaris de caza autorizados por el gobierno. En los primeros tiempos del desarrollo del planeta, una facción de zoólogos determinó que ciertas poblaciones de animales podían ser eliminadas sin dañar la biosfera y organizaron expediciones de caza para hacerlo. Esta tradición continúa a día de hoy, y cazadores de toda la galaxia viajan hasta Vagran en las temporadas específicas en las que se permite cazar criaturas interesantes y peligrosas.

REVIGORIZADO POR LA VIDA

Vagran fue uno de los planetas que se poblaron durante la primera oleada de colonización en la era posterior a la invención del motor hiperlumínico por parte de Corellia. Debido a su biosfera increíblemente rica y variada, el planeta no sólo resultó ser un lugar extraordinariamente hospitalario para su desarrollo, sino que además contenía uno de los conjuntos más diversos de flora y fauna descubiertos en todos los planetas del sector. Biólogos y zoólogos libran un conflicto constante con los intereses corporativos en un esfuerzo por dejar la mayor cantidad de la ecología nativa tan apartada de la civilización como sea posible.

COLONIZAR LO IMPOSIBLE

Durante los primeros años posteriores a su adopción de los motores hiperespaciales para el viaje espacial, los corellianos iniciaron una campaña de colonización de los muchos mundos que sus astrónomos habían considerado potencialmente habitables. Vagran fue uno de los primeros planetas colonizados.

A pesar de que la atmósfera, la luz solar y la composición general de la biosfera resultaron increíblemente apropiados para los colonos, durante los primeros tiempos de la colonia sufrieron una cantidad de bajas impresionante. El desconocimiento de los peligros que planteaba la enorme variedad de formas de vida provocó innumerables accidentes, encuentros letales con depredadores y brotes de enfermedades virulentas.

La situación llegó a ser tan desesperada que algunos funcionarios corellianos se plantearon abandonar la colonia. Sin embargo, un grupo de biólogos, zoólogos, químicos y otros científicos propuso un plan alternativo, uno que los atribulados funcionarios aceptaron sin reservas.

Los Estatutos de Colonización de Vagran se alteraron de forma significativa y se puso a aquel equipo de científicos a cargo de la construcción de los primeros asentamientos coloniales, así como del establecimiento de protocolos para la supervivencia. Los científicos delimitaron zonas de cuarentena en torno a las principales ciudades. Estas zonas, provistas de cúpulas biológicas, pantallas de energía y otros elementos disuasorios, mantenían alejada a la fauna y flora nativa, incluyendo a la mayoría de las formas de vida microscópicas. Los científicos también prohibieron a los colonos aventurarse en las zonas salvajes sin ropa, equipo y adiestramiento apropiado. Equipos de científicos llevaron a cabo experimentos a gran escala y establecieron protocolos exhaustivos para facilitar la adaptación paulatina de los colonos a la nueva biosfera.

Con el tiempo, la gente acabó adaptándose. A medida que sus cuerpos se habituaban a los innumerables enemigos biológicos del planeta, también fueron aprendiendo qué plantas y animales eran peligrosos y cuáles no lo eran. Después de alrededor de un siglo, el pueblo de Vargan desarrolló un profundo aprecio por su planeta y sus riquezas naturales. Aunque sus cuerpos se hicieron lo bastante resistentes como para soportar la virulenta flora y fauna de Vagran, sus psiques desarrollaron una sintonía mayor con el mundo natural que les rodeaba.

A pesar de que los políticos y administradores recuperaron el poder de manos de los científicos, el compromiso principal de mantener la diversidad ecológica de Vagran se había enraizado tanto en las leyes del planeta como en las mentes de su pueblo.

EL VAGRAN MODERNO

A lo largo de los milenios, con el auge de las corporaciones y el desarrollo continuado, acabó estallando una guerra entre las fuerzas del progreso y las de preservación ecológica. En un bando, los negocios y las empresas industriales insistían en que se debían relajar las normativas para aumentar la base tributaria y el nivel de prosperidad general del pueblo de Vagran. En el otro, ecologistas y científicos exigían que no se cambiase ni una coma de los compromisos originales para vivir en armonía con un bajo impacto sobre la biosfera de Vagran. Aunque el gobierno ha tomado diversas medidas en favor del progreso y de una economía más fuerte, el doloroso ejemplo de Duro es lo suficientemente vívido como para evitar demasiados compromisos.

En la actualidad, el mayor punto de fricción son las estrictas normativas que prohíben la construcción y el desarrollo fuera de las zonas autorizadas. Limpiar nuevas zonas para la construcción lleva años de trabajo, y exige levantar zonas de barrera más costosas. A la mayoría de las empresas les encantaría poder evitarlo, ya que en la actualidad el objetivo principal de estas barreras es evitar que la biosfera de Vagran se vea contaminada por especies invasoras o exóticas.

Hasta el momento, el gobierno se ha resistido a la presión de las empresas. Sin embargo, con el surgimiento del Imperio algunas empresas están recurriendo a sus contactos imperiales con el fin de cambiar las leyes de Vagran. Por ahora la influencia imperial se ha limitado a algunas misivas redactadas con cortesía por la oficina de la gran moff en las que "sugieren" al gobierno que "tenga en cuenta los intereses corporativos en sus decisiones". Sin embargo, la amenaza no declarada en estas comunicaciones ha hecho que algunos miembros del gobierno, y otros más entre la población general, se muestren partidarios de la creciente Rebelión.

XYQUINE II

Datos de astronavegación: Sistema Xyquine, Sector Corelliano (sistemas periféricos), región del Núcleo

Características orbitales: Año de 348 días, día de 26 horas

Gobierno: Monarquía hereditaria y parlamento

Población: 2,1 miles de millones (74% humanos, 26% otros)

Idioma: Básico

Terreno: Llanuras, bosques, selvas, montañas, tundras, desiertos, océanos

Ciudades importantes: Nueva Coronet (capital), Agadore, Sirden, Valendia

Áreas de interés: Monte Vissa, Mar Estrangulador, Parque del Capitolio, Foro Milenario

Exportaciones principales: Productos alimenticios, biotecnología, productos manufacturados

Importaciones principales: Metales y minerales, artículos electrónicos de gama alta, artículos de lujo

Rutas comerciales: Columna Comercial Corelliana

Condiciones especiales: Ninguna

Descripción: Xyquine II, el "lugar más seguro del sector", no es tan aburrido o mundano como mucha gente hace que parezca. Aunque cuenta con una sociedad establecida y civilizada, aún tiene muchas cosas dignas de ver. Las impresionantes laderas del monte Vissa ofrecen vistas incomparables de las grandes selvas umbrías de las regiones ecuatoriales, mientras que los temibles remolinos y corrientes de resaca del Mar Estrangulador son otra característica fascinante, aunque una que es mejor ver desde cierta distancia.

Sin embargo, la civilización de Xyquine II es, posiblemente, su mayor atractivo. Técnicamente una monarquía hereditaria, el planeta está en realidad gobernado por un parlamento competente. La sociedad de Xyquine II ha disfrutado durante milenios de una tradición de participación cívica y activismo pacífico, y esta tradición aún existe a día de hoy. No hay más que visitar el Foro Milenario para ver la democracia de Xyquine II en acción.

El Foro es una inmensa estructura de mármol que se extiende a lo largo de varios kilómetros cuadrados, compuesto por un espacio abierto con anfiteatros del tamaño de estadios en cada esquina. El mayor de estos anfiteatros alberga el parlamento planetario, pero todos los demás están siempre abiertos a cualquiera que desee hablar sobre los temas que le preocupan.

La creciente simpatía de la población hacia la Alianza para la Restauración de la República, sobre todo a raíz de la destrucción de Froz, ha traído consigo un aumento en la infiltración de agentes imperiales en todos los niveles de la sociedad y el gobierno.

PASIÓN POR VIAJAR

Muchos jóvenes de Xyquine II, especialmente los de clase media, tienden a pasar por un período de pasión por los viajes en sus años formativos. Convencidos de que su planeta natal no tiene nada interesante que ofrecer, se lanzan a dejar su huella en la galaxia.

Generalmente, su "saga épica" comienza y termina con un viaje a Corellia, o tal vez a Nubia. Perder todo tu dinero a manos de uno de los estafadores de la Avenida de la Nave del Tesoro suele mitigar el entusiasmo por nuevas aventuras. Sin embargo, muchos no cejan en su empeño, los suficientes como para que más de un capitán de carguero ligero se procure nuevos tripulantes oriundos de Xyquine II. Lo que les puede faltar en cuestión de habilidad lo compensan con entusiasmo y la voluntad de aceptar la oportunidad de ver nuevos mundos en lugar de un sueldo fijo.

BENDECIDO POR EL ANONIMATO

La tranquila cotidianidad del planeta Xyquine II, unida a su situación relativamente remota en el Sector Corelliano, han salvado al planeta de la mayor parte de las crisis y conflictos sufridos por los demás. Si no fuera por la decencia inherente de su pueblo y su gobierno, probablemente Xyquine II no se habría involucrado en ningún asunto de importancia galáctica. Los acontecimientos recientes, sin embargo, han cambiado todo eso, aunque aún está por verse con objeto de qué.

UNA HISTORIA DE ÉXITO COLONIAL

Xyquine II fue otro planeta colonizado por Corellia en los comienzos de la era expansionista posterior a la invención del hiperimpulsor. Su rica y diversa biosfera proporcionó a los nativos corellianos un entorno tan similar al de su planeta natal que la colonización resultó relativamente sencilla. En pocos años las zonas de desembarco iniciales se convirtieron en prósperos pueblos y los proyectos agrícolas se desarrollaron adecuadamente.

Aunque la gran variedad de flora y fauna provocó algunos desafíos tempranos, fueron relativamente mínimos en comparación con las tribulaciones de otras colonias similares, como Vagran. De hecho, la historia de Xyquine II es una de las menos llamativas de todo el Sector Corelliano. Los planificadores coloniales llegaron incluso a utilizar la "historia de Xyquine II" como modelo del modo en que debía gestionarse una colonización.

A pesar de que a lo largo de los milenios el planeta padeció algunas guerras, desastres y desafíos similares (como es inevitable siempre que una raza inteligente funda una sociedad), la relativa paz y tranquilidad del desarrollo del planeta permitieron grandes avances en áreas como el arte, la literatura y la filosofía. Aunque el poder ejecutivo del planeta recae sobre una monarquía hereditaria, un parlamento entregado y eficaz sirve al pueblo en cuestiones de leyes y costumbres. Una vez más, la eficacia de su sistema hace que Xyquine II resulte un ejemplo perfecto para los educadores que intentan enseñar esta forma de gobierno.

Si hay un fallo generalizado en la cultura de Xyquine II, es el ciclo recurrente de aburrimiento que sufren sus generaciones más jóvenes. "Bienvenido a Xy-2, donde nunca pasa nada" es una frase manida de la cultura popular planetaria. En lugar de un comercio turístico, el planeta obtiene muchos ingresos como retiro ideal para comunidades de jubilados. Muchos de los habitantes del planeta se marchan cuando cumplen los veintitantos para explorar las oportunidades que ofrece la galaxia, y regresan décadas más tarde al planeta seguro y agradable de su infancia para vivir en él sus años dorados.

RESENTIMIENTO MODERNO

Sin embargo, la devoción por el pensamiento progresivo y las cuestiones tanto filosóficas como éticas han dado lugar a una creciente insatisfacción con el Imperio y sus políticas. Al final de las Guerras Clon y durante el desarrollo de la base de poder de Palpatine, las autoridades y los eruditos del planeta se contentaron con hacer discursos y presentar trabajos académicos criticando la transformación de la república en imperio, así como los abusos del gobierno ante las crisis militares y políticas. Las juventudes del planeta también se vieron involucradas y salieron a la calle en protestas no violentas, llegando incluso a enviar delegaciones a Coruscant para hacer oír sus opiniones.

Cuando la noticia de la destrucción del planeta Froz llegó a Xyquine II, se produjo un auténtico cambio en la opinión pública y en la política de gobierno. El clamor público fue ensordecedor, y del discurso razonado se pasó a convocatorias abiertas para la secesión del Sector Corelliano y el Imperio. Los miembros más prácticos de la población temían las inevitables represalias que esto acarrearía, sobre todo vista la predisposición de la gran moff Naomi Dargon a usar la fuerza contra cualquier desafío a su autoridad.

Sin embargo, el gobierno de Xyquine II no tenía intención de someter al planeta ni a sus habitantes a tales horrores. La monarquía denunció públicamente a quienes pedían la secesión, mientras que el parlamento aprobó leyes que limitaban las actividades de quienes protestaban por las políticas imperiales y el gobierno de la gran moff.

En privado, y con sumo cuidado de mantener el secreto y la seguridad, se informó a los líderes de estas fuerzas opositoras de que se mantuvieran en sus trece; el plan consistía en que el gobierno pudiera seguir aparentando que apoyaba los intereses del Imperio.

Sin embargo, los líderes de Xyquine II tienen otras ideas para el futuro de su planeta y de la galaxia. Han establecido cautelosos contactos con agentes de la Alianza Rebelde, indicando su predisposición a apoyar su causa lo mejor que puedan sin atraer las iras de Naomi Dargon. No se sabe en qué acabará todo ello, pero el pueblo de Xyquine II ha dejado una cosa perfectamente clara: los días de "aquí nunca pasa nada" están a punto de acabar.

OTROS SISTEMAS DEL SECTOR CORELLIANO

Con treinta sistemas en sus fronteras, el Sector Corelliano es bastante grande. A continuación se ofrecen descripciones breves de todos los sistemas restantes, destacando sus características más importantes y otros datos de interés.

SISTEMA ALTAWAR

Altawar, el único planeta habitable del sistema y hogar de los corragut, fue descubierto durante los primeros años de expansión de Corellia. Acogidos en la creciente "familia" de mundos civilizados del Sector Corelliano, los corragut se aferraron con entusiasmo a las nuevas oportunidades que se les presentaron.

Por desgracia, su desconocimiento de los asuntos galácticos y el retraso general de su base tecnológica los dejaron a merced de los burócratas y estrategas políticos corellianos. Por lo que respectaba al resto de los mundos del Núcleo, Altawar se convirtió en un "planeta satélite" de Corellia. Su comercio, defensa y demás asuntos relacionados quedaron en manos de otros. Se les dijo que era por su propia seguridad y prosperidad, ya que así podrían centrarse en llevar los alimentos y obras de arte únicas de su planeta a toda la galaxia al tiempo que se aprovechaban de tecnologías y maravillas que de otro modo nunca habrían conocido.

Por supuesto, sólo se les proporcionaba la tecnología que los corellianos consideraban "seguro" proporcionarles, y nunca han contado con recursos militares dignos de mención. En el clima político actual, los corragut están experimentando un resentimiento cada vez mayor hacia sus supervisores humanos, y la mentalidad y objetivos prohumanos del Imperio están engendrando una gran furia entre su población. Por desgracia, el horrible destino de los frozianos ha desalentado los esfuerzos manifiestos de cambiar las cosas, al menos por el momento.

SISTEMA CRAEEN

Otro sistema con un planeta en general apropiado para la vida humana. Los corellianos colonizaron Craeen principalmente por su riqueza mineral. Con el paso del tiempo, numerosas empresas tecnológicas e industriales han establecido factorías en el planeta, sobre todo cuando la administración les ofreció exenciones fiscales y otros incentivos. Aunque su estado no es tan precario como el de Duro, el planeta ha sufrido ciertos daños como consecuencia de las escasas regulaciones sobre la industria y el desarrollo.

La afluencia de científicos, ingenieros y expertos en temas afines han convertido también Craeen en un lugar perfecto para el descubrimiento científico y la innovación en ingeniería. Numerosos laboratorios de investigación en el planeta, en su órbita y en las lunas que lo circundan llevan a cabo incontables experimentos de todo tipo. Tradicionalmente el gobernador de Craeen ha mantenido una política de no intervención en lo referente a estos laboratorios. Bajo el gobierno del Imperio, el planeta ha pasado a estimular activamente el desarrollo de pruebas y experimentos que suscitarían graves dilemas éticos en otros sistemas.

En los últimos meses, un destacamento pequeño pero poderoso de naves de la Armada Imperial se ha acantonado alrededor del planeta. Muchos creen que uno o más de los proyectos que se están desarrollando pueden tener implicaciones directas y específicas para los programas militares del Imperio.

SISTEMA DORSIS

Colonizado originalmente por naves dormitorio de Coruscant, el planeta Dorsis se urbanizó e industrializó con bastante rapidez a lo largo de su historia. Algunos lo llaman "pequeño Coruscant", ya que buena parte de la tierra habitable ha quedado cubierta bajo extensiones urbanas y grandes rascacielos. Grandes extensiones de terreno están dominadas por plantas de fabricación, e incluso los océanos están cubiertos de hábitats flotantes, que son principalmente el hogar de los ricos y poderosos.

Los bienes básicos de consumo son el núcleo de la economía de Dorsis, y los líderes de su sector industrial se centran principalmente en la búsqueda de métodos de producción más rápidos y baratos. La mayoría de los economatos y conglomerados comerciales del Sector Corelliano dirigidos a las familias de ingresos más bajos dependen en gran medida de Dorsis para reponer muchas de sus existencias.

Dorsis es también una especie de paraíso para delincuentes y fronterizos. Muchos grupos criminales, cárteles y bandas han montado operaciones en las zonas más siniestras y deslustradas de las ciudades. Además, más de un líder criminal cuenta con su propio hábitat flotante.

SISTEMA FORVAND

Sólo hay dos planetas en este sistema, y ninguno de ellos es habitable ni cuenta con características por las que merezca la pena terraformarlos. El único valor real del sistema es una estación espacial de tamaño decente capaz de recolectar directamente energía de la estrella alrededor de la que orbita. Al estar situada en la ruta comercial de la Carrera de Duros, la estación da servicio a suficientes compañías navieras y empresas relacionadas para justificar que la administración del Sector Corelliano la mantenga.

La estación de Forvand cumple todas las funciones habituales: reparaciones, abastecimiento de combustible, recolección de noticias e incluso intermediación mercantil. Hay muchas empresas destinadas a satisfacer las necesidades de transportes independientes y pequeñas compañías navieras, lo que hace que sea un destino popular para cualquiera que trata de ganarse la vida con una nave en propiedad. Por supuesto, la estación cuenta con un mercado negro activo y floreciente, aunque la presencia de agentes de aduanas imperiales ha complicado este tipo de negocios, principalmente a causa de los elevados sobornos que son ahora necesarios para evitar problemas.

SISTEMA GOORLA

Goorla es uno de los sistemas periféricos del sector, y su planeta principal es apenas adecuado para seres inteligentes. Con una superficie mayoritariamente rocosa y montañosa, muy poca agua, escasa gravedad y una atmósfera tenue, sus habitantes se ven obligados a vivir en hábitats sellados. Cuando salen de ellos por cualquier motivo, los respiradores son esenciales para obtener el oxígeno necesario.

Goorla cuenta con suficientes recursos minerales para que las colonias mineras sean rentables, y con algunas plantas nativas que producen alimentos interesantes para quienes poseen la paciencia necesaria para cosechar los frutos secos y frutas que producen. La baja gravedad hace también que ciertos tipos de explotaciones de manufactura y producción química resulten más efectivas.

Sin embargo, la exportación más notable del planeta es una sustancia cristalina de gran plasticidad que genera una luz interior suave y constante. Este material se encuentra bajo tierra y es una de las razones por las cuales la minería en Goorla es bastante sencilla, ya que son necesarias pocas fuentes de luz artificial. Aunque tiene un nombre técnico muy largo, la mayoría de la gente la llama simplemente fuente de luz goorliana.

La vida útil de la luz emitida por una burbuja de este material depende por completo de la cantidad utilizada. Un pequeño trozo del tamaño de un puño proporcionará luz durante al menos cinco años, a veces más, dependiendo de su calidad general. Aunque no es especialmente intensa, la luz es bastante bonita y es posible encontrarla en muchos colores diferentes de todo el espectro visible, desde el rosa al lavanda. Por sí misma, una fuente de luz goorliana es a la vez atractiva y práctica, y resulta popular en muchos hogares del Sector Corelliano.

Sin embargo, algunos artistas se las han ingeniado para combinar fuentes de luz goorlianas con diversos tipos de plantas bioluminiscentes de otros planetas del sector, especialmente Sacorria y Vagran, para crear fibras transópticas. A partir de estas fibras crean delicadas esculturas de luz que poseen la suficiente energía y son lo bastante livianas como para flotar unos metros por encima del suelo. Cada una de estas estructuras, que parecen llamas rosadas, irradia luz con una forma y patrón tan únicos como un copo de nieve.

Las llamas en miniatura corellianas son obras de arte muy valoradas y respetadas por las que coleccionistas de toda la galaxia pagan un precio elevado. Grandes arquitectos y diseñadores de interiores contratan a menudo a los mejores artistas de esta forma de arte para proyectos y edificios especiales, y los ricos y famosos del sector utilizan grandes cantidades de estas esculturas como un símbolo ostentoso de riqueza.

SISTEMA GOVIA

Otro sistema periférico, aunque no se descubrió hasta mucho más avanzada la época de crecimiento y desarrollo del Sector Corelliano. Cuando fue hallado, Govia, su único planeta habitable, resultó llevar mucho tiempo ocupado por una especie casi humana. Los govianos aún no habían desarrollado tecnologías de transporte para ir más allá de su órbita cercana, pero aparte de eso eran una especie bastante avanzada y aceptaron de buen grado establecer contactos con el resto de la galaxia.

Los arqueólogos y eruditos creen que Govia probablemente fue colonizado por una nave dormitorio (posiblemente de Coruscant), o tal vez recibió una siembra genética de los antiguos y misteriosos Celestiales. Sea como fuere, su desarrollo se produjo a lo largo de líneas bastante predecibles para cualquier civilización de tipo humano que se desarrollase en un planeta con una diversidad razonable de climas y biosferas. Aparte de ser ligeramente más frío que Corellia y otros mundos similares, el planeta sigue las mismas pautas de cuatro estaciones, temporadas de siembra y de cosecha y patrones climáticos variables.

Los govianos tienen una pigmentación de piel que va del gris al blanco y una cantidad de vello corporal superior a la de los humanos normales. También tienden a ser un poco más pesados y corpulentos que la media humana; todos estos rasgos se consideran adaptaciones evolutivas al clima de Govia. La mayor parte de los govianos de piel más clara pueden pasar por seres humanos en otros planetas si así lo desean.

Las principales exportaciones de Govia son agrícolas y de origen manufacturado, estando éstas últimas centradas principalmente en bienes de consumo de

gama media. No es de extrañar que acostumbren a importar una gran cantidad de bienes y servicios tecnológicos y científicos, ya que aún tratan de ponerse al día con el resto del sector.

SISTEMA GRALAND

El sistema Graland no tiene mundos habitables, aunque dos de sus planetas poseen cierto valor como fuentes de materias primas y minerales. El sistema cuenta con una modesta industria minera, en la que la mayor parte del trabajo la ejecutan droides y sistemas automatizados. La Corporación Minera Corelliana tiene participaciones en la empresa, pero está asociada con otra docena de corporaciones de los mundos del Núcleo.

Aunque Graland tiene una población pequeña, es a pesar de todo un lugar popular para quienes necesitan esconderse de la ley. Como las operaciones mineras están controladas por una alianza de corporaciones distintas, un criminal astuto puede aprovecharse de la maraña burocrática. Algunos fugitivos han logrado vivir durante años en las instalaciones corporativas situadas en órbita alrededor de los planetas de Graland, simplemente haciéndose pasar cada vez por un representante de una compañía distinta al interactuar con un empleado.

SISTEMA JUMUS

El único planeta habitable del sistema Jumus, uno de los sistemas periféricos más lejanos del Sector Corelliano, es un mundo muy húmedo cubierto principalmente de junglas y selvas tropicales. No hay muchas masas de agua realmente grandes, pero decenas de miles de ríos recorren el planeta en un mareante patrón de vías fluviales.

Aunque fue colonizado originalmente por un pequeño grupo de corellianos, la administración colonial decidió desde el primer momento dar la bienvenida a los miembros de cualquier especie que deseasen comenzar una nueva vida en un planeta prístino, y otorgaron concesiones de tierras bastante sorprendentes a quienes aceptaron estas primeras invitaciones. Así, es posible encontrar cantidades significativas de individuos de mucha especies como miralukas, wookies, hutts, twi'leks y bith.

Una extraordinaria diversidad de flora proporciona grandes recursos naturales útiles en la investigación y las industrias farmacéutica y biomédica. Muchas de las principales empresas de la galaxia en estos campos tienen instalaciones de investigación repartidas por todo el planeta; las de mayor envergadura son propiedad de la Corporación Química Corelliana. Los nativos se han quejado más de una vez de que la CoQuimCor básicamente posee y controla el planeta, y no cabe duda de que muchas de las decisiones políticas están muy influenciadas por sus grupos de presión.

SISTEMA KERAL

El sistema Keral no se encuentra extremadamente lejos de Corellia, pero carece de planetas o lunas habitables y no tenía sentido colonizarlo. Sin embargo, varios mineros arrojados dedicaron una enorme cantidad de años y créditos a tratar de descubrir algo de valor entre los planetas sin vida del sistema. Al final, un grupo de la Corporación de Ingeniería Corelliana dio en la proverbial diana al encontrar algo en una de la lunas que orbitaban alrededor del planeta más cercano a su sol: gemas de fuego.

La gemas de fuego de Keral, que brillan con un una intensidad casi dolorosa que hace que resulte difícil mirarlas sin algún tipo de protección, son muy apreciadas por su energía interna, su calidez y su brillo. La corporación amasó una considerable fortuna con las primeras ventas de las joyas, tanto para su uso industrial como para ser utilizadas en arte y joyería. Sin restricciones de ningún tipo y sin una biosfera de la que preocuparse, la empresa minera explotó la luna de forma despiadada.

Cuando se descubrieron los peligros de las gema de fuego (sus radiaciones internas pueden interactuar de forma violenta con un hiperimpulsor activo, causando explosiones catastróficas), la República prohibió su extracción y venta, y el Imperio ha mantenido esta prohibición. En la actualidad hay unas cuantas medidas pasivas de seguridad situadas alrededor de la luna para evitar que algún contrabandista extraiga más, pero muchos se arriesgan a pesar de todo, ya que las gemas pueden alcanzar precios extremadamente elevados en el mercado negro.

SISTEMA KHOMR

El sistema Khomr, uno de los muchos colonizados cuando Corellia descubrió la tecnología del hiperimpulsor, tiene un planeta habitable explotado como mundo agrícola bastante productivo, aunque sólo crece en él una variedad limitada de cultivos útiles. Sus habitantes son en general granjeros y trabajadores pacíficos que valoran la paz y prosperidad moderada de su mundo y no desean tener nada que ver con la galaxia y sus problemas.

Tal vez lo más notable de Khomr sea su floreciente industria textil. Los habitantes del planeta han decidido prescindir de las máquinas y técnicas modernas, y se muestran muy orgullosos de sus colchas y tapices tejidos a mano. Los tapices de Khomr en particular son obras de arte muy apreciadas en muchos rincones de la galaxia.

SISTEMA NUEVO PLYMPTO

Aunque no fue oficialmente descubierto hasta hace poco más de diez milenios, es probable que los viajeros galácticos conociesen ya Nuevo Plympto desde hacía mucho más tiempo. Situado directamente en la Columna Comercial Corelliana, entre Corellia y Duro, la mayoría de los eruditos especulan que la cultura de los nosaurianos nativos, de tecnología extremadamente baja, disuadió a los exploradores de dar mucha importancia al planeta en sus informes.

Los historiadores más cínicos señalan que el descubrimiento de Nuevo Plympto se mantuvo "ilegal" durante tanto tiempo debido a su artículo de exportación más deseado: los huevos de rikknit. Estos huevos son un auténtico manjar, pero también sirven para elaborar diversas sustancias recreativas, incluyendo el adictivo narcótico conocido como ji rikknit. Las normativas de la República que regulaban estas sustancias animaron a los comerciantes fronterizos a mantener en secreto la información acerca de Nuevo Plympto.

Sin embargo, con el paso del tiempo los funcionarios de Corellia llegaron por fin a Nuevo Plympto y decidieron añadir oficialmente el planeta y el sistema al Sector Corelliano. Al principio los nosaurianos acogieron con alegría la oportunidad de convertirse oficialmente en una parte de la comunidad galáctica. Sin embargo, pronto descubrieron que las políticas sectoriales antropocéntricas los mantenían en una importante situación de inferioridad en lo que concernía a los asuntos de su planeta. Aunque Nuevo Plympto se benefició de una mayor base tecnológica y científica, así como de un aumento del comercio, no obtuvieron representación directa en la República y con el tiempo acabaron muy resentidos con sus "colegas" humanos.

Este resentimiento creció hasta convertirse en hostilidad cuando la República comenzó a aprobar leyes estrictas en cuanto a la exportación y los usos de los huevos de rikknit. El hecho de que tanto el comercio de huevos como el uso de los sacos de huevos en la fabricación del ji rikknit habían diezmado la población de estos mamíferos arborícolas no ayudó. Cuando los separatistas empezaron a reclutar mundos para su causa, los nosaurianos dieron la bienvenida a la facción rebelde y se involucraron activamente en las Guerras Clon.

Nuevo Plympto sufrió mucho cuando los soldados clon asaltaron a los rebeldes nosaurianos, y más aún cuando la Orden 66 volvió a estos soldados en contra de sus líderes jedi y adoptaron tácticas aún más despiadadas. Los rebeldes acabaron siendo aplastados por las fuerzas imperiales, específicamente por la Legión 501, en la batalla del Paso de la Media Hacha. Los pocos soldados nosaurianos supervivientes trataron de rendirse sólo para ser ejecutados en masa por los imperiales, que luego vendieron como esclavos a sus familias.

En la actualidad Nuevo Plympto está regido por un gobernador imperial que pasa la mayor parte del tiempo tratando de sintetizar una variante de la droga ji rikknit en unas instalaciones situadas en la luna de Karsten. La población nosauriana superviviente es poco más que una raza de esclavos.

SISTEMA PHEMIS

Cuando los corellianos descubrieron este sistema, se encontraron con un mundo habitable que mostraba claros signos de visitas regulares de habitantes de fuera del planeta, aunque sin una población propia. Con una superficie en su mayoría seca y rocosa, el planeta Phemis contaba con pocos recursos. Nunca se hizo un esfuerzo de colonización importante, aunque numerosas empresas enviaron exploradores e investigadores para ver qué recursos explotables podían encontrar.

Con el tiempo, los jedi revelaron su interés por Phemis. Habían estado muchas veces en el planeta a lo largo de los milenios, aunque se cuidaron de no llamar la atención sobre el lugar. Un cristal especial que sólo se encuentra en este planeta tiene propiedades vinculadas con la Fuerza que lo hacen muy valioso para la construcción de sables de luz. Aunque no es esencial, el cristal rubat tiene un efecto concentrador que puede hacer la hoja de un sable de luz levemente más potente e intensa.

La República negoció con el Sector Corelliano el "derecho de paso" al planeta para los jedi, al tiempo que permitió a las corporaciones del sector establecerse y explotar cualquier otro recurso que pudiese encontrar. Así, la extracción de rubat se hizo ilegal para cualquier que no fuese jedi en Phemis, y aquellos que quebrantaban esta norma se enfrentaban a severas multas.

Al final resultó que exploraciones en profundidad del planeta revelaron otros minerales de valor, entre ellos bronzio, por lo que otras empresas como la Corporación Minera Corelliana pudieron establecer negocios lucrativos fundando colonias industriales en Phemis. Como gesto de buena voluntad, la Corporación Minera Corelliana llegó incluso a establecer un perímetro de seguridad en las excavaciones de rubat en representación del Consejo Jedi.

Sin embargo, a raíz de las Guerras Clon y el ascenso de Palpatine, son las fuerzas imperiales las que imponen ahora esta prohibición. Por supuesto lo hacen por razones completamente diferentes, ya que su intención es la de capturar a cualquiera que tenga el potencial de utilizar estos valiosos cristales. Al mismo tiempo, la extracción de otros materiales continúa.

SISTEMA PLYMPTO

Situado directamente en la Columna Comercial Corelliana, el sistema Plympto es poco más que una estrella brillante de tonos azulados alrededor de la cual orbitan rocas. Un par de estaciones espaciales sirven como paradas convenientes para comerciantes y demás viajeros de la famosa ruta hiperespacial; en ellas se ofrecen los servicios habituales. Explotaciones mineras de pequeña envergadura obtienen magros beneficios de los planetas y planetoides, aunque la mayor parte de los materiales disponibles tienen un valor o una utilidad marginales.

Plympto es famoso por haber servido de inspiración para el nombre del sistema Nuevo Plympto. Esto se debe principalmente a las similitudes en tamaño y color de las dos estrellas.

SISTEMA POLANIS

Polanis es sobre todo un mundo agrícola. Las extensas llanuras doradas de su hemisferio norte son prácticamente perfectas para el cultivo de muchos tipos de cereales, mientras que el hemisferio sur es aún más húmedo y frondoso, por lo que resulta excelente para muchos tipos de cultivos.

La razón de la fama de Polanis es la elaboración de excelentes licores. Toda la cultura del planeta gira en torno a cervecerías, destilerías y bodegas. El gobierno del planeta ha subvencionado esta industria invirtiendo millones de créditos en su promoción.

Aunque hay miles de marcas y variedades, cuando la mayoría de la gente pide una "cerveza de Polanis" en su cantina preferida, quieren la cerveza suave y dorada que se exporta con mayor frecuencia desde el planeta bajo la etiqueta Cervecerías Polanis. Esta empresa se encuentra parcialmente nacionalizada y es una gran fuente de ingresos para todo el planeta.

Los amantes del vino suelen incluir los tintos de Polanis entre los mejores vinos de la galaxia conocida. De nuevo, la marca parcialmente nacionalizada Vinos Polanis obtiene grandes beneficios de la industria vinatera, aunque también existen bodegas independientes que se ganan bastante bien la vida con sus marcas especializadas.

Además de los productos agrícolas en general y el alcohol en particular, Polanis cuenta con un negocio turístico decente. Muchas personas viajan a este agradable planeta en expediciones turísticas para visitar las diversas compañías de bebidas alcohólicas y los centros turísticos que las rodean.

SISTEMA SABERHING

Este sistema está rodeado por un extenso cinturón de asteroides repleto de todo tipo de minerales útiles que los primeros exploradores corellianos hallaron ideal para la explotación minera. Un planeta prácticamente estéril pero habitable hacía al sistema muy atractivo para la construcción de plantas de fabricación con las que aprovechar al máximo los materiales disponibles. Al no tener que preocuparse por ninguna especie inteligente, los intereses industriales pudieron desarrollar sus proyectos sin demasiadas interferencias.

La Corporación Minera Corelliana y la Corporación de Ingeniería Corelliana aprovecharon esta situación para embarcarse en la mayor operación conjunta que jamás habían acometido. Las dos gigantescas corporaciones decidieron participar en un programa de colaboración para sacar el máximo provecho del sistema Saberhing. Con el objetivo manifiesto de simplificar la situación en la medida de lo posible, acordaron firmar el Pacto para el Desarrollo de Saberhing.

Al tiempo que la CMC emprendía una operación minera a gran escala para extraer y procesar los ingentes recursos del inmenso cinturón de asteroides, la CIC comenzó un proyecto de construcción que empequeñecía todos sus esfuerzos anteriores. En tan sólo una década, la práctica totalidad de la superficie útil del planeta de Saberhing se convirtió en un entorno totalmente urbanizado, dedicado principalmente a la fabricación de astronaves y componentes.

En la actualidad Saberhing es un planeta completamente industrializado en el que viven miles de millones de seres inteligentes ocupados en el desarrollo tecnológico, la investigación y la producción. El cinturón de asteroides sigue dedicado a la minería a gran escala para abastecer estas instalaciones. Sobre el planeta se encuentra estacionada una pequeña flota de astronaves de combate de la Armada Imperial. El Imperio muestra un gran interés por la seguridad de unas instalaciones de fabricación de astronaves tan eficaces.

SISTEMA SILERIA

La totalidad del sistema Sileria se compone principalmente de planetas fragmentados que orbitan alrededor de la estrella en varios cinturones de escombros. Nadie sabe a ciencia cierta cómo sucedió, aunque la mayoría de los expertos se muestran de acuerdo en que la causa más probable es algún tipo de cataclismo provocado por seres inteligentes.

A lo largo del sistema se pueden encontrar las explotaciones mineras habituales. Además, varios contrabandistas, piratas y otras gentes de mala catadura consideran el caos del sistema muy apropiado para utilizarlo como escondrijo en el interior del Sector Corelliano. Por supuesto, patrullas de las fuerzas de seguridad corellianas y de naves imperiales recorren con frecuencia el sistema en busca de este tipo de criminales, pero es un laberinto tan enrevesado de asteroides y restos de planetas que las labores de búsqueda resultan complejas en el mejor de los casos.

La fascinación corelliana por la velocidad y el virtuosismo en el pilotaje hace que el sistema Sileria sea ideal como campo de pruebas, tanto para astronaves como para sus pilotos. Cada año mueren docenas de pilotos y sus astronaves acaban destruidas tratando de recorrer la "Carrera Sileriana", un circuito específico a través de todos los cinturones de escombros que se considera una de las

pruebas definitivas para el diseño de una astronave y la capacidad de su piloto. A pesar de que oficialmente las autoridades del Sector Corelliano han prohibido esta carrera, no se hacen muchos esfuerzos por evitarla: después de todo, los corellianos tienen su orgullo.

SISTEMA TALFAGLIO

Talfaglio, volcánico, tórrido y cubierto por una delgada capa de ceniza y niebla naranja, es uno de los planetas más inhóspitos capaces de sustentar vida del Sector Corelliano. Tampoco es un problema, teniendo en cuenta que se halla en uno de los sistemas periféricos más alejados, por lo que carece prácticamente de valor o importancia para los corellianos... y para todos los demás.

La Corporación Minera Corelliana administra el sistema de forma competente, obteniendo beneficios razonables de los metales disponibles y de utilizar los flujos de lava como fundiciones naturales. Gran parte de las operaciones están a cargo de droides y mecanismos automatizados, y la escasa población del planeta hace que sea otro destino favorito para aquellos que desean privacidad.

SISTEMA TANTHIOR

Tanthior es un planeta cubierto de junglas de principio a fin, poblado por una increíble variedad de especies animales y vegetales nativas, muchas de ellas letales. Además, la atmósfera resulta venenosa para la mayoría de las especies no autóctonas. Con todos los planetas a su disposición para ser colonizados, los corellianos han optado por renunciar a Tanthior.

Sin embargo, aún quedan algunos seres inteligentes. Valerosos investigadores viven en hábitats sellados biológicamente, tratando de descifrar los tesoros de la ecología de Tanthior. El planeta se ha convertido también en un destino favorito para los cazadores de todo tipo. Incluso abundan los rumores que afirman que el Imperio está construyendo (o tal vez ya haya construido) una prisión de máxima seguridad en la superficie del planeta.

SISTEMA TRUUZDANN

Gran parte de la economía de Truuzdann se centra en la agricultura marginal, con algo de industria ligera. Sus dos lunas proporcionan ingresos modestos procedentes de la minería. La principal característica del planeta es la ciudad y puerto espacial de Truuzdann, que es también la capital. Esta ciudad, que es el centro del comercio de todo el sistema, tiene una reputación de ser muy "liberal" en lo que se refiere al respeto por las reglas y el cumplimiento de la ley. Desde los primeros días de la colonización, los administradores se mostraron propensos a aceptar sobornos para casi todo. Este historial de soborno y corrupción ha seguido plagando el planeta hasta el día de hoy, y ni siquiera la presencia del Imperio ha contribuido demasiado a cambiar esta cultura.

SISTEMA VASAR

Vasar es otro planeta que fue colonizado durante los primeros días de la expansión de Corellia hacia el resto del sector. Cabe destacar que la mayor parte de la población inicial procedía específicamente del planeta Talus, del sistema Corelliano. La biosfera y la ecología del planeta es muy similar a la de Talus, por lo que resulta agradable para los talusianos.

Con el paso del tiempo, Vasar acabó desarrollando niveles elevados de industria y agricultura, siguiendo en muchos aspectos la historia de Talus y el resto de planetas del sistema Corelliano. A pesar de que se englobó dentro de la administración general de los esfuerzos colonizadores corellianos, Vasar siempre se ha considerado principalmente un aliado de los Mundos Dobles.

Vasar es famoso por el brandy vasariano. La historia de la invención de esta bebida es casi legendaria. Un carguero vasariano que llevaba productos agrícolas sufrió una avería en su hiperimpulsor y se quedó varado al borde del sistema. Al parecer, el accidente provocó que algunas cajas y contenedores que transportaban frutas y bayas se volcasen y cayeran sobre un sistema de reciclaje en la bodega. Después de tres semanas, la tripulación del carguero notó un aroma increíble que provenía de los tanques de almacenamiento, y el ingeniero de la nave se arriesgó a probar el líquido.

Para cuando encontraron la nave, todos los miembros de la tripulación se encontraban alegremente borrachos como cubas. Lo que quedaba del brebaje se examinó, modificó y replicó, dando lugar a la creación del célebre licor de Vasar.

SISTEMA VELX-SHEL

Uno de los pocos planetas del Sector Corelliano colonizado exclusivamente por intereses privados. Velx-Shel es una combinación de los nombres de las dos familias que invirtieron y colonizaron originalmente el sistema. A efectos prácticos, las familias fundadoras son esencialmente las dueñas del planeta. Velx-Shel se convirtió en un mundo de universidades especializadas, centros de investigación, empresas de diseño y grupos de ideas. Los mundos del Núcleo han acabado por considerarlo un lugar en el que encontrar a los tipos de expertos necesarios para un pensamiento verdaderamente avanzado e innovador, y muchas familias aristocráticas y ricas pagaban lo que fuera necesario para enviar a sus hijos a las escuelas del planeta.

Aunque Velx-Shel importa muchos artículos, los fundadores se aseguraron de que la población del planeta nunca tuviese que depender totalmente de otros mundos para su sustento. El planeta cuenta con un nivel adecuado de producción agrícola y de alimentos para atender a las necesidades de la población en caso de que se vea aislado de toda ayuda exterior. De hecho, su almacenamiento de alimentos y recursos para necesidades futuras se considera un ejemplo de preparación ante un posible desastre planetario.

OPCIONES PARA EL JUGADOR

"Así que esto es el... ¿sabacc? Hum. ¡Debería haberme ido de la madriguera hace años!"

–Saskora, seloniana exiliada

El Sector Corelliano ofrece a los jugadores de **Al Filo del Imperio** una gran variedad de nuevas posibilidades y recompensas. Aunque es un mundo del Núcleo, Corellia conserva una identidad propia distinta del resto de la galaxia. Muchos bribones famosos por sus rápidas naves, su agudo ingenio y su predisposición por el gatillo fácil tienen su hogar en el Sector Corelliano. Es perfecto para cualquiera que viva al límite, ya sea un contrabandista corelliano, un médico drall o una cazarrecompensas seloniana. Pero todas estas oportunidades se ven contrarrestadas por una posibilidad igualmente elevada de sufrir un final trágico.

Encontrar el equipo adecuado para el trabajo (la astronave apropiada, el arma perfecta, la herramienta idónea) es un paso de vital importancia en cualquier empresa. Por fortuna, el Sector Corelliano cuenta con gran cantidad de opciones entre las que elegir. El sector tiene mucho que ofrecer tanto al viajero espacial exigente como al contrabandista en apuros, desde los rápidos y funcionales cargueros ligeros corellianos a las bellas y elegantes astronaves fabricadas por Sistemas de Propulsión Estelar Nubia. También es posible encontrar blindajes exóticos y armas extrañas entre los enigmáticos puestos de la Avenida de la Nave del Tesoro.

En este capítulo, los jugadores podrán encontrar información sobre las nuevas especies jugables, armas, blindajes, astronaves y equipo disponibles en el Sector Corelliano.

NUEVAS ESPECIES

El Sector Corelliano abarca docenas de sistemas estelares habitados. Sólo en los Cinco Hermanos ya se pueden encontrar tres especies inteligentes: drall, selonianos y humanos. En esta sección se incluyen reglas detalladas para las tres especies que comparten el sistema de Corell, permitiendo a los jugadores de **Al Filo del Imperio** asumir con facilidad el papel de un personaje del Sector Corelliano.

DRALL

Los drall son conocidos en toda la galaxia como pensadores. Son una raza de eruditos y científicos, y pocos viajan más allá de las fronteras del sistema Corelliano, prefiriendo una vida sensata y tranquila de estudio y reflexión. Los drall que se lanzan a experimentar viajes y aventuras peligrosas por la galaxia son realmente escasos.

Fisiología: Los drall miden de media alrededor de un metro de estatura, aunque las hembras suelen ser ligeramente más altas. Están cubiertos de pelo de un color que va desde el pardo rojizo a diversas tonalidades de gris y negro. Tienen hocicos cortos y pequeños ojos negros almendrados sensibles a la luz brillante. Sus extremidades son relativamente cortas, lo que les otorga un aspecto un tanto achaparrado, con manos bien articuladas de cuatro dedos y patas que se doblan hacia atrás con pies delgados acabados en garras. Los drall maduran rápidamente en comparación con los seres humanos, y suelen vivir alrededor de cien años según el estándar galáctico.

Sociedad: Prácticos, dignos y muy inteligentes, los drall tienden a ser ecuánimes e imperturbables, con una predilección por el orden y la estabilidad. De naturaleza analítica y meticulosa, destacan en la investigación y el desarrollo científico, la administración y otras actividades académicas. A lo largo de su historia los drall han engendrado innumerables científicos e ingenieros brillantes, y no cabe duda de que sus teorías han contribuido al desarrollo del viaje hiperespacial. Pocas cosas les dejan de resultar como mínimo relativamente interesantes, aunque a pesar de su inteligencia prefieren hacer frente a problemas abstractos en lugar de aplicar sus ideas con fines prácticos. Como consecuencia de ello, los drall no suelen desarrollar nuevas tecnologías, sino que adaptan las herramientas de otras especies.

La sociedad drall está vertebrada en torno a extensos clanes familiares liderados por una matriarca conocida como duquesa. En lugar de ser un puesto hereditario o electo, las duquesas son escogidas por sus predecesoras o por un consejo de ancianos en función en sus méritos, y mantienen su título de forma vitalicia o hasta que deciden abdicar y elegir a una sucesora. Una vez nombrada, una duquesa es propietaria de todas las posesiones y bienes de su clan, y gobierna como una especie de dictadora benevolente, a menudo mostrando un interés directo por las vidas de sus súbditos. Aunque ninguna duquesa ostenta el control absoluto de su mundo natal, la mayoría de los clanes suelen seguir las pautas generales establecidas por la duquesa del clan más próspero e influyente, que pueden variar según su coyuntura.

Entre los drall, el chismorreo es prácticamente una forma de arte, y un drall hablará durante horas de las últimas noticias acerca de su familia extensa o de rumores sobre otros clanes. Esta tendencia a la sociabilidad puede llegar a cansar a otras especies, sobre todo cuando un drall comienza a contarles hasta los más nimios detalles de su vida y la de sus familias. Aunque pocos drall salen del sistema Corelliano (algo que está mal visto en la mayoría de los clanes, al considerarlo un comportamiento excesivamente aventurero y aberrante), en el resto de la galaxia a menudo son contratados como investigadores y consultores farmacéuticos por megacorporaciones como Tecnologías Médicas Athakam, Productos Farmacéuticos Chiewab o la Compañía Tagge. Algunos incluso se ganan la vida como infomerciantes o a través de sus contactos criminales.

Mundo natal: El planeta Drall es el segundo planeta de Corell, un mundo relativamente templado de praderas onduladas y bosques. Salpicado por grandes mares interiores, el más famoso de los cuales es el Mar Hirviente, el planeta sigue estando escasamente poblado y es principalmente rural, con sólo unas pocas pequeñas regiones urbanas y asentamientos dispersos. El clima es demasiado cálido durante el verano, algo que únicamente se ve mitigado por leves precipitaciones invernales. Para más información sobre Drall, consulta la página 23.

Idioma: Los drall hablan dralliano. Como podría esperarse de una especie obsesionada con el conocimiento y el mantenimiento de registros, el dralliano es un lenguaje muy preciso con un extenso vocabulario y palabras distintas para describir sutiles variaciones de un mismo concepto. Dominar por completo este idioma resulta difícil para los hablantes nativos, y la mayoría de los que no son de esta especie tienen suerte si llegan a poder considerarse versados en él. Casi todos los drall hablan también básico con fluidez, y la mayoría suele hablar varios idiomas.

Vida en los confines: Por regla general, los drall no son una especie aventurera y prefieren estudiar y leer sobre la galaxia en lugar de experimentarla directamente. Sin

LA PRIMERA DUQUESA Y LOS ARQUITECTOS

Los drall llevan decenas de miles de años catalogando su historia, desde mucho antes de la creación de la República Galáctica. Sin embargo, ellos creen que antes de su historia escrita fueron visitados por una raza casi mística de seres conocidos como los Arquitectos, de los que también afirman que construyeron la gran estación Centralia. Según la leyenda, los Arquitectos trasladaron su mundo natal hasta ponerlo en órbita alrededor de Corell, junto con el resto de planetas de los Cinco Hermanos. Luego descendieron a Drall y caminaron entre las criaturas que se arrastraban por su superficie.

En aquella época los drall eran poco más que animales, y se escondieron aterrorizados en agujeros en el suelo. Sin embargo, una drall permaneció en la superficie, superando su miedo a causa de su curiosidad. Los Arquitectos recompensaron su valentía otorgándole inteligencia y sabiduría para que pudiese dejar constancia de las proezas de la raza creadora y gobernar a su pueblo. Así se convirtió en la primera duquesa. Generalmente se considera un mito alegórico. Algunos drall sostienen que la historia es más realidad que fantasía y que realmente existe una crónica de los Arquitectos, conocida como la Crónica Celestial. Los drall más sensatos suelen ignorar directamente estas afirmaciones.

Drall

Seloniana

Humana corelliana

embargo, algunos parten hacia las estrellas para explorar y buscar conocimientos y oportunidades más allá de su planeta natal, una actividad que sus congéneres consideran muy poco dralliana. Como consecuencia de sus inclinaciones naturales, los drall tendrán más facilidad para asumir el oficio de médico o erudito, aunque un individuo especialmente sobresaliente podría ganarse la vida como político o incluso comerciante.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	4	2	2	2

- **Umbral de Heridas:** 8 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 12 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los drall comienzan el juego con 1 rango en Educación (pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). A los drall se les dan muy bien los problemas y la búsqueda de soluciones. Además de utilizar su puntuación en la habilidad o característica correspondiente, un drall añade ■ a la reserva de dados al proporcionar ayuda experta.

SELONIANOS

Para los selonianos no hay nada más importante que la protección y preservación de su especie, y harán lo que sea para defender su planeta natal y a su pueblo. Los selonianos son absolutamente honorables y directos. A ojos de los demás pueden parecer primitivos y crédulos, pero lo que les falta en astucia lo compensan con una feroz determinación.

Fisiología: Los selonianos son mamíferos bípedos carnívoros cubiertos de un pelaje corto y liso de color marrón o negro. Tienen cuerpos largos y delgados, y cabezas alargadas erizadas de bigotes. Las hembras adultas miden alrededor de dos metros de altura, bastante más altas que la mayoría de seres humanos, con brazos y piernas ligeramente más largos. Los machos de la especie suelen ser más pequeños y débiles que las hembras. Los selonianos tienen fuertes colas de aproximadamente medio metro de longitud, que utilizan para equilibrarse al andar a dos patas. Aunque son básicamente bípedos, pueden moverse cómodamente utilizando las cuatro extremidades, y pueden utilizar sus garras retráctiles para excavar, escalar o defenderse. La mayoría de los miembros de la raza son hembras estériles, con una sola hembra fértil por madriguera y relativamente pocos varones.

Sociedad: La sociedad seloniana se rige por un estricto sistema de castas, producto de su biología. Aunque es una sociedad tecnológicamente avanzada, el planeta carece de una autoridad central. Su cultura está organizada alrededor de las madrigueras, que están

UNA MINORÍA OPRIMIDA

Los varones selonianos, a los que se trata poco mejor que al ganado de cría de primera calidad, carecen de demasiados derechos en la sociedad seloniana. Al ser más pequeños y mucho menos numerosos que sus contrapartidas femeninas, en general son considerados inferiores por las hembras de la especie. Se les suele mantener confinados en sus madrigueras, prácticamente como prisioneros, y no se espera de ellos que lleven a cabo ninguna otra tarea aparte de procrear con la reina. Pocos extranjeros llegan a verlos jamás.

A pesar de esto, a menudo se identifica a las hembras selonianas por su clan. Sin embargo, esto no tiene nada que ver con un orgullo o afecto paternos, sino con la identificación de los rasgos hereditarios transmitidos a través de la línea masculina. Aunque genéticamente predispuestos a aceptar su estatus dentro de la sociedad seloniana, algunos varones acaban rebelándose ante esta vida de indolencia y servidumbre forzosa, aunque lo hacen con discreción para no poner en peligro el bienestar de la madriguera. Por ejemplo, algunos se escabullen de la madriguera durante varias horas o solicitan a su reina que les encargue algún tipo de responsabilidad.

A las hembras selonianas les resulta difícil comprender cómo es posible que los varones se encuentren tan plenamente integrados en las culturas humanas y de otros alienígenas, y suelen mirar con ciertas dudas (cuando no con suspicacia directa) a los varones en puestos de autoridad. Por este motivo, en general las selonianas tienden a mostrarse más favorables hacia otras sociedades matriarcales, como la de los drall.

compuestas por una única hembra fértil conocida como reina, unos pocos varones y un gran número de hembras estériles. Las madrigueras se subdividen en clanes, integrados por la descendencia de cada macho individual. Las hembras de los clanes suelen tener funciones específicas dentro de la madriguera en función de su linaje genético, según determine la reina. Los varones de la sociedad seloniana carecen prácticamente de todo propósito más allá de la reproducción, y en general se consideran básicamente inútiles para cualquier cosa que no sea procrear con la reina.

Los selonianos son pragmáticos, trabajadores y sobrios, y siempre anteponen las necesidades y la seguridad de su madriguera y raza. Las necesidades y deseos individuales casi siempre se ven supeditados a los de la madriguera. Dado que las acciones de un individuo pueden afectar a toda una madriguera, los selonianos dan un gran valor a la honestidad y la fidelidad. La ambigüedad entre miembros de una madriguera se considera tabú. Mentir es un delito tan grave como el asesinato. Aunque son conscientes de que la mayoría de los alienígenas no son tan escrupulosamente honrados en sus tratos, les resulta difícil entender el engaño y son prácticamente incapaces de decir verdaderas mentiras.

Algunos selonianos están entrenados para tratar con extranjeros. Aprenden idiomas, rasgos culturales y expresiones diseñadas para tranquilizar a humanos y demás alienígenas. Pueden parecer simpáticos y amistosos para cualquiera que no esté familiarizado con las costumbres selonianas, aunque la mayoría no sienten interés por nada aparte de su madriguera. En ocasiones, un seloniano que haya recibido este tipo de instrucción puede acabar enamorándose de las culturas extranjeras y decidir viajar más allá del sistema Corelliano. A estos individuos se les llama dravas ("vagabundos" en la lengua seloniana), y se les suele mirar con una mezcla de lástima y repugnancia. Sin embargo, incluso estos vagabundos ponen su madriguera y su raza por encima de todo, y la mayoría acaban regresando a Selonia.

Mundo natal: Los selonianos son nativos del quinto planeta del sistema Corelliano. Selonia es un mundo templado abundante en agua, con vastos océanos que cubren la mayor parte de su superficie. Las pequeñas islas e innumerables archipiélagos que componen las masas de tierra del planeta están conectados por medio de una extensa y compleja red de túneles excavada por los selonianos bajo los océanos de su mundo, lo que permite a los nativos viajar por el planeta sin poner el pie en un barco. Para más información sobre Selonia, consulta la página 31.

Idioma: El idioma seloniano, el mandaba, es difícil de hablar para los no selonianos, y en todo caso es prácticamente imposible que lo hablen bien. Aunque varios modelos de droides de protocolo son capaces de comunicarse con fluidez en mandaba, ni siquiera ellos pueden transmitir con precisión todos los matices de la lengua. El lenguaje seloniano casi nunca se oye más allá del sistema Corelliano, pero la mayoría de selonianos que tratan con extranjeros hablan como mínimo el básico de forma fluida.

Vida en los confines: En general los selonianos tienen poco interés o necesidad de involucrarse en los asuntos de la galaxia. Sin embargo, los que lo hacen suelen haber recibido una educación especial para interactuar con humanos y otros extranjeros, por lo que tienen una mayor comprensión de las culturas no selonianas. Un número muy escaso de selonianos, conocidos como vagabundos, se aventuran de forma ocasional fuera de su planeta natal, dejando atrás sus madrigueras para explorar la galaxia.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE

- **Umbral de Heridas:** 11 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 80 PE

- **Capacidades especiales:** Los selonianos empiezan el juego con 1 rango en Coordinación (pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). La estructura ocular de los selonianos les permite ver en una oscuridad casi total. Pueden eliminar todos los ■ añadidos a una tirada debido a la falta de iluminación, aunque siguen sin poder ver en la oscuridad total.
- **Cola:** La cola de un seloniano puede utilizarse como arma de Pelea. Para atacar con ella se usa la habilidad Pelea combinada con la característica Agilidad, pero al igual que sucede con la mayoría de las armas de este tipo, su puntuación de daño se añade a la Fortaleza del personaje para calcular el daño total. Siempre cuenta como equipada y tiene el siguiente perfil (Pelea; daño +1; crítico 5; alcance de interacción; Derribo, Desorientación 2).El seloniano puede utilizar la propiedad de Derribo si obtiene {}, pero deberá utilizar {} adicionales para derribar a objetivos cuya Silueta sea mayor que la suya, tal y como se indica en las reglas de esa propiedad.

HUMANOS CORELLIANOS

Se dice que los corellianos tienen combustible para cohetes por sangre, y no hay duda de que sienten una gran pasión por la velocidad. Los corellianos son pilotos y viajeros espaciales de renombre, y suelen tener un carácter independiente y un tanto imprudente combinado con una actitud emprendedora y positiva que los hace ideales como contrabandistas, comerciantes independientes y pioneros.

Fisiología: Los seres humanos son la especie dominante de Corellia. Aunque tienen fama de ingeniosos y de reflejos rápidos, no existen diferencias biológicas o fisiológicas significativas entre los humanos nativos de Corellia y los humanos del resto de la galaxia. Son genética y anatómicamente tan variados como la mayoría de las poblaciones humanas, a pesar de que tienden a ser un poco más altos de media, y entre ciertos linajes corellianos hay un número inusualmente elevado de personas sensibles a la Fuerza.

Sociedad: Los corellianos tienen reputación de individualistas y pragmáticos, con una actitud temeraria que les lleva a actuar de forma impulsiva. A menudo poseen una vena rebelde profundamente arraigada, y suelen considerarse a sí mismos como una raza aparte del resto de los humanos de la galaxia, a los que en general ven demasiado serios y carentes de espíritu. Esta combinación de individualismo emprendedor y confianza en sí mismos se puede confundir fácilmente con arrogancia (y en algunos casos lo es), pero los corellianos suelen preferir una resolución férrea y una actuación inmediata a cualquier cosa que perciban como indecisión o vacilación. Aunque para ellos la capacidad de reflexión y la sagacidad son virtudes, no siempre poseen tales cualidades.

Un rasgo aparentemente compartido por casi todos los corellianos es una especial afición por pilotar naves rápidas. Esta característica se ha trasladado a su filosofía de construcción naval: cuanto más rápida, mejor. Casi todos los corellianos son pilotos expertos cuando alcanzan la edad adulta, y las carreras de aceleradores y deslizadores son pasatiempos populares. La sabiduría popular indica que los corellianos tienen un agudo instinto natural y reflejos rápidos, lo que explica su capacidad para llevar un vehículo o astronave a superar sus límites (y sobrevivir), aunque las pruebas de esto son a menudo más anecdóticas que científicas. Además de sus habilidades de pilotaje, los corellianos son renombrados pioneros, comerciantes, ingenieros y chapuceros. Fueron ellos quienes exploraron por primera vez muchas de las

EL IMPERIO Y EL DIKTAT

Corellia ha mantenido desde tiempo inmemorial un sentimiento único de independencia del resto de la galaxia. Aunque fue uno de los fundadores de la República Galáctica y es su principal fabricante de astronaves, ha practicado a menudo una política aislacionista. Corellia cuenta incluso con una cláusula especial en la Constitución Galáctica conocida como *Contemplanys Hermí*, una frase en olys corellisi que significa "soledad contemplativa", y que le permitía cerrar sus fronteras y retirarse temporalmente del Senado y de sus deberes para con la República.

Corellia ha sido gobernado por un monarca durante la mayor parte de su historia, pero hace más de tres siglos el rey Berethron e Solo instauró una república (que ha acabado convertida en autocracia corporativa). Desde entonces el planeta ha estado liderado por un dignatario electo conocido como Diktat. El Diktat se encarga de la administración directa de Corellia y de la gestión global de todo el sector, aunque este puesto y sus funciones pueden ser más o menos ceremoniales dependiendo de la persona que ostenta el cargo y de los intereses corporativos que controlen el gobierno. Así, el Diktat casi siempre ocupa el cargo de gobernador general del Sector Corelliano, lo que lo convierte en el comandante en jefe del ejército corelliano y también en director del SegCor.

Bajo el dominio imperial se ha permitido al Diktat seguir gobernando el Sector Corelliano, que se ha convertido básicamente en un estado satélite del Imperio. Incluso se asignó un gran moff al sector, al mando de las fuerzas imperiales en la región. A efectos prácticos el ejército corelliano está completamente bajo el control imperial, y el gobierno civil sigue también las directrices del Imperio. El Diktat actual, Daclif Gallamby, es un individuo un tanto paranoico que trabaja en estrecha colaboración con el Imperio para garantizar la seguridad del sector.

rutas comerciales que atraviesan la galaxia, y sus naves pueden verse en casi todas partes. También sufren de cierta mala fama (no del todo inmerecida) como contrabandistas y piratas.

Para un pueblo del que a menudo se cree que son solitarios egocéntricos, los corellianos dan una gran importancia a los vínculos familiares y a la lealtad filial. El honor y la fidelidad son características valoradas de forma universal, y la palabra de un corelliano es su vida. Aunque se dice que no hay honor entre ladrones, hasta el corelliano más vil posee cierto sentido del honor y un código moral que guía sus acciones.

Mundo natal: Corellia es uno de los planetas fundadores de la República Galáctica y se encuentra entre los más importantes de la galaxia. Es un mundo templado de paisajes variados y el más cercano a la estrella Corell. Aunque gran parte de la superficie del planeta sigue siendo virgen y rural, está salpicado de extensas ciudades. Su capital, Coronet, es una de las metrópolis más animadas y sofisticadas de la galaxia. Alrededor del planeta orbitan inmensos astilleros y fundiciones en las que se fabrican algunas de las astronaves más rápidas del mercado. Para más información sobre Corellia, consulta la página 11.

Idioma: Aunque existe una lengua corelliana distintiva, generalmente los corellianos hablan básico. El olys corellisi, o antiguo corelliano, se habla en muy escasas ocasiones, y es prácticamente una lengua muerta. A veces lo utilizan contrabandistas y otros corellianos que viven al margen de la sociedad como un código simple para mantener sus comunicaciones en secreto de forma sencilla.

Vida en los confines: Es posible encontrar corellianos en todo tipo de puestos y ocupaciones, desde contrabandistas a eruditos. El resto de la galaxia suele considerar a todos los corellianos como una mezcla de vagabundos espaciales, contrabandistas y piratas, opinión que no es del todo inexacta. El sentido del honor corelliano los hace menos propensos a aceptar trabajos realmente desagradables como pueden ser asesinatos, pero siempre hay excepciones como el infame cazarrecompensas y asesino Dengar.

CAPACIDADES DE LA ESPECIE

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 110 PE
- **Capacidades especiales:** Los corellianos empiezan el juego con 1 rango en Pilotar vehículo planetario o Pilotar vehículo espacial. Como son pilotos excepcionales y crecen conduciendo aceleradores, deslizadores y astronaves de todo tipo desde una edad muy temprana, pueden adquirir estas habilidades hasta un rango máximo de 3 durante la creación del personaje.

NUEVAS ARMAS

El sistema Corelliano cuenta con una amplia variedad de armas diversas y únicas. Estas armas son bastante habituales en el Sector Corelliano y pueden encontrarse con facilidad. Sin embargo, también es posible que estén disponibles en otros lugares de la galaxia a discreción del DJ. Después de todo, Corellia es un importante núcleo comercial y los productos fabricados en el planeta se envían a muchos otros planetas.

BLÁSTERES

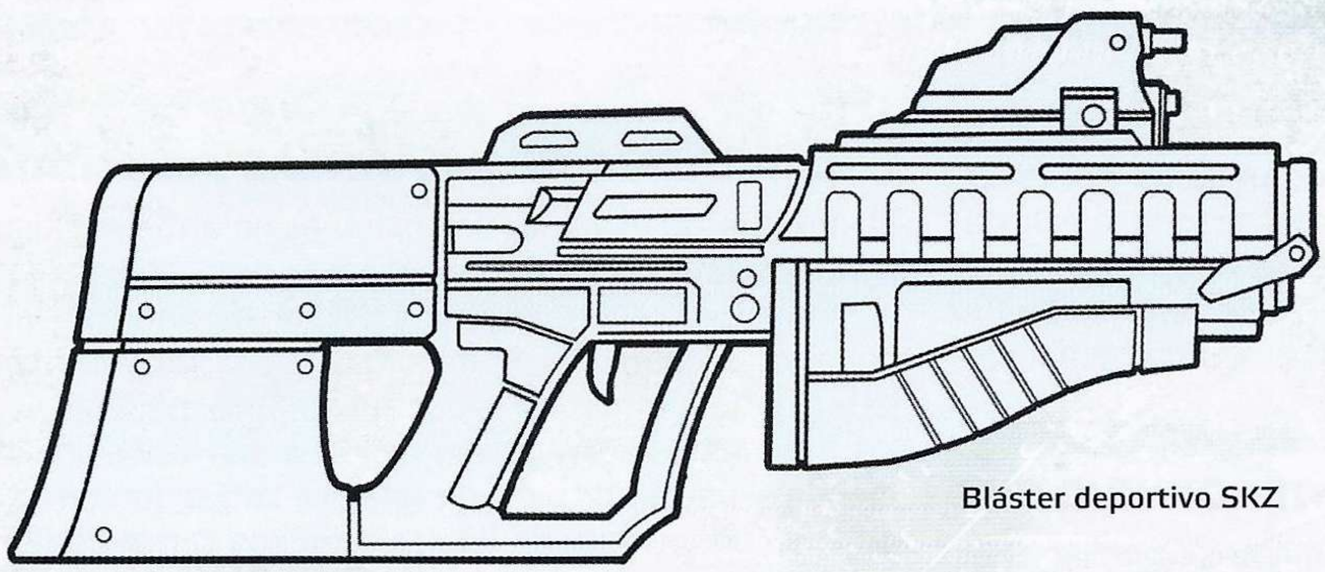
Como todo buen contrabandista sabe, un buen bláster es esencial para sobrevivir **Al Filo del Imperio**. Por suerte, en la Avenida de la Nave del Tesoro o en los callejones del Sector Azul es posible encontrar casi cualquier tipo de arma imaginable, y aunque Corellia no es tan conocida por sus blásteres como lo es por sus naves, existen varios armeros corellianos de pequeño tamaño que producen una gran variedad de armamentos.

PISTOLA BLÁSTER CDEF

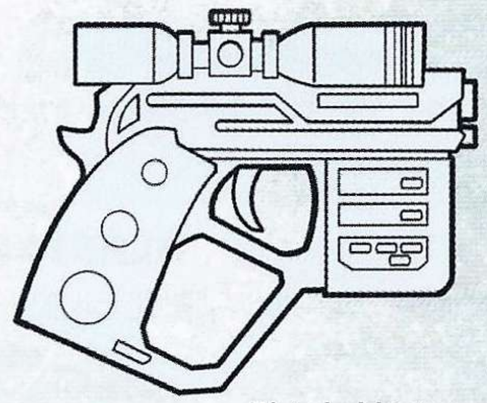
La pistola bláster CDEF es un diseño básico y barato fabricado por Armamentos Corellianos, una subsidiaria de la Corporación de Ingeniería Corelliana. Es el arma reglamentaria de los oficiales del SegCor. Aunque carece de la potencia de muchas otras pistolas bláster comparables, su tamaño relativamente pequeño, su fiabilidad y su facilidad de mantenimiento la han mantenido en servicio del SegCor desde antes de las Guerras Clon.

PISTOLA DE DUELO DE ARMAMENTOS CORONET

Construida de forma artesanal por Armamentos Coronet, un pequeño fabricante de armas conocido por producir blásteres de alta calidad, estas pistolas de duelo casi siempre se venden en parejas. Aunque los duelos son ilegales, tienen una larga tradición en Corellia, pues en el planeta a menudo el honor triunfa sobre la ley. Las pistolas de duelo son prácticamente inútiles a largo alcance, ya que la cohesión de su rayo de partículas se disgrega con rapidez, pero estos blásteres de precisión letal están diseñados para utilizarse a alcances cortos. Como en un duelo sólo se permite efectuar un único disparo, la unidad de alimentación sólo permite efectuar un tiro, aunque este único disparo será casi siempre mortal.

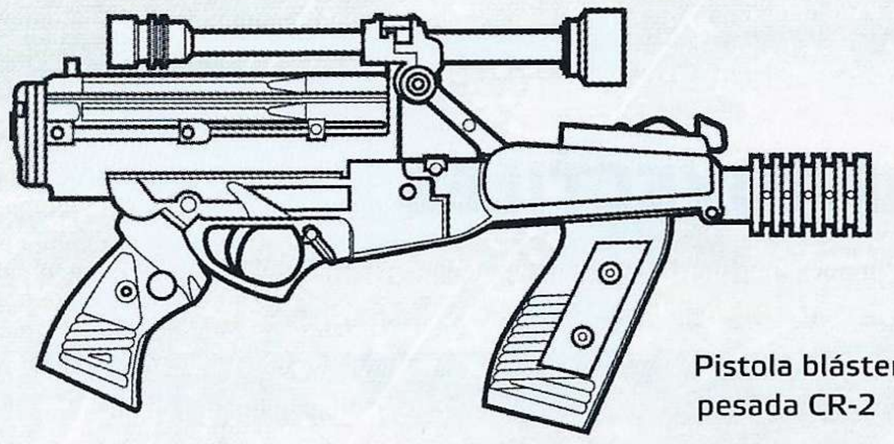


Bláster deportivo SKZ



Pistola bláster HL-27

Pistola de duelo



Pistola bláster pesada CR-2

PISTOLA BLÁSTER LIGERA HL-27 DE ARMAMENTOS CORONET

La HL-27 es un ejemplo perfecto de la calidad de las armas fabricadas por Armamentos Coronet. Preferida por los individuos acomodados de Corellia y por quienes desean llevar una pistola de la mejor calidad sin dejar ver que van armados, la HL-27 es una opción excelente para aquellos que prefieren la discreción al valor marcial sin sacrificar por ello potencia de fuego. No es raro que aquellos agentes del SegCor que se las puedan pagar lleven una HL-27 en lugar de la pistola CDEF reglamentaria.

PISTOLA BLÁSTER XL-2 "FOGONAZO" DE SIDERÚRGICA TALUS

La XL-2 "Fogonazo", un producto de Siderúrgica Talus, es una de las pistolas más llamativas que se pueden comprar, tanto de forma figurada como literal. Se trata de un arma bláster de plasma que cada vez que dispara emite una cantidad significativa de partículas altamente energéticas. Sin embargo, el diseño del concentrador dispersa ligeramente el haz, por lo que el arma emite un brillante fogonazo cuando se dispara. Aunque la potencia de salida del rayo bláster no es particularmente impresionante, el fogonazo puede atontar y cegar temporalmente a un oponente, dándole a su portador una ligera ventaja en un tiroteo.

PISTOLA BLÁSTER H-7 "IGUALADORA" DE ARMAMENTOS CORONET

Considerada por muchos como una de las mejores pistolas de producción en masa de la galaxia, la H-7 "Igualadora" posee una calidad y precisión prácticamente inigualables. Fabricada en cantidades limitadas, está muy solicitada a pesar de su elevado precio y los compradores a menudo tienen que esperar meses para obtener una. Los agentes de alto rango del SegCor y los comerciantes independientes de éxito llevan estas armas como símbolos de estatus, además de por su impresionante potencia de fuego y precisión.

BLÁSTER DE BOLSILLO SPUKAMI DE SERVICIOS DEFENSIVOS DE LA FEDERACIÓN DOBLE

Esta humilde pistola fabricada por Servicios Defensivos de la Federación Doble proporciona a los ciudadanos de los Mundos Dobles un potente último recurso para la protección personal. La Spukami está diseñada únicamente para utilizarse a corto alcance, y a pesar de su potencia, pierde precisión rápidamente con la distancia.

Cuando se dispara a corto alcance (o desde más lejos), el arma obtiene la propiedad Imprecisa 1 (no tendrá esta propiedad cuando se utilice a alcance de interacción). Si un personaje cachea al usuario en busca de armas, se añade ■ a su tirada de Percepción.

PISTOLA BLÁSTER PESADA CR-2 DE ARMAMENTOS CORELLIANOS

Fabricada por Armamentos Corellianos, la pistola blástер pesada CR-2 es un arma un tanto anticuada. Aunque ya no está en producción, sigue siendo utilizada por diversas agencias de seguridad y policiales de toda la galaxia. Dispara un haz concentrado de plasma cargado, y es fiable y fácil de mantener. La pistola suele venir equipada con una segunda empuñadura bajo el cañón para incrementar la estabilidad al disparar.

BLÁSTER DEPORTIVO SKZ

El blástер deportivo SKZ de Armamentos Corellianos es un arma civil popular utilizada para la caza y la defensa personal. Es un diseño relativamente compacto y sencillo que lleva en producción desde hace siglos. Carece de la potencia de los fusiles blástер militares, pero tiene un buen alcance y es capaz de derribar a cualquier presa salvo las más grandes. El SKZ viene con un sistema de rieles para añadir accesorios con facilidad, y puede desmontarse rápidamente en tres partes para transportarlo en un estuche pequeño.

LANZAPROYECTILES

La mayoría de los corellianos prefieren un llamativo blástер a las arcaicas armas de proyectiles sólidos, pero hay excepciones a esta regla. Desde los lanzaproyectiles sencillos, baratos y eficientes utilizados por matones y criminales hasta los fusiles y arcos de calidad excepcional utilizados para la caza, estas armas "anticuadas" son utilizadas de forma generalizada por una importante fracción de la sociedad corelliana.

PISTOLA AUTOMÁTICA ASP-9 "VRELT"

Comercializada por Siderúrgica Talus como ASP-9, esta pistola es más comúnmente conocida como la Vrelt, nombre dado a un salvaje roedor nativo del sistema Corelliano. Es un diseño barato y sencillo que dispara ráfagas de proyectiles comparativamente pequeños. Aunque bastante imprecisa, la capacidad del arma de desatar una lluvia de plomo y la facilidad con la que puede ocultarse hacen de la Vrelt una de las armas favoritas de matones y criminales. No es raro encontrar cuerpos acribillados a balazos en los callejones del Sector Azul o los barrios bajos de Dearic.

FUSIL DE CAZA MODELO V "PANTERA DE LAS ARENAS" DE ARMAMENTOS CORONET

Codiciado por cualquier cazador que puede permitírselo, el Modelo V "Pantera de las arenas" de Armamentos Coronet es un fusil excelente con gran alcance, precisión y potencia de detención. Al igual que otros diseños de Armamentos Coronet, el Modelo V es de manufactura precisa, con cachas artesanales de creshik dorado importado de Tralus. Su alargado cañón le convierte en un arma precisa incluso a distancias extremas. Debido a la longitud y el calibre del cañón, el Modelo V es un tanto engorroso y tiene un retroceso considerable, reducido en cierta medida por un compensador neumático integrado en el mecanismo de disparo.

LANZADOR DE ESQUIRLAS SELONIANO

El lanzador de esquirlas seloniano es un arma peculiar y relativamente compacta que dispara proyectiles cristalinos afilados como cuchillas. En lugar de un propelente químico, el lanzador de esquirlas utiliza un sofisticado sistema de propulsión electromagnética para acelerar los fragmentos a través del cañón a una velocidad tremenda. El arma dispara en ráfagas, lanzando contra su objetivo un torrente de letales esquirlas capaz de penetrar blindajes modernos y de desgarrar la carne y hueso que hay debajo. Como sólo se fabrica en Selonia, hallar una de estar armas fuera del sistema Corelliano resulta casi imposible.

ARCO COMPUESTO CORELLIANO

El arco compuesto, un arco enorme fabricado con aleaciones, utiliza un sistema de cables y contrapesos para equilibrar sus brazos y reducir la fuerza necesaria para mantenerlo en tensión, lo que permite apuntar de forma más precisa y durante más tiempo. Esta característica resulta prácticamente imprescindible en el caso de un arco corelliano, ya que su fuerza de tensión oscila entre los 55 y los 85 kilos. Algunos corellianos opinan que tensar un arco es la mejor forma de probar la fuerza de un hombre, y en general consideran que los arcos con una fuerza de tensión inferior a los 50 kilos son para niños. La potencia que desarrolla un arco compuesto corelliano proporciona una cantidad tremenda de energía cinética a las flechas de punta ancha que dispara.

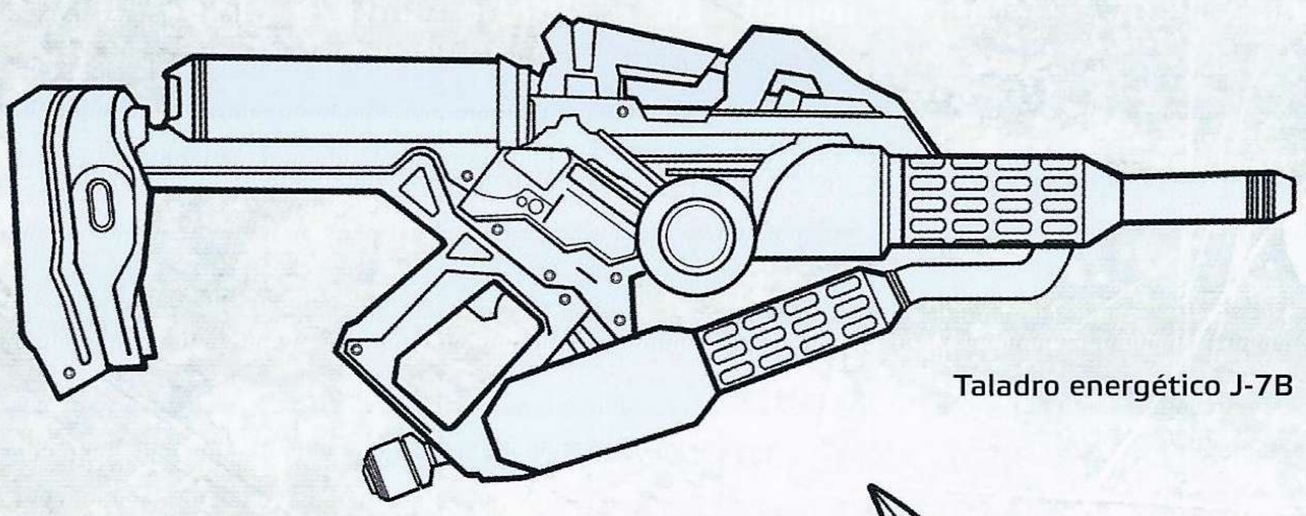
Las flechas normales son baratas y fáciles de sustituir; si el DJ necesita fijar un precio, puede cobrar 1 crédito por cada una. Estos arcos también pueden utilizarse para disparar flechas con puntas especiales explosivas o aturdidoras en lugar de las flechas normales. Si se utilizan estas flechas, utiliza el perfil secundario incluido en la **Tabla 3–1**.

LANZA STYANAX

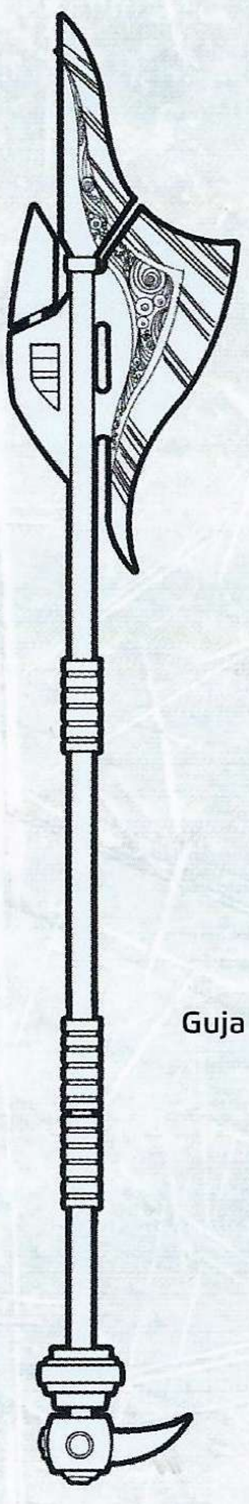
La lanza styanax es un arpón grande y brutal utilizado por incontables generaciones de arponeros para cazar las feroces serpientes marinas que frecuentan el tormentoso Mar de Jarad, en Tralus. Montada en la proa de sus nagaks (barcos de casco ancho propulsados a remo que utilizan los marinos humanos y selonianos de Tralus), la lanza styanax consiste en un alargado apón de metro y medio de longitud acabado en una afilada punta serrada de duracero diseñada para penetrar las escamas blindadas y la dura piel de los styanax. Arrojada por los fuertes brazos de un arponero, la lanza va unida a un resistente cable de flexiacero de unos doscientos metros de largo que se utiliza para arrastrar presas. Rara vez se ve fuera de Tralus, aunque en ocasiones la usan cazadores de safari para derribar presas especialmente grandes, como gundarks gigantes o machos de rancor.

TABLA 3-1: ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Habilidad	Daño	Crít	Alcance	Imped	Ens	Precio	Rareza	Especial
Armas de energía									
Pistola CDEF	A. a distancia ligeras	5	4	Medio	1	1	150	4	Inferior, Fijar para aturdir
Pistola de duelo	A. a distancia ligeras	9	2	Corto	2	2	750	5	Munición limitada 1, Perforante 1, Precisa 1
Pistola blíster ligera HL-27	A. a distancia ligeras	5	3	Medio	1	2	450	4	Fijar para aturdir, Precisa 1
Pistola blíster XL-2 "Fogonazo"	A. a distancia ligeras	5	3	Medio	1	3	450	5	Desorientación 1, Fijar para aturdir
Pistola blíster H-7 "Igualadora"	A. a distancia ligeras	7	2	Medio	2	3	1.200	8	Fijar para aturdir, Superior
Blíster de bolsillo Spukami	A. a distancia ligeras	5	3	Corto	1	1	200	2	Fijar para aturdir
Pistola blíster pesada CR-2	A. a distancia ligeras	7	4	Medio	2	2	600	5	Fijar para aturdir
Blíster deportivo SKZ	A. a distancia pesadas	8	4	Largo	3	4	600	4	Fijar para aturdir
Lanzaproyectiles									
Pistola automática ASP-9	A. a distancia ligeras	4	5	Corto	1	0	150	4	Automática
Fusil de caza modelo V	A. a distancia pesadas	7	5	Largo	5	2	1.750	7	Aparatosa 2, Precisa 1
Lanzador de esquirlas seloniano	A. a distancia pesadas	5	3	Medio	4	2	1.500	7	Automatique
Explosivos y otras armas									
Arco compuesto corelliano	A. a distancia pesadas	5	5	Medio	3	1	200	5	Aparatosa 3, Derribo, Munición limitada 1, Perforante 1
Flechas de punta explosiva	A. a distancia ligeras	6	3	Medio	0	0	50	6	Explosión 4, Munición limitada 1
Flechas aturdidoras	A. a distancia ligeras	6	N/A	Medio	0	0	60	6	Daño de aturdimiento, Munición limitada 1
Lanza styanax	A. a distancia pesadas	8	3	Corto	8	2	200	8	Aparatosa 4, Letal 1, Munición limitada 1, Perforante 3

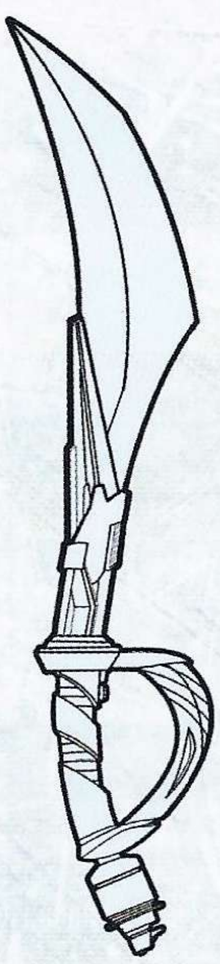


Taladro energético J-7B



Guja seloniana

Bastón de descarga drall



Sable corelliano

ARMAS CUERPO A CUERPO

Aunque la mayoría de los corellianos prefieren mantener a sus enemigos a distancia, algunos disfrutan con la emoción de un combate cuerpo a cuerpo, o simplemente prefieren tener un buena opción secundaria en caso de que se produzca alguno. Aparte de la amplia variedad de vibrofilos que se pueden encontrar en Corellia, en esta sección se describen algunas de las armas cuerpo a cuerpo más exóticas de los Cinco Hermanos.

TALADRO ENERGÉTICO J-7B

El J-7B es el taladro energético estándar utilizado por la Corporación Minera Corelliana, y lleva en servicio desde antes de las Guerras Clon. Utiliza intensos pulsos de plasma para desmenuzar la roca y puede excavar a través de prácticamente cualquier material, incluidos blindajes. Aunque no está diseñado como arma, el engorroso taladro energético puede ser extremadamente letal si se blande como arma improvisada, e incluso ha sido utilizado por piratas para abrir brechas en los cascos y mamparos de astronaves abordadas.

SABLE CORELLIANO

El sable corelliano se entrega tradicionalmente a los oficiales navales corellianos al ser ascendidos de alférez o subteniente a teniente. Es un arma de hoja relativamente corta y ancha con una sólida cazoleta. Aunque en general se considera poco más que un arma ornamental, su peso y calidad lo convierten en un arma eficaz en combate cuerpo a cuerpo. Algunos comerciantes independientes corellianos que previamente sirvieron en la armada aún conservan sus sables y continúan usándolos.

BASTÓN DE DESCARGA DRALL

Utilizado de forma casi exclusiva por la policía drall, el bastón de descarga es un arma no letal utilizada para someter a criminales y otros indeseables. Es un pequeño bastón de metal que desprende una luz potente y chispeante al impactar a un objetivo, capaz de cegarlo y aturdirlo de forma temporal. Es especialmente eficaz contra drall, defel, selonianos y sullustanos, cuyos ojos son sensibles a la luz. Sin embargo, resulta prácticamente inútil contra especies que no tienen órganos sensoriales visuales, como los ciegos miralukas y los primitivos cthon.

TABLA 3-2: ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Habilidad	Daño	Crít	Alcance	Imped	Ens	Precio	Rareza	Especial
Sable corelliano	A. cuerpo a cuerpo	+2	3	Interacción	2	1	300	3	Defensiva 1, Letal 1
Taladro energético J-7B	A. cuerpo a cuerpo	9	2	Interacción	6	0	3.000	5	Aparatosa 4, Brecha 1, Hendedura, Imprecisa 2
Bastón de descarga drall	A. cuerpo a cuerpo	+2	–	Interacción	2	2	375	4	Daño de aturdimiento, Desorientación 3
Guja seloniana	A. cuerpo a cuerpo	+3	3	Interacción	5	3	1.200	7	Defensiva 1, Perforante 3

GUJA SELONIANA

Fabricada a mano por las selonianas como rito de madurez, la guja seloniana es tanto un arma como una obra de arte única. Cuando llegan a la edad adulta, se espera de las hembras que reúnan por sí mismas los materiales necesarios para fabricar la guja, y entre los selonianos utilizar una de estas armas en combate es una muestra de valía. El cuerpo del arma es un pesado bastón de madera, en general de unos dos metros de longitud, con una hoja de obsidiana grande y afilada en un extremo y ganchos y púas de obsidiana en el otro. Un mineral atípico en la obsidiana de Selonia hace que este cristal volcánico sea más estable y mucho menos frágil de lo normal, proporcionándole una fuerza y resistencia inusuales además de un distintivo reflejo iridiscente. El filo de la guja tiene nanómetros de grosor, lo que le permite atravesar blindajes, carne y hueso con una facilidad insultante.

BLINDAJES

Ningún blindaje puede proteger por completo a su portador contra armas modernas, pero puede proporcionar una defensa contra ataques que de otra forma resultarían letales. En esta sección se describen varios tipos de blindajes comunes en el sistema Corelliano.

CHALECO ABSORBENTE

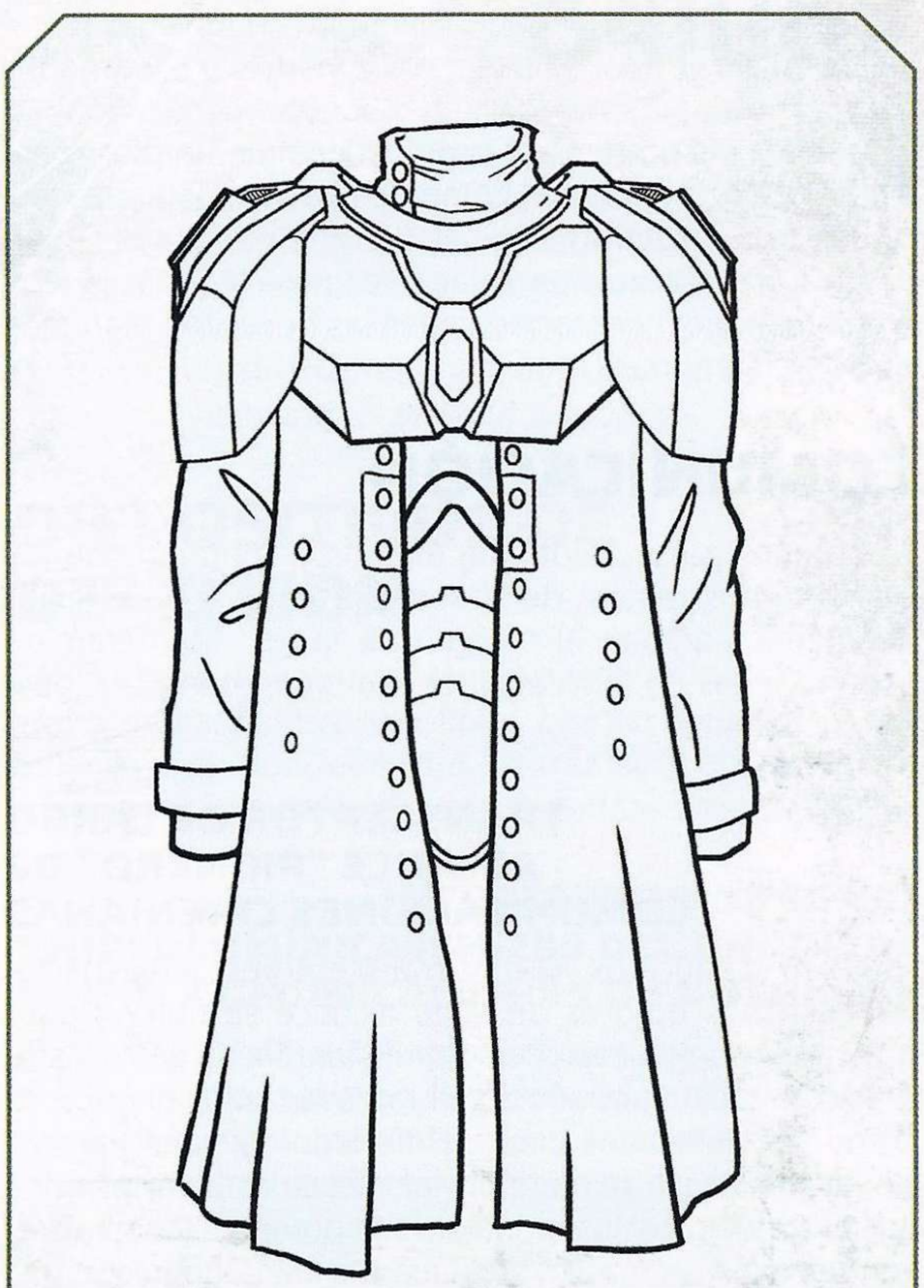
El poco llamativo chaleco absorbente, utilizado por muchos corellianos que viven en la periferia, ha salvado la vida de numerosos comerciantes independientes. Hecho de un denso tejido de fibras que absorben la energía, el chaleco es capaz de dispersar parte de la energía de los disparos de bláster. No se distingue de la ropa normal, por lo que es una opción excelente para quienes desean protección adicional sin evidenciar que la llevan.

Los chalecos absorbentes añaden un +2 a la Protección únicamente contra daño proveniente de armas energéticas. Solamente proporcionan un +1 a la Protección contra los demás tipos de daño.

GABÁN NÓMADA

Asociado desde hace mucho tiempo con los habitantes de las montañas Nómadas, este distintivo abrigo se hizo muy popular tras ser adoptado por las fuerzas militares corellianas como ropa de clima frío. Tradicionalmente hecho con cuero de sharnaff, el gabán es un abrigo pesado e impermeable que llega hasta debajo de las rodillas. Suele tener un revestimiento aislante de quita y pon que proporciona una protección excepcional contra el frío y los elementos.

El gabán nómada reduce en 1 la dificultad de las tiradas de Aguante efectuadas para resistir los efectos del frío extremo, y elimina ■ añadido a una tirada a consecuencia de las bajas temperaturas.



Gabán nómada

BLINDAJE PERSONAL MODULAR TIPO III "BERETHRON"

Fabricado para el ejército y las fuerzas del SegCor, el sistema de blindaje personal modular Tipo III "Berethron" es un tipo de ropa blindada relativamente ligera que permite un nivel elevado de personalización para cada misión específica. Fabricado con una fibra de malla de dispersión energética con placas plastoides situadas de forma estratégica, el BPM Berethron proporciona un buen nivel de protección sin entorpecer en exceso al portador. La capacidad de personalizar y mejorar significativamente esta armadura la diferencia de otros tipos de ropa blindada, y permite a su portador prepararse para diversas situaciones sin tener que llevar aparatosos y restrictivos blindajes laminados o de combate.

TRAJE DE VUELO DE COMBATE TX-3

El TX-3 es un traje de vuelo blindado fabricado por Tecnologías Corellianas principalmente para los pilotos de cazas; lo utilizan las tropas de defensa de Corellia y otras fuerzas de defensa del sistema, y también goza de popularidad entre piratas, mercenarios y cazarrecompensas. Al igual que los trajes de vuelo de combate utilizados por los pilotos imperiales, el TX-3 ofrece algo más de protección contra el vacío del espacio, además de una protección moderada ante ataques conmocionadores y energéticos. Las fibras del traje proporcionan una protección decente contra el frío extremo y la radiación que un piloto puede llegar a recibir en el espacio profundo. Sin una fuente de oxígeno externa, una persona que lleve un traje de vuelo TX-3 puede sobrevivir hasta 24 horas en el vacío.

TABLA 3-3: BLINDAJES

Tipo	Defensa	Protección	Precio	Imped	Ensamblajes	Rareza
Chaleco absorbente	0	2	300	1	0	3
Gabán nómada	0	1	100	1	0	4
Blindaje Tipo III "Berethron"	1	1	(R) 1.250	3	3	6
Traje de vuelo de combate	1	0	(R) 3.000	4	2	6

EQUIPO

No todas las herramientas del arsenal de un pícaro están diseñadas para el combate. De hecho, la mayoría de los fronterizos profesionales preferiría no tener que recurrir a la violencia para ganarse unos créditos, e incluso mercenarios y cazarrecompensas necesitan algo más que un bláster para tener éxito en su trabajo.

COMUNICACIÓN

La comunicación fluida con aliados y contactos de los bajos fondos resulta de vital importancia para el éxito de quienes actúan al margen de la ley. Mantener en secreto estas comunicaciones también puede ser igual de importante.

TRANSCEPTOR DE LARGO ALCANCE "PIONERO" DE COMUNICACIONES CIRENIANAS

También conocidos como transceptores subespaciales, los transceptores de largo alcance se utilizan para transmitir comunicaciones casi instantáneas entre sistemas estelares. Aunque no son tan avanzados ni eficaces como los vinculados con la HoloRed, los transceptores de largo alcance pueden enviar mensajes a varios años luz de distancia, y los modelos más potentes (como éste) son capaces de transmitir a una distancia de hasta 100 años luz. La mayoría de los planetas de la galaxia están integrados en un red subespacial local independiente de la HoloRed galáctica, que cuenta con transceptores de largo alcance situados en satélites repetidores en el espacio profundo para crear redes de comunicaciones capaces de abarcar todo un sector.

La mayoría de las astronaves cuentan con transceptores de largo alcance para enviar mensajes de largo alcance y señales de socorro. También hay disponibles transceptores portátiles pequeños con alcances de hasta 25 años luz. Estos dispositivos utilizan los sistemas subespaciales locales, y pueden llegar a enviar un mensaje a cualquier punto de la galaxia redirigiendo la transmisión a través de distintas redes. Muchos contrabandistas y criminales de todo tipo prefieren enviar mensajes usando transceptores de largo alcance privados en lugar de la HoloRed, para hacer sus comunicaciones más difíciles de detectar y rastrear.

MÓDULO CODIFICADOR "SILBADOR" DE ELECTRÓNICA UNIFICADA CARBANTI

Los módulos codificadores que se acoplan a comunicadores y transceptores están diseñados para cifrar los mensajes enviados a través de un comunicador o del subespacio, y permiten comunicarse de forma segura en el campo de batalla o a través de largas distancias. Estos módulos son significativamente más grandes y mucho más sofisticados que un simple desmodulador y se utilizan para aplicar algoritmos y cifrados muy complejos a las transmisiones codificadas. Sin la clave necesaria para decodificar la transmisión, resulta casi imposible descifrar el código. Son utilizados principalmente por diplomáticos,

FRANJAS DE SANGRE CORELLIANAS

Las franjas de sangre son la condecoración militar corelliana más prestigiosa. Es un ribete de color amarillo o rojo que se cose en vertical a lo largo de las perneras del pantalón. Las franjas de sangre sólo se conceden por actos heroicos de valor, con mayor frecuencia por demostrar este valor de forma consciente en lugar de un arrebato puramente visceral e instintivo, pues aquél se considera el más importante. A causa de su propensión a actuar de forma impulsiva, las acciones deliberadas se tienen en muy alta estima. El portador de unas franjas de sangre puede añadir ■ a cualquier tirada de habilidad social que haga para tratar con corellianos. Sin embargo, toda persona a la que se encuentre llevando unas franjas de sangre que no se haya ganado recibirá el desprecio y la enemistad de cualquier corelliano. Como mínimo, cualquier tirada de habilidad social que deba efectuar para tratar con el individuo sufrirá ■■, pero es igual de posible que un corelliano impulsivo le rete a un duelo.

militares y grandes corporaciones, pero también han demostrado ser útiles para cazarrecompensas, contrabandistas y otros fronterizos que desean mantener sus comunicaciones en privado.

Los intentos de decodificar los mensajes enviados a través de un módulo codificador sin un receptor con la clave adecuada exigen una **tirada Formidable (◆◆◆◆◆)** y el uso de equipo sofisticado, como por ejemplo la computadora central de una astronave o un droide de clase uno. Es imposible tratar de descifrar un mensaje codificado sin una computadora.

ACTIVADOR REMOTO DVI DE MOTORES BESPIN

Útil para aquellos que necesitan huir con rapidez, un controlador de activación remota (también conocido como señalizador de llamada) es un dispositivo pequeño y portátil que se puede llevar en la muñeca o en un bolsillo. Vinculado a un circuito esclavo, permite al usuario activar de forma remota el vehículo o astronave al que esté enlazado. Los modelos baratos de gama baja, como el activador remoto DVI de Motores Bespin, tienen un alcance relativamente corto, de un máximo de entre 2 y 5 kilómetros. Algunos modelos excepcionalmente sofisticados pueden emitir su señal a través del hiperespacio hasta un pársec de distancia y ordenar al piloto automático de la nave que se traslade hasta la localización del usuario.

Los modelos baratos simplemente activan los motores del vehículo o astronave a una distancia máxima de hasta 5 kilómetros y efectúan controles sencillos de prevuelo, lo que permite al piloto despegar nada más subir a bordo. Los modelos más avanzados pueden llevar un vehículo o astronave hasta el usuario, aunque el piloto automático sólo será capaz de realizar maniobras simples que se pueden ver entorpecidas por condiciones adversas y otros obstáculos. Algunos modelos se pueden utilizar para pilotar de forma remota un vehículo o nave por medio de un circuito esclavo, aunque esto precisa una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Pilotar**.

MEJORAS Y PRÓTESIS CIBERNÉTICAS

Aunque la mayoría de los corellianos profesan cierto desprecio por los cíborgs, las mejoras y prótesis son relativamente comunes en Corellia. Aun así, los habitantes del sistema suelen preferir prótesis discretas con la misma apariencia natural que sus contrapartidas orgánicas.

SISTEMA DE INTERFAZ AERONÁUTICO CIBERNÉTICO CAAF-2 DE COMPAÑÍA TAGGE

El interfaz aeronáutico cibernético, que se implanta en la palma de la mano y en los dedos del usuario (o se incorpora en una mano protésica) y se conecta con su tronco cerebral, permite a un piloto conectarse digitalmente a los sistemas aeronáuticos y de control de vuelo de su aerodeslizador, o a los sistemas de aviónica de su astronave. Aunque no elimina la necesidad del control manual, mejora significativamente el tiempo de reacción del piloto y le facilita una respuesta inmediata de la computadora de la nave.

Un personaje con un sistema de interfaz aeronáutico cibernético y al menos 1 rango en Pilotar vehículo planetario o Pilotar vehículo espacial recibe una bonificación de +1 para la habilidad apropiada al utilizar una astronave o aerodeslizador. Los sistemas incluidos en deslizadores, aceleradores y demás naves repulsoras suelen ser demasiado primitivos como para instalarles un interfaz, pero un personaje puede llegar a hacerlo a discreción del DJ si el vehículo está equipado con una computadora de control de vuelo especialmente avanzada.

DISPOSITIVOS DE DETECCIÓN

Saber lo que planea un enemigo puede proporcionar una gran ventaja. Estos dispositivos ayudan al usuario a obtener información relativa a las tramas y planes de sus adversarios, y pueden evitarle sorpresas desagradables.

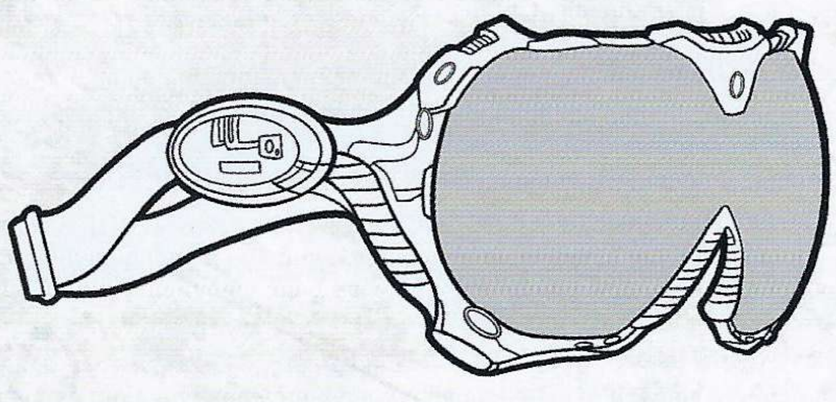
INTERCEPTOR DE SEÑAL HIPERLUMÍNICA ISH-280 DEL GRUPO DE COMUNICACIONES DE BOTHAWUI

El interceptor de señal hiperlumínica (ISH) es un sofisticado receptor subespacial diseñado para escuchar en secreto las comunicaciones enviadas a través de la HoloRed o de transceptores hiperlumínicos. Capaz de explorar una amplia banda de frecuencias subespaciales, un ISH puede detectar e interceptar casi cualquier comunicación de largo alcance que se origine en un radio máximo de 10 años luz del receptor. Además, como pueden detectar incluso las fluctuaciones hiperespaciales

más pequeñas, un operario cualificado puede usarlo para rastrear astronaves a través del hiperespacio. Esto proporcionará varios minutos de aviso antes de que una astronave salga del hiperespacio, o una idea bastante precisa del rumbo y dirección aproximada que haya tomado una astronave en el hiperespacio.

GAFAS DETECTORAS DE ARMAS ARMASCAN DE CRYONCORP

Un detector de armas es un sensor especializado integrado en unas gafas capaces de detectar la presencia de las células de energía utilizadas en blásteres, explosivos y propulsores químicos usados en lanzaproyectiles, además de muchos tipos de armas cuerpo a cuerpo como cuchillos, espadas y porras aturdidoras. Los detectores de armas como este ArmaScan se utilizan en muchos lugares protegidos o restringidos (puertos espaciales, bases militares y prisiones) para evitar que las armas no autorizadas puedan representar una amenaza de seguridad. También los usan los habitantes de los confines galácticos, a quienes no incomodan menos las armas ocultas. Un personaje que utilice un detector de armas puede añadir hasta □□ a las tiradas de Percepción que realice para buscar un arma oculta en una persona.



Gafas detectoras de armas

DROIDES

Los droides son una parte tan fundamental de la vida cotidiana que la mayoría de la gente ni siquiera se da cuenta de su presencia. Aunque muchos androides son capaces de pensamiento independiente y desarrollan una personalidad única, otros droides, particularmente los modelos obreros de clase cinco, no son más que herramientas destinadas a ayudar a sus amos orgánicos.

DROIDE CÁMARA HOLOPLANEADOR J57 DE AUTÓMATAS INDUSTRIALES [ESBIRRO]

Los droides cámara, o cámaras flotantes, son pequeños droides relativamente sencillos con repulsores y dispositivos de grabación. Se utilizan para grabar noticias, eventos deportivos y de entretenimiento, así como para la seguridad, y son de uso común en toda la galaxia. Por este motivo también resultan ideales para la exploración y el espionaje, al ser capaces de ir prácticamente a cualquier parte sin llamar la atención. Aunque algunos droides cámara son muy inteligentes y capaces de actuar de forma autónoma, la mayoría son simples máquinas. Casi todos pueden transmitir lo que graban en tiempo real hasta una distancia de varios kilómetros, lo que permite a un operario remoto retransmitir o visualizar los holovídeos.

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Percepción.
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), Volador (el droide cámara puede volar; consulta la página 202 del manual básico de **Al Filo del Imperio**).
Equipo: Holocámara.

DROIDE EXTINTOR SERIE FD DE AUTÓMATAS INDUSTRIALES [ESBIRRO]

Los droides antiincendios son droides de mantenimiento muy especializados cuya única función consiste en apagar fuegos. Resultan particularmente útiles a bordo de astronaves, donde un fuego pueden consumir rápidamente el oxígeno y causar un daño irreparable a la embarcación. Generalmente van montados en chasis con orugas o repulsores, y equipados con grandes contenedores de retardantes químicos. Los droides antiincendios pueden responder rápidamente a los fuegos descontrolados que se declaren en una nave y son capaces de trabajar con seguridad en condiciones que resultarían peligrosas o incluso mortales para seres orgánicos.

Los droides antiincendios pueden utilizarse a bordo de cualquier vehículo o astronave de Silueta 4 o mayor. Sin embargo, cuanto más grande sea la nave, más droides harán falta para protegerla de forma adecuada. Una nave con Silueta 4 puede requerir un único droide, mientras que un carguero de gran tamaño o una corbeta pueden necesitar varios; una astronave del tamaño de un destructor estelar imperial necesitaría cientos de droides para proteger de forma apropiada sus enormes mamparos y sus kilómetros de pasillos y pozos de acceso. Estos droides son capaces de apagar pequeños incendios de forma independiente.

Habilidades (sólo en grupo): Atletismo.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Bombero (puede efectuar una **tirada Media (◆ ◆) de Atletismo** para apagar un fuego; un éxito apaga el fuego en un número de asaltos determinado por el DJ, y los éxitos adicionales pueden reducir el tiempo necesario. Los incendios especialmente grandes

o peligrosos pueden exigir tiradas más difíciles a discreción del DJ), Droide (no necesita respirar, comer ni beber y puede sobrevivir en el vacío y bajo el agua. Inmune a venenos y toxinas), Resistente al fuego (inmune al daño de fuego y al causado por armas con la propiedad Incendiaria).
Equipo: Equipo de extinción de incendios.

DROGAS Y ARTÍCULOS DE CONSUMO

Aunque es posible encontrar en cualquier parte alimentos y bebidas para satisfacer a casi cualquier paladar, esta sección detalla algunos manjares característicos del sistema Corelliano.

WHISKY CORELLIANO/ RESERVA DE WHYREN

Bebida alcohólica popular de Corellia, destilada entre tres y veinte veces y envejecida durante varios años en barricas de madera. El whisky corelliano se caracteriza por su sabor suave, amaderado y ligeramente especiado, y su contenido en alcohol es relativamente elevado. Al estar los métodos de producción estrictamente controlados por el gobierno, sólo los whiskys destilados de acuerdo con los procedimientos específicos de Corellia y unos pocos mundos coloniales pueden llevar la etiqueta de whisky corelliano. Así, resulta muy difícil de encontrar fuera del Sector Corelliano, y suele ser caro.

El Reserva de Whyren, una variedad bastante cara que se envejece durante hasta veinte años, es considerado el mejor whisky corelliano disponible y a menudo se trafica con él en el mercado negro.

Reserva de Whyren

JI RIKKNIT

El ji rikknit es un narcótico muy adictivo que se extrae de los sacos de huevos de los rikknits de Nuevo Plympto, un planeta situado en la Columna Comercial Corelliana a medio camino entre Corellia y Duro. Durante siglos, varios cárteles comerciales corellianos han hecho grandes fortunas con los huevos de rikknit y con el ji rikknit procesado, que es popular en las casas de especias de toda la galaxia.

El ji rikknit no proporciona ningún beneficio aparte de una sensación leve de euforia en el usuario. Sin embargo, si alguien prueba el narcótico deberá superar una **tirada Fácil (◆) de Aguante** o adquirirá una Obligación de tipo Adicción por valor de 1.

RAÍZ DE NANNARIA

Las nannarias, grandes flores azules nativas de Drall, se cultivan a menudo por su belleza y su dulce aroma cuando están en flor. Las raíces de la planta también tienen ciertas propiedades farmacológicas nootrópicas. Cuando se prepara correctamente, el extracto de la raíz de nannaria se convierte en una bebida que aumenta la capacidad cognitiva y la agudeza mental del usuario.

Un personaje bajo los efectos del extracto de la raíz de nannaria destilada puede incrementar 1 vez la Capacidad de cualquier tirada basada en la Astucia o el Intelecto, aunque para ello necesitará de una concentración absoluta y sufrirá 2 puntos de Tensión. Los efectos de una dosis de raíz de nannaria duran aproximadamente una hora.

RYSHCATE

El ryshcate es una confitura dulce similar a un pastel que los corellianos comen en fiestas y ocasiones especiales. Hecho con whisky corelliano y nueces vweilu, el ryshcate tiene un sabor muy característico que a los expatriados corellianos en otros lugares de la galaxia les suele evocar recuerdos de su mundo natal y de la infancia. Debido al alcohol utilizado en su elaboración, los pasteles ryshcate pueden guardarse y siguen siendo comestibles durante años o incluso décadas.

HERRAMIENTAS

Tener las herramientas adecuadas para el trabajo es esencial para prosperar y sobrevivir, especialmente para aquellos que viven en los márgenes de la sociedad. Pertrecharse para los innumerables peligros ligados a la vida en los confines no sólo implica estar preparado para combatir o salir corriendo rápidamente. Poder manejarse en gravedad cero o arreglar una astronave sobre la marcha puede ser más importante que disponer de un buen bláster.

PARACAÍDAS ANTIGRAVITATORIO SALVADOR DE TECNOLOGÍAS CORELLIANAS

Los paracaídas antigravitatorios, diseñados para rescatar a un piloto en caso de emergencia, son pequeñas mochilas con repulsores en miniatura incorporados. Un paracaídas antigravitatorio no permite al usuario volar, simplemente amortigua su descenso. Con uno de estos aparatos, una persona puede sobrevivir a una caída de hasta varios kilómetros de altura. Las fuerzas militares especializadas también utilizan paracaídas antigravitatorios para inserciones tras las líneas enemigas y en saltos de combate.

Los personajes equipados con paracaídas antigravitatorios no sufren daño ni Tensión a causa de caídas. La velocidad de la caída también disminuye de manera significativa una vez activado, por lo que el usuario puede tardar varios asaltos en tocar tierra.

TABLA 3-4: EQUIPO

Artículo	Precio	Imped	Rareza
Comunicación			
Transceptor de largo alcance	1.000	5	3
Módulo codificador	1.250	3	6
Control de activación remoto (corto alcance)	300	0	4
Control de activación remoto (largo alcance)	1.500	0	7
Mejoras cibernéticas			
Interfaz aeronáutico	8.000	–	6
Dispositivos de detección			
Interceptor de señal hiperlumínica	10.500	5	8
Gafas detectoras de armas	750	1	5
Droides			
Droide cámara	800	–	3
Droide extintor	8.000	10	4
Drogas y artículos de consumo			
Whisky corelliano (botella)	25	1	2
Whisky corelliano (caja de 25 botellas)	500	20	2
Reserva de Whyren (botella)	100	1	4
Reserva de Whyren (caja de 20 botellas)	1.500	10	5
Ji rikknit (1 dosis)	50	0	6
Ji rikknit (contenedor con 100 dosis)	3.000	5	7
Raíz de nannaria (1 dosis)	200	0	6
Ryshcate (pastel)	10	0	2
Herramientas			
Paracaídas antigravitatorio	450	1	5
Traje asistido AEV	1.500	12	7

TRAJE ASISTIDO AEV DE LA CORPORACIÓN MINERA CORELLIANA

El traje asistido de actividad extravehicular (AEV) es una servoarmadura completamente sellada, diseñada para facilitar las reparaciones externas de astronaves en el vacío. Cuenta con un sencillo cerebro de droide para ayudar a controlar las pesadas extremidades y los complicados propulsores de maniobra del traje, así como para supervisar sus sistemas de soporte vital. También está equipado con una amplia variedad de herramientas, soldadores y láseres de corte para efectuar reparaciones de emergencia en el vacío.

Un personaje en un traje asistido AEV ignora las penalizaciones impuestas por moverse en gravedad cero (y puede moverse en gravedad cero con sus propulsores incorporados, lo que en la práctica le permite "volar" siguiendo las reglas de la página 202 del manual básico de **Al Filo del Imperio**). El traje AEV lleva incorporados un soplete, un pequeño láser de corte y herramientas de reparación (cuentan como un juego de herramientas para efectuar reparaciones).

VEHÍCULOS Y ASTRONAVES CORELLIANAS

Aunque Corellia se asocia más a menudo con astronaves que con vehículos planetarios y terrestres, los dos últimos son tan comunes en los Cinco Hermanos como en cualquier otro lugar de los mundos del Núcleo. Si bien los principales fabricantes de otros sistemas, como SoroSuub, Mobquet, Incom y Aratech, compiten con los fabricantes nacionales en el lucrativo mercado corelliano, los vehículos más exitosos comparten un solo atributo evidente: la velocidad.

AERODESLIZADORES

Los aerodeslizadores abarrotan los cielos de Coronet y las demás metrópolis de Corellia. En el sistema Corelliano es posible encontrar prácticamente todas las marcas y modelos de aerodeslizador de la galaxia, aunque como sucede con los demás medios de transporte, los corellianos suelen preferir la filosofía de que cuanto más rápido, mejor.

AERODESLIZADOR CAV-11 "CÓNDOR"

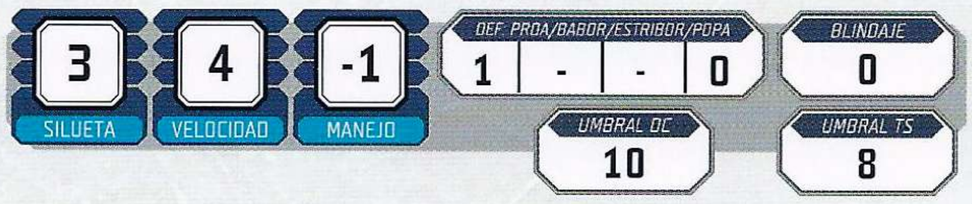
El CAV-11 "Cóndor" es un aerodeslizador moderadamente bien armado y acorazado, diseñado para fuerzas militares y paramilitares como vehículo explorador y de patrulla. El SegCor lo utiliza de manera exhaustiva para patrullar Corellia e interceptar contrabandistas. Armado con un par de cañones láser acoplados Ap/11 y un cañón de iones ligero SW-6a, el CAV-11 puede hacer frente a la mayoría de los vehículos no militares.

Tipo/modelo de vehículo: Aerodeslizador (CAV-11).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Techo de vuelo: 300 kilómetros.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 12.

Pasajeros: 2.
Precio/rareza: 30.000 créditos (4).
Ensamblajes: 2.
Armas: Cañones bláster ligeros dobles montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 4; crítico 4, alcance a bocajarro; Enlazada 1). Cañón de iones ligero montado en el techo (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 4; alcance a bocajarro; Iónica).

AERODESLIZADOR G35 "NUBE PLATEADA"

El G35 es un aerodeslizador de tamaño medio diseñado para usos corporativos y militares de escasa intensidad que se ha vuelto popular entre los ejecutivos y grupos adinerados del Sector Corelliano. Estos aerodeslizadores rápidos, que a menudo van equipados con todo tipo de lujos, tienen una reputación de seguridad y fiabilidad, e incluso disponen de escudos deflectores ligeros para protegerse de golpes y colisiones en vuelo.



Tipo/modelo de vehículo: Aerodeslizador (G35).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Techo de vuelo: 300 kilómetros.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/navegante, 1 auxiliar de vuelo.
Capacidad de impedimento: 25.
Pasajeros: 10.
Precio/rareza: 45.000 créditos (4).
Ensamblajes: 2.
Armas: Ninguna.

DESLIZADORES TERRESTRES

En general el pueblo corelliano no es especialmente dado a quedarse mucho tiempo en tierra, e incluso cuando lo hacen, les gusta ir rápido. Los aceleradores y las motos deslizadoras son increíblemente populares en Corellia y sus planetas hermanos, y prácticamente todas las familias tienen al menos uno... y normalmente varios.

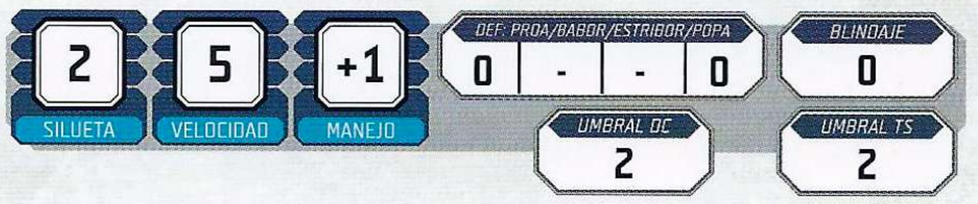
MOTO DESLIZADORA D-22 "AULLADORA" DE LA CIC

Una de las motos deslizadoras más populares en Corellia es la D-22, apodada "Aulladora". Apela al ansia de velocidad que se esconde en el corazón de cada corelliano. La D-22 es increíblemente rápida, ya que es poco más que un motor repulsor sobrepotenciado con sillín, manillar y alerones. Diseñada a partir del motor repulsor HpT10 de Incom ideado para aerodeslizadores de altas prestaciones, la Aulladora se creó para la máxima velocidad con el mínimo de accesorios. El SegCor también utiliza esta moto deslizadora como vehículo de persecución, en cuyo caso lleva incorporado un bláster ligero de repetición.

Tipo/modelo de vehículo: Moto deslizadora (D-22).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Techo de vuelo: 35 metros.
Alcance de los sensores: A bocajarro.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 3.
Pasajeros: 1.
Precio/rareza: 4.500 créditos (3).
Ensamblajes: 2.
Armas: Ninguna.

ACELERADOR S-5 "DESTELLO FURIOSO"

Los aceleradores y deslizadores de Mobquet mantienen su dominio del mercado de aceleradores de carreras con modelos como el Destello Furioso, un acelerador sin florituras e increíblemente rápido que tiene tantas posibilidades de ganar carreras como peligroso resulta de pilotar. El acelerador es tristemente célebre por carecer de cualquier tipo de elemento de protección, ni siquiera un parabrisas o cinturón de seguridad. Sin embargo, responde al más mínimo toque de los mandos y puede correr más rápido que prácticamente cualquier otro vehículo terrestre, lo que hace que Mobquet venda decenas de miles de ellos cada año en Corellia.



Tipo/modelo de vehículo: Acelerador (S-5).
Fabricante: Aceleradores y Deslizadores Mobquet.
Techo de vuelo: 50 metros.
Alcance de los sensores: Ninguno.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 0.
Pasajeros: Ninguno.
Precio/rareza: 5.500 créditos (3).
Ensamblajes: 3.
Armas: Ninguna.

"DESLIZADOR RELÁMPAGO" SERAFÍN DE SOROSUUB

El deslizador de clase Serafín, coloquialmente conocido como "deslizador relámpago", es un modelo pequeño y relativamente común fabricado por la corporación Soro-Suub. Popular en Corellia por su tamaño compacto y su velocidad, es una visión muy habitual en las calles de Coronet y otras ciudades, así como en las zonas rurales del planeta. El Serafín necesita un único conductor, y tiene espacio para tres pasajeros. Un par de motores de triple paso montados en góndolas en la superficie de sustentación trasera del vehículo proporcionan una velocidad y maniobrabilidad excelentes.

El SegCor utiliza una versión artillada del deslizador relámpago para misiones de seguridad, patrulla y persecución. Este modelo monta un cañón bláster ligero en un afuste situado sobre el alerón trasero.

Tipo/modelo de vehículo: Deslizador (clase Serafín).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Techo de vuelo: 2 metros.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 18.
Pasajeros: 3.
Precio/rareza: 5.200 créditos (4).
Ensamblajes: 2.
Armas: Cañón bláster ligero montado en el techo (todos los sectores de tiro; daño 4; crítico 4; alcance a bocajarro).

VEHÍCULOS DE RUEDAS Y ORUGAS

Aunque los vehículos con ruedas y orugas articuladas se utilizan relativamente poco en el sistema Corelliano, estos vehículos de "tecnología anticuada" todavía tienen su utilidad. La Corporación Minera Corelliana en especial utiliza muchos vehículos de orugas, que han demostrado ser prácticos y eficientes para sus necesidades.

A-11 MODELO III "EXCAVADOR"

Diseñado para excavar pozos de mina, la tuneladora modelo III es un vehículo sofisticado capaz de perforar a través de prácticamente cualquier material. Equipado con un enorme taladro energético Karflo TS-Titán, el Excavador horada la roca hasta reducirla a escoria fundida. Diseñado para excavar hasta 10 kilómetros en la mayoría de los planetas terrestres con actividad geológica, el Excavador puede atravesar de lado a lado asteroides y lunas pequeñas e inertes. Está pilotado por una tripulación de dos personas, que conducen protegidos en una cabina de mando fuertemente blindada dentro del casco del vehículo.

Aunque no es un vehículo práctico para el transporte, de vez en cuando se han usado estas tuneladoras con propósitos poco ortodoxos. En al menos una ocasión se ha utilizado uno de estos vehículos para acceder a un depósito de lingotes del Clan Bancario Intergaláctico situado bajo Coronet.

Tipo/modelo de vehículo: Tuneladora (Modelo III).
Fabricante: Corporación Minera Corelliana.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/ingeniero.
Capacidad de impedimento: 25.
Pasajeros: 3.
Precio/rareza: 45.000 créditos (7).
Ensamblajes: 2.
Armas: Taladro energético pesado montado en el morro; esta arma tiene un alcance de unos pocos metros. Por este motivo su alcance, y únicamente su alcance, utiliza la escala personal en lugar de la planetaria (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 3; corto alcance; Brecha 3, Imprecisa 3).

TRANSPORTE BLINDADO A-19 "ORUGA DE HIERRO"

Tras la pérdida de varias instalaciones mineras y tractores excavadores en los territorios del Borde Exterior, la necesidad de proporcionar una defensa adecuada para sus recursos valiosos en los salvajes mundos fronterizos de la galaxia llevó a la Corporación Minera Corelliana a fabricar un nuevo vehículo blindado de transporte con suficiente potencia de fuego como para disuadir a bandidos y a depredadores grandes y agresivos. Como los repulsores resultaban inadecuados para ciertos entornos y los andadores eran demasiado caros de utilizar y mantener, desarrollaron para esta misión el A-19 "Oruga de hierro".

El A-19 es un vehículo a orugas robusto, fuertemente armado y blindado, alimentado con una versión en miniatura de los reactores de fisión nuclear que utilizan los tractores excavadores. Fiable y de fácil mantenimiento y reparación, el Oruga de Hierro puede funcionar durante largos periodos de tiempo en los climas más duros. Armado con un cañón bláster pesado, un cañón bláster automático y un lanzador de granadas de impacto, el 19-A puede hacer frente a prácticamente cualquier amenaza terrestre que se encuentre en los confines.

Tipo/modelo de vehículo: Transporte blindado de personal (A-19).
Fabricante: Corporación Minera Corelliana.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/ingeniero, 2 artilleros.
Capacidad de impedimento: 40.
Pasajeros: 8.
Precio/rareza: 12.500 créditos (6).
Ensamblajes: 4.

Armas: Cañón bláster pesado montado en torreta dorsal (todos los sectores de tiro; daño 5; crítico 4; alcance a bocajarro). Cañón bláster automático montado en el morro (sector de tiro de proa; daño 3; crítico 5; alcance a bocajarro; Automática). Lanzagranadas de impacto montado en el techo (esta arma utiliza la escala personal, no la planetaria; todos los sectores de tiro; daño 10; crítico 4; alcance extremo; Brecha 1, Explosión 8, Munición limitada 10).

ANDADORES

Los torpes andadores nunca han encendido la imaginación de los corellianos, que generalmente encuentran su lentitud abrumadora. Sin embargo, al igual que los vehículos de orugas, los andadores tienen un lugar en las minas y canteras de la CMC.

VEM2 "EXCAVADOR DUG"

El Vehículo de Excavación Minera, apodado "Excavador Dug" por su supuesta semejanza con los alienígenas conocidos como dug, ha sido utilizado de forma exhaustiva por la Corporación Minera Corelliana. Diseñado para excavar pozos de minas y túneles utilizando sus taladros y excavadoras de alta potencia, este andador achaparrado se puede encontrar en planetas de todo el Sector Corelliano y más allá, extrayendo riquezas minerales subterráneas. Es un resistente andador bípedo tripulado por un piloto y un operario minero desde la seguridad de su cabina de mando, sellada y protegida de las temperaturas extremas y los gases venenosos de las profundidades de las minas. Los VEM2 también pueden funcionar en el vacío, lo que les permite trabajar en lunas y asteroides sin atmósfera respirable. Un gran compartimento de carga en la parte trasera recoge el valioso mineral extraído por el andador.

Aunque no está armado ni ha sido diseñado para su uso en combate, los taladros y potentes brazos del Excavador Dug pueden utilizarse para combatir en caso de apuro, y el grueso blindaje de su casco es inmune a los disparos de armas personales y a cualquier posible peligro subterráneo que se pueda encontrar.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF. PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
3	2	-1	0 - - 0	2	10	8

Tipo/modelo de vehículo: Andador (VEM2).
Fabricante: Corporación Minera Corelliana.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/operario minero.
Capacidad de impedimento: 100.
Pasajeros: Ninguno.
Precio/rareza: 30.000 créditos (5).
Ensamblajes: 2.
Armas: Taladro energético montado en el brazo; esta arma tiene un alcance de unos pocos metros. Por este motivo su alcance, y únicamente su alcance, utiliza la escala personal en lugar de la planetaria (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 3; corto alcance; Brecha 1).

CAZAS ESTELARES Y PATRULLERAS

A lo largo de los milenios, de los astilleros de Corellia han salido innumerables cazas estelares y patrulleras rápidas. En esta sección se describen algunos de los cazas y patrulleras que pueden encontrarse en el Sector Corelliano.

ESTILETE TIPO-A

Sistemas de Propulsión Estelar Nubia fabrica algunas de las naves más emblemáticas de la galaxia. Sus astronaves están adaptadas a las especificaciones de los clientes más exigentes, y sus productos son inevitablemente de la más alta calidad. Así, resulta lógico que su modelo de caza de superioridad espacial sea tanto único como letal. El Estilete Tipo-A fue fabricado por vez primera para un cliente anónimo, tras lo que la compañía vendió más unidades a otros clientes que podían permitírselo. Este lustroso caza en forma de aguja carece de aletas o protuberancias de cualquier tipo, y viene de fábrica con un acabado en ónice reflectante. El casco está diseñado alrededor de las dos armas principales de la nave: un alargado cañón láser de precisión y un sofisticado lanzamisiles de impacto de un solo proyectil.

Los misiles son increíblemente precisos y generalmente pueden acabar con un caza estelar de un único disparo. Sin embargo, la munición debe adquirirse en Nubia y no es barata: cada misil cuesta 1.000 créditos y es (R).

Tipo/modelo de vehículo: Caza estelar (Estilete Tipo-A).
Fabricante: Sistemas de Propulsión Estelar Nubia.
Hiperimpulsor: No.
Computadora de navegación: No.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 8.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 48 horas.
Precio/rareza: 90.000 créditos (7).
Ensamblajes: 0.
Armas: Cañón láser largo montado en el morro (sector de tiro de proa; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro; Precisa 1). Lanzamisiles de impacto montado en el morro (sector de tiro de proa; daño 7; crítico 3; corto alcance; Brecha 4, Explosión 4, Guiada 4, Munición limitada 1, Precisa 1).

NAVE CÓNICA

Las naves cónicas son embarcaciones pequeñas, ineficientes y completamente inseguras originarias de Selonia. Estos vehículos primitivos son poco más que conos truncados con impulsores de reacción en forma de campana en el extremo más ancho. La proa contiene la cabina, espacio para dos pilotos y posiblemente un par de pasajeros. Nadie vuela en estas naves si puede evitarlo, aunque algunas madrigueras aún las guardan para casos de emergencia.

Tipo/modelo de vehículo: Transporte pequeño (nave cónica).
Fabricante: Varias madrigueras selonianas.
Hiperimpulsor: No.
Computadora de navegación: No.
Alcance de los sensores: Ninguno.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto.
Capacidad de impedimento: 2.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 1 semana.
Precio/rareza: 5.000 créditos (8).
Ensamblajes: 0.
Armas: Ninguna.

INTERCEPTOR CL-1C LANCETA

Elegantes, rápidos y ágiles, los cazas CL-1c Lanceta están diseñados para interceptar y destruir cazas enemigos. Son naves sin alas con forma de dardo, una prominente aleta de maniobra vertical y un potente motor de iones de alto rendimiento Girodyne Ter22 que les proporciona una velocidad y aceleración excepcionales a la altura de la mayoría de astronaves. Ampliamente utilizadas por el ministerio judicial durante los días de la Antigua República, las Lanceta siguen estando en servicio en las fuerzas de defensa corellianas y en el SegCor.

Tipo/modelo de vehículo: Caza estelar (CL-1c).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 1, sin auxiliar.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 4.
Pasajeros: 1.
Autonomía: 1 día.
Precio/rareza: 55.000 créditos (5).
Ensamblajes: 0.
Armas: Cañones láser medios montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1).

CAZA ESTELAR LAF-250

El caza de ataque ligero LAF-250 es el caza principal utilizado por las fuerzas de defensa de Corellia y el SegCor. Diseñado para combinar las funciones de caza de superioridad espacial y nave de patrulla, el LAF-250 cumple con estas funciones de manera adecuada, pero sin

destacar en ninguna. Aunque es funcional y de buena factura, sus motores y escudos son relativamente poco potentes y su armamento consiste únicamente en un par de cañones láser dobles acoplados, lo cual lo deja en desventaja ante naves más rápidas y mejor armadas.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF. PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
3	4	0	1 - - 0	2	8	8

Tipo/modelo de vehículo: Caza estelar (LAF-250).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: No.
Computadora de navegación: No.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 6.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 2 días.
Precio/rareza: 60.000 créditos (4).
Ensamblajes: 1.
Armas: Cañones láser ligeros acoplados montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1).

CAZA ESTELAR HLAF-500

El caza de ataque ligero/pesado HLAF-500 es una versión modificada y mejorada del caza estelar LAF-250, y cuenta con una serie de mejoras significativas sobre su predecesor. Construido a partir del mismo casco que el LAF-250, el HLAF-500 tiene potentes motores de fusión SoroSuub 9X2 que le proporcionan mayores prestaciones, aceleración y manejo. Para aumentar la capacidad ofensiva del caza se añadieron afustes de armas adicionales, lo que permite al HLAF-500 equiparse con lanzadores de torpedos de protones.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF. PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
3	4	+1	1 - - 1	2	8	8

Tipo/modelo de vehículo: Caza estelar (HLAF-500).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, sin auxiliar.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 6.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 2 días.
Precio/rareza: 70.000 créditos (5).
Ensamblajes: 1.
Armas: Cañones láser ligeros montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1). Lanzadores de torpedos de protones montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 8; crítico 2; corto alcance; Brecha 6, Disparo lento 1, Enlazada 1, Explosión 6, Guiada 2, Munición limitada 4).

PATRULLERA DE BOLSILLO PPB

La patrullera de bolsillo de la CIC es una nave peculiar. En realidad es un caza estelar muy grande diseñado para labores de patrulla de largo alcance intrasistema. Utilizada principalmente por las fuerzas de defensa de Corellia, la PPB se puede encontrar en todo el Sector Corelliano patrullando y vigilando las rutas espaciales. Equipada con sensores sofisticados, esta nave relativamente rápida puede alcanzar a la mayoría de los comerciantes independientes y naves antibloqueo. La PPB obtiene su velocidad a costa del blindaje, por lo que es más vulnerable contra cazas estelares y naves de combate bien armadas.

Esta pequeña patrullera lleva montado un cañón láser pesado Taim & Bak en una torreta superior, lo que le proporciona una potencia de fuego sorprendente para una nave de su tamaño. Por desgracia, el consumo energético de esta arma sobre una fuente de alimentación diseñada para un caza estelar hace que su tiempo de recarga sea elevado. Aunque resulta útil contra cargueros ligeros y medios, este armamento potente y de disparo lento resulta mucho menos efectivo contra cazas estelares. Esta limitación ha hecho mucho por definir a la PPB como un caza "de segunda" al compararse con otras naves.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL OC	UMBRAL TS
3	4	0	1 - - 1	2	10	7

Tipo/modelo de vehículo: Patrullera (PPB).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: No.
Computadora de navegación: No.
Alcance de los sensores: Largo.
Tripulación: 1 piloto, 1 operario de sensores/artillero.
Capacidad de impedimento: 12.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 2 semanas.
Precio/rareza: 70.000 créditos (5).
Ensamblajes: 2.
Armas: Cañón láser pesado montado en torreta dorsal (todos los sectores de tiro; daño 6; crítico 3; corto alcance; Disparo lento 1).

PATRULLERA PB-950

La PB-950, un modelo antiguo de patrullera que ha estado en producción desde hace casi tres siglos, aún puede encontrarse en activo con el Servicio Imperial de Aduanas y en sistemas de defensa locales de toda la galaxia, especialmente más allá del Borde Interior. La maciza PB-950 es una nave dura y fiable, famosa por su capacidad para soportar un castigo considerable y por contar con suficiente potencia de fuego como para enfrentarse a cazas estelares y otras naves pequeñas con las que pueda encontrarse. Aunque esta venerable patrullera está siendo sustituida poco a poco por nuevos modelos, se ha hecho cada vez más popular entre contrabandistas y piratas, que siguen apreciando muchas de sus cualidades.

La nave cuenta con dos cañones de iones medios montados en sendas torretas a cada lado de la cubierta de mando de la nave. Pensados para inmovilizar las naves de los contrabandistas antes de que pudiesen escapar, los piratas los utilizan para inutilizar a sus presas. La PB-950 también dispone de un lanzamisiles de impacto y una torreta posterior con cañones láser cuádruples para enfrentarse a cazas estelares.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL OC	UMBRAL TS
5	3	-2	2 1 1 1	4	34	22

Tipo/modelo de vehículo: Patrullera (PB-950).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 3, auxiliar de clase 12.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/navegante, 2 artilleros.
Capacidad de impedimento: 150.
Pasajeros: 8.
Autonomía: 3 meses.
Precio/rareza: 150.000 créditos (5).
Ensamblajes: 3.
Armas: Batería de cañones láser cuádruples montada en la cola (sectores de tiro de popa, babor y estribor; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 3, Precisa 1). Cañones de iones medios en torretas de babor y estribor (sector de tiro de proa y babor o de proa y estribor; daño 6; crítico 4; corto alcance; Iónica). Lanzamisiles de impacto en el morro (sector de tiro de proa; daño 6; crítico 3; corto alcance; Brecha 4, Disparo lento 1, Explosión 4, Guiada 3, Munición limitada 8).

CARGUEROS Y TRANSPORTES

Los cargueros son el alma de Corellia, y el pan y la sal de la megacorporación CIC. En esta sección se describe una pequeña selección de los cargueros y pequeños transportes fabricados por la Corporación de Ingeniería Corelliana y la más pequeña pero igual de influyente Sistemas de Propulsión Estelar Nubia.

LANZADERA ESPACIAL CORELLIANA CSS-1

Destinada a reemplazar los viejos cruceros estelares de clase Consular, la lanzadera espacial corelliana fue diseñada para el transporte de senadores, embajadores y otros dignatarios importantes. Amplia y bien equipada, la CSS-1 tiene capacidad para doscientos pasajeros en relativa comodidad, y puede adecuarse para viajes largos de números inferiores de personas. Estas naves fueron utilizadas a gran escala por la República durante las Guerras Clon, y muchas fueron a parar a manos privadas tras el establecimiento del Imperio Galáctico.

Siendo esencialmente naves diplomáticas, las lanzaderas estelares corellianas estaban desarmadas, aunque su blindaje y escudos ofrecían una protección significativa contra posibles ataques. Aunque no se diseñaron para misiones de combate, muchas de estas naves fueron artilladas y reconfiguradas para entrar en servicio activo como transportes militares durante las Guerras Clon.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF: PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL OC	UMBRAL TS
5	3	-2	2 2 2 1	4	30	22

Tipo/modelo de vehículo: Transporte (CSS-1).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 1,5, auxiliar de clase 12.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto, 1 navegante, 2 oficiales de comunicaciones, 3 ingenieros.
Capacidad de impedimento: 1.000.
Pasajeros: Hasta 200, dependiendo de la configuración.
Autonomía: Entre 3 meses y 3 años, dependiendo de la configuración.
Precio/rareza: 325.000 créditos (6).
Ensamblajes: 4.
Armas: Ninguna.

CARGUERO DE SIGILO TIPO-D

Las naves nubias suelen construirse siguiendo especificaciones inusuales, y pocas son más inusuales que el Tipo-D. La mayoría de los contrabandistas del Sector Corelliano se inclinan por naves rápidas y de altas prestaciones. El Tipo-D sacrifica todas estas virtudes en favor del sigilo.

A pesar de que no cuenta con un auténtico dispositivo de ocultación, el Tipo-D utiliza diversos sistemas de camuflaje. Sus motores lentos escudados por deflectores limitan su velocidad de forma significativa, pero incluso a máxima potencia sus emisiones resultan prácticamente indetectables. La extraña forma del casco distorsiona y absorbe la mayoría de las radiaciones de los sensores, dispersándolas de forma inocua y bloqueando prácticamente todas las exploraciones salvo las más exhaustivas. Los ingenieros nubios incluso pintan el casco con un tono negro mate que absorbe la luz para dificultar la identificación visual.

Todo esto hace que el carguero de sigilo Tipo-D sea la nave de contrabando perfecta, salvo por un aspecto: como sucede con todas las naves de Sistemas de Propulsión Estelar Nubia, no es posible modificar ni actualizar la nave de forma significativa. Cada nave está diseñada para funcionar por completo como la suma de sus partes, o para no hacerlo en absoluto. Un comprador no puede "personalizar" una nave nubia a su gusto; en lugar de ello, debe solicitar a la compañía que le construya una nave completamente nueva.

Tipo/modelo de vehículo: Carguero ligero (carguero de sigilo Tipo-D).
Fabricante: Sistemas de Propulsión Estelar Nubia.
Hiperimpulsor: Principal de clase 3, auxiliar de clase 25.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 ingeniero de sistemas.
Capacidad impedimento: 125.
Pasajeros: 3.
Autonomía: 2 meses.
Precio/rareza: 200.000 créditos (7).
Ensamblajes: 0.
Armas: Ninguna.

SISTEMAS DE SIGILO

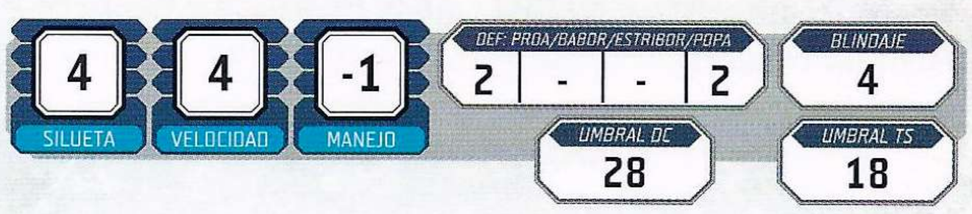
El Tipo-D cuenta con un dispositivo de sigilo de alta tecnología que vuelve prácticamente invisible a la nave ante los sensores activos y pasivos. La nave no aparecerá en los escáneres pasivos que se efectúen a corto alcance o más allá (los escáneres pasivos sólo podrán detectarla a alcance de bocajarro). Además, se incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas efectuadas para detectar la nave.

ESQUIFE ESTELAR TIPO-J

El esquife estelar Tipo-J es una nave bruñida con forma de ala delta y un característico fuselaje con forma de lágrima diseñada para la casa real de Naboo. Introducido durante el punto álgido de las Guerras Clon, el esquife estelar estaba diseñado para actuar como transporte personal de la reina, permitiendo a la monarca viajar de forma rápida y con relativa comodidad por toda la galaxia. Este aerodinámico yate estelar pronto se hizo popular entre senadores y otros individuos adinerados de la galaxia. Unos pocos jefes criminales exigentes y fronterizos adinerados también utilizaron el esquife como símbolo de prestigio.

El interior de la nave está diseñado pensando en el buen gusto y la comodidad. Los pasajeros se alojan confortablemente en camarotes pequeños pero elegantes, y la nave cuenta con una zona de preparación de alimentos de la mejor calidad, un salón en el que relajarse y un equipo de comunicaciones de alta potencia que incluye un transceptor de HoloRed. Esto hace que resulte ideal para diplomáticos y otros funcionarios que deseen disfrutar o trabajar durante el viaje.

A diferencia de las naves diplomáticas anteriores fabricadas por Sistemas de Propulsión Estelar Nubia, el Tipo-J está equipado con un par de cañones láser retráctiles para su defensa. Aunque artillado, el esquife estelar no está pensado para entrar en combate, sino que confía en su velocidad y su blindaje para alejarse de cualquier amenaza.



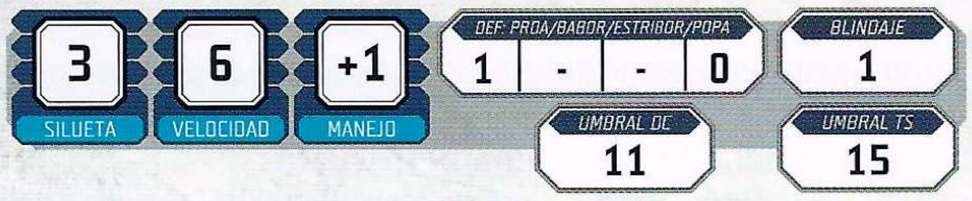
Tipo/modelo de vehículo: Yate (esquife estelar Tipo-J).
Fabricante: Sistemas de Propulsión Estelar Nubia.
Hiperimpulsor: Principal de clase 1, auxiliar de clase 12.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/navegante, 1 artillero.
Capacidad de impedimento: 90.
Pasajeros: 3.
Autonomía: 6 meses.
Precio/rareza: 260.000 créditos (7).
Ensamblajes: 0.
Armas: Dos cañones láser dobles montados en torretas dorsales retráctiles (todos los sectores de tiro; daño 6; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1).

BALANDRO DE CARRERAS TIPO-S

El balandro de carreras Tipo-S de Sistemas de Propulsión Estelar Nubia es una de las más recientes naves de carreras creadas por el colectivo de diseño, y se ha ofrecido a compradores exigentes. Construida desde un primer momento para las carreras interestelares, estas naves se han hecho a pesar de todo con un hueco valioso en el mercado de las naves de correo para mensajes delicados y en el transporte de cargas extremadamente compactas y de gran valor.

Estas naves tienen cascos largos, estrechos y rectangulares que acaban en grandes motores integrados en el casco por encima y por debajo de la cabina. En ésta hay asientos para un piloto y un navegante, y también pueden llevarse dos pasajeros en asientos plegables (aunque los corredores experimentados a menudo utilizan este espacio para almacenar comida o suministros). La nave es terriblemente estrecha, y recorrer largas distancias en ella se convierte rápidamente en un calvario.

Juntos, los motores pueden acelerar la nave a una velocidad increíble. Sin embargo, esto fuerza al máximo la fuente de energía del balandro; no sobra mucha energía para escudos y ninguna para armas.



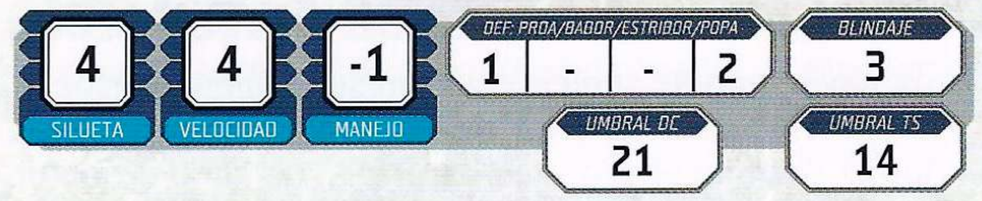
Tipo/modelo de vehículo: Nave de carreras (balandro de carreras Tipo-S).
Fabricante: Sistemas de Propulsión Estelar Nubia.
Hiperimpulsor: Principal de clase 0,8, auxiliar de clase 18.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 navegante.
Capacidad de impedimento: 20.
Pasajeros: 2.
Autonomía: 1 semana.
Precio/rareza: 160.000 créditos (7).
Ensamblajes: 0.
Armas: Ninguna.

CARGUERO LIGERO YG-4400

Aunque el diseño tiene casi 50 años, el YG-4400 todavía ocupa un lugar en los corazones de la mayoría de corellianos. Es una nave diseñada expresamente para el contrabando, pequeña y robusta, con un fuselaje rectangular y tres voluminosos motores de popa. Los potentes motores proporcionan una impresionante velocidad en línea recta, en detrimento de la capacidad de maniobra. Sin embargo, esto forma parte del diseño general del YG-4400.

Entre los tres motores, los ingenieros de la CIC encajaron un lanzamisiles de impacto "de persecución". Cuando el YG-4400 sale disparado, cualquier nave que la persiga acaba recibiendo misiles a quemarropa. Esto tiende a desanimar incluso a los agentes de aduanas más contumaces.

Los agentes de la ley llevan mucho tiempo tratando de obligar a la CIC a detener la producción de esta nave. Por supuesto, una megacorporación tan poderosa como la CIC suele poder ignorar este tipo de maniobras legales, y ha establecido un equipo jurídico a tiempo completo en Coronet únicamente para hacerse cargo de este tipo de iniciativas.



Tipo/modelo de vehículo: Carguero ligero (YG-4400).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 1, auxiliar de clase 18.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/artillero.
Capacidad de impedimento: 75.
Pasajeros: 2.
Autonomía: 1 mes.
Precio/rareza: 110.000 créditos (5).
Ensamblajes: 2.
Armas: Lanzamisiles de impacto de popa (sector de tiro de popa; daño 6; crítico 3; corto alcance; Brecha 4, Disparo lento 1, Explosión 4, Guiada 3, Munición limitada 5).

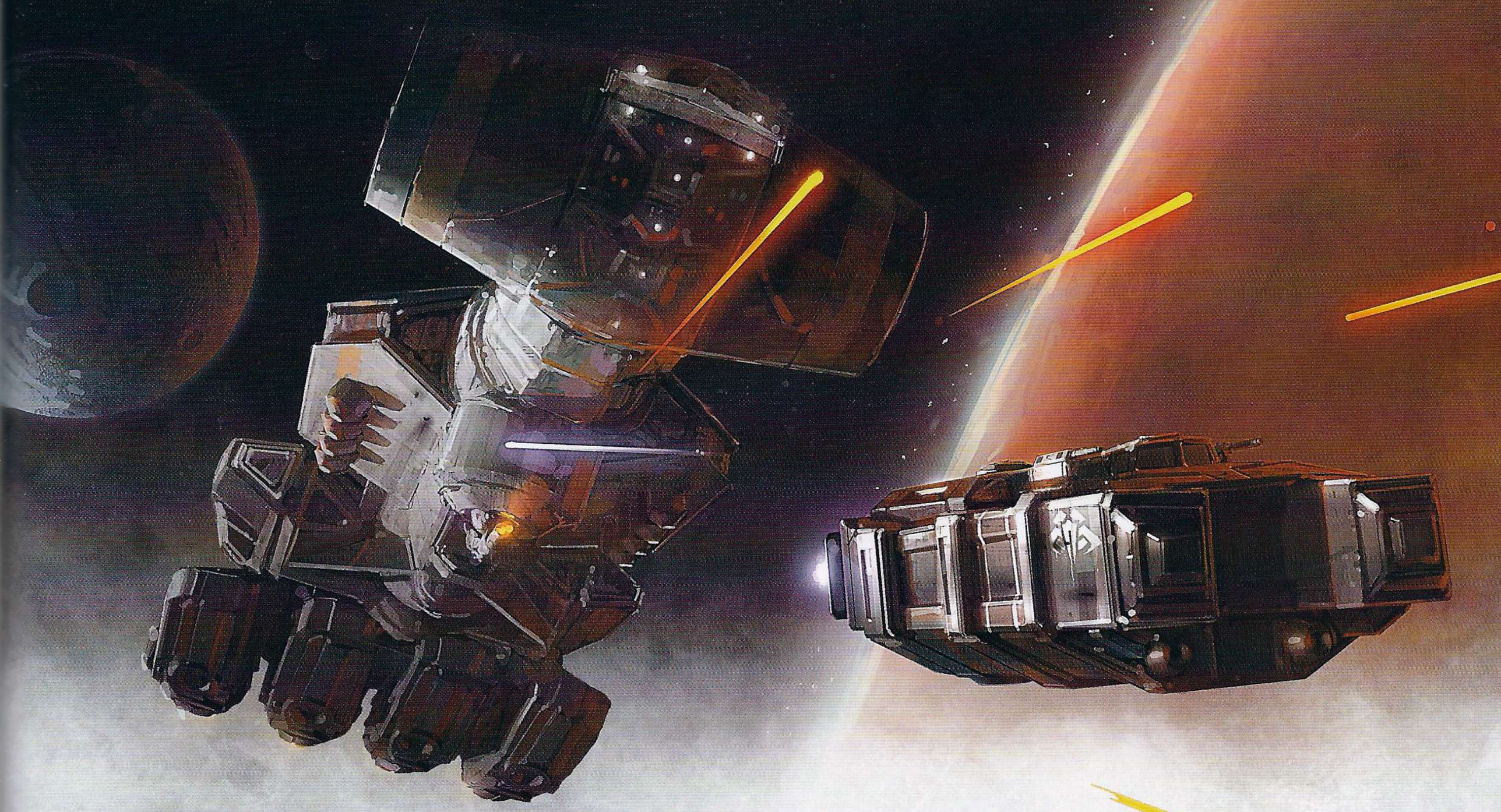
CARGUERO LIGERO YT-1210

El YT-1210, un carguero ligero antiguo y fiable, era una variante de otro carguero de la serie YT, el 1200. Desde el lanzamiento del famoso modelo YT-1300, las ventas del YT-1210 se han desplomado por partida doble, ya que la nave compite con su primo cercano, el YT-1200.

Después del éxito obtenido con el lanzamiento del YT-1200 (un carguero ligero fiable), la Corporación de Ingeniería Corelliana diseñó un modelo derivado en un intento de atraer directamente a los corellianos. En pocas palabras, el YT-1210 es muy similar al YT-1200, pero más rápido. Un tercer motor principal en la parte trasera impulsa la nave a velocidades más elevadas, dando como resultado un carguero capaz de competir en línea recta con algunos cazas estelares.

Por desgracia el carguero no resultó ser más maniobrable, y el motor adicional reduce el espacio de carga y el blindaje. El coste de fabricación del YT-1210 también excedió las previsiones. Aunque el modelo todavía se vende razonablemente bien, las ventas suelen limitarse a Corellia y el sector circundante.

Tipo/modelo de vehículo: Carguero (YT-1210).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 16.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: 1 piloto, 1 artillero.
Capacidad de impedimento: 100.
Pasajeros: 4.
Autonomía: 2 meses.
Precio/rareza: 120.000 créditos (5).
Ensamblajes: 3.
Armas: Cañón láser medio montado en torreta dorsal (todos los sectores de tiro; daño 6; crítico 3; alcance de bocajarro).



NAVES DE LÍNEA

Las naves de línea, armadas con devastadores turboláseres, equipadas con potentes escudos deflectores y propulsadas por enormes motores, son formidables colosos militares que dominan el espacio. Probablemente la corbeta corelliana CR90 sea la astronave de gran envergadura más común de la galaxia, aunque en modo alguno la única que ha salido de los astilleros de la CIC. Además de sus omnipresentes corbetas, Corellia también produce fragatas y cruceros equiparables a las mejores naves de Fondor y Kuat.

CORBETA CR92A CLASE ASESINO

La corbeta CR92a clase Asesino está basada en el exitoso diseño de la corbeta CR90. Es una variante mejor armada y blindada, especializada en enfrentamientos navales y patrullas de largo alcance. Es una nave de líneas esbeltas diseñada expresamente para su misión, y tanto la Armada Imperial como las fuerzas de defensa de Corellia la han adoptado de buen grado. Estas naves cumplen varias funciones, entre las que se encuentra su uso como piquete y protectora de naves más grandes contra cazas estelares, escolta de convoyes o patrullas en rutas espaciales. Como la mayoría de las astronaves fabricadas por la CIC, la CR92a es rápida y ágil para una nave de su tamaño, lo que le permite reaccionar rápidamente ante las amenazas o perseguir a piratas.

Las corbetas van equipadas con seis turboláseres dobles Taim & Bak, dos cañones láser cuádruples para defensa puntual y un lanzador de torpedos de protones. Aunque por su pesado armamento la CR92a supera en potencia de fuego a la mayoría de naves de tamaño similar e incluso supone una amenaza para fragatas y cruceros ligeros, los cazas estelares siguen siendo un problema para estas naves. Para lidiar con esta deficiencia, la doctrina militar corelliana suele emparejar una CR92a con una nave artillera DP20 para las patrullas de largo alcance. Una patrulla de estas características puede enfrentarse fácilmente a cualquiera de las amenazas más probables.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF. PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
5	3	-1	2 / 2 / 2 / 1	5	55	25

Tipo/modelo de vehículo: Corbeta (CR92a).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 2, auxiliar de clase 16.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Largo.
Tripulación: Entre 60 y 150.
Capacidad de impedimento: 1.000.
Pasajeros: 60.
Autonomía: 1 año.
Precio/rareza: 2.500.000 créditos (R) (6).
Ensamblajes: 2.
Armas: Seis baterías de turboláseres dobles montados en torretas, tres a babor y tres a estribor (sectores de tiro de proa, popa y babor o proa, popa y estribor; daño 10; crítico 3; largo alcance; Brecha 3, Disparo lento 1, Enlazada 1). Cañones láser cuádruples en torreta dorsal y ventral (todos los sectores de tiro, daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 3, Precisa). Lanzatorpedos de protones montado en el morro (sector de tiro de proa; daño 8; crítico 2; corto alcance; Brecha 6, Disparo lento 1, Explosión 6, Guiada 2, Munición limitada 10). Proyector de campo de tracción medio montado en el morro (sector de tiro de proa; daño –; crítico –; alcance medio; Tracción 4).

IV

ENCUENTROS MODULARES

"Si buscas problemas,
no te sorprenda encontrarlos."

–Plo Koon

Este capítulo está pensado para proporcionar al DJ una serie de encuentros y desafíos que se pueden incorporar en cualquier campaña existente. Los encuentros son específicos del Sector Corelliano, así que lo mejor es utilizarlos cuando la campaña lleve al grupo a esa zona de la galaxia. Sin embargo, no sería demasiado complicado rediseñar los detalles específicos y adaptar los aspectos básicos de un encuentro a la mayoría de lugares a los que viajen los PJ.

La idea de los encuentros modulares es ayudar al DJ a plantear escenas y circunstancias interesantes en una historia de mayor envergadura. Esto añade variedad y profundidad a la aventura, además de ofrecer a los jugadores la sensación de estar en un lugar auténtico. Así puede mitigarse el problema que sufren algunas campañas espaciales en las que da la impresión de que no importa dónde estén los PJ, pues todos los mundos y sistemas parecen iguales. El uso de estos encuentros modulares puede definir claramente el carácter único del Sector Corelliano.

¿QUÉ ES UN ENCUENTRO MODULAR?

Por un lado están las aventuras, y por otro las campañas. A menudo un DJ dirige una o dos aventuras, y todo el mundo se lo pasa tan bien que quiere seguir jugando, dando lugar a una campaña. Otros DJ planean las campañas desde el principio, elaborando arcos argumentales que se prolongan durante meses. Algunos DJ utilizan aventuras publicadas para la ambientación, mientras que otros crean la suyas propias, a menudo fuertemente influenciadas por los trasfondos, obligaciones y demás aspectos de los PJ.

Los encuentros modulares están diseñados para complementar el trabajo del DJ y añadir escenas guionizadas que pueden mejorar enormemente la experiencia de todo el grupo. Son el tipo de situaciones que pueden ocurrir casi en cualquier momento y que rellenan huecos en una campaña. También pueden desencadenarse como consecuencia de las decisiones específicas de los jugadores, dando al DJ una respuesta eficaz a un giro imprevisto de los acontecimientos.

De hecho, los encuentros modulares tienen todo tipo de usos, incluyendo los siguientes:

- **Una parte planificada de una aventura.** El DJ puede seleccionar específicamente un encuentro modular como elemento clave de una aventura. Puede utilizarlo para preparar otra parte importante de la historia, o como transición para pasar de una situación a otra.
- **Una forma de definir una ubicación.** El DJ puede usar un encuentro modular para hacer que un lugar parezca más "real" para los jugadores. Los encuentros modulares incluidos en este suplemento han sido seleccionados específicamente para evocar los elementos más característicos de su ambientación.
- **Un encuentro para una tarde sin partida.** Tal vez uno o varios de los jugadores no pueden quedar para jugar, y continuar con la trama actual podría ser complicado o imposible sin ellos. Un encuentro modular supone una opción excelente y cerrada para los jugadores.
- **La base para una aventura completa.** La mayoría de los encuentros modulares pueden complicarse o ampliarse para convertirse en historias mucho más grandes, sobre todo si los jugadores se interesan por algún aspecto de la trama y lo desarrollan.

Cada encuentro modular comienza con una breve descripción, en la que se indica de qué se trata y lo que se supone que debe suceder. Es la sinopsis, destinada a proporcionar al DJ una idea rápida del encuentro. Esta sección también permite al DJ saber cómo comienza el encuentro y qué tipo de preparación o circunstancias son necesarias para utilizarlo.

La segunda parte describe el encuentro. Aquí encontrarás la situación, los sucesos y los perfiles de cualquier PNJ o adversario. Por último, el encuentro modular termina con las recompensas y la resolución. Si el grupo tiene la oportunidad de obtener algo de valor (como créditos, contactos, equipo o una pista importante para una investigación de mayor envergadura), se indicará en esta sección. En última instancia, la forma en la que concluya y la situación en la que queden los PJ también se describe en esta sección.

CÓMO UTILIZAR ESTOS ENCUENTROS

Cada uno de estos encuentros modulares está pensado para ayudar al Director de Juego a conducir a los jugadores en la exploración de situaciones y entornos característicos del Sector Corelliano. Consultarlo en su conjunto resulta de utilidad para decidir cuáles utilizar, además de cómo y cuándo usarlos. Tener una trama general en mente debería facilitar la introducción de uno o varios en una aventura.

En algunos casos, el DJ puede utilizar uno de los encuentros como punto de partida para una campaña ambientada en el Sector Corelliano. Otros encuentros pueden tener lugar cuando los PJ tengan motivos para viajar al sistema o planeta en cuestión, o cuando se relacionen con la naturaleza específica del encuentro. La **Tabla 4–1: Lista de encuentros modulares** contiene un resumen de los encuentros incluidos en este capítulo.

Partida de sabacc en la Avenida y **Domar al dragón** transcurren en el planeta Corellia e ilustran dos situaciones características: el juego y las carreras de aceleradores. **Exploración de túneles** ofrece la oportunidad de recorrer algunas de las madrigueras de los reservados selonianos, y **Cumbre en Cónico Seis** da un giro único a un pasatiempo típico, el montañismo.

TABLA 4–1: LISTA DE ENCUENTROS MODULARES

Encuentro modular	Sinopsis
Partida de sabacc en la Avenida	Durante su visita a la Avenida de la Nave del Tesoro, en el famoso Sector Azul de Coronet, en Corellia, los PJ se apuntan a una partida de sabacc. Por supuesto, esto les depara más problemas de lo que esperaban.
Exploración de túneles	Una malograda oportunidad para explorar los túneles de Selonia acaba con los PJ perdidos bajo tierra.
Un regateo difícil	Una breve parada en una tienda poco llamativa de una de las estaciones orbitales de Duro se convierte rápidamente en un encuentro peligroso.
El largo brazo de la ley	El SegCor detiene la nave de los PJ y la examina en busca de contrabando.
Domar al dragón	Los PJ andan escasos de créditos, y las carreras de aceleradores en Corellia son una buena forma de hacerse con un puñado. Por desgracia, la belleza de la pista de los Pantanos de Cristal sólo es comparable a sus innumerables peligros.
Una escala rápida	Una aletargada cantina de Nubia se llena de emociones con un caso de espionaje corporativo y un ronto desbocado.
Más allá del Mar Hirviente	En Drall, los PJ deben elegir entre entregar a un ladrón inepto o tratar de ayudarle a cambio de una recompensa.
Cumbre en Cónico Seis	El grupo tiene la oportunidad de escalar uno de los Montes Cónicos de Ciudad Hueca, en la estación Centralia.
La Apuesta Corelliana	Una misión rápida de contrabando y una oportunidad para ganar algunos créditos fáciles. ¿Qué podría salir mal?

PARTIDA DE SABACC EN LA AVENIDA

Entre las compras, el glamour y las multitudes de la Avenida de la Nave del Tesoro, el paseo más famoso (o infame) de Coronet, los PJ tienen la oportunidad de participar en una partida de sabacc con algunas personas interesantes. Por desgracia, todo es una estafa para aprovecharse de recién llegados con nave y necesidad de trabajo. Si no les acompaña la suerte, las cosas podrían ponerse realmente feas.

Los PJ podrían ser invitados de muchas formas a una partida de sabacc privada. Tal vez uno o varios de ellos tengan ya conocimientos y experiencia con el juego, y sepan que el infame Sector Azul de Coronet es el mejor sitio en el que buscar oportunidades. Si alguno de los miembros del grupo tiene uncontacto en Corellia, puede que les inviten a reunirse con él en un casino de la Avenida de la Nave del Tesoro. Sea como fuere, si el DJ desea utilizar este encuentro modular pero sus jugadores no se encuentran en la Avenida de la Nave del Tesoro, el encuentro se puede adaptar con facilidad a otros lugares.

INVOLUCRAR A LOS JUGADORES

El DJ puede involucrar a los jugadores en la partida de varias formas, todas ellas relacionadas con la estafadora Catrinna, una joven encantadora y seductora que se comporta como una dama con clase y gusto. Ni que decir tiene que finge este papel. El objetivo de Catrinna consiste en engañar a los PJ para que participen en una partida de sabacc amañada, y puede presentarse a ellos de varias formas.

La primera y más directa consiste en dirigirse directamente al grupo, trabar conversación con uno de los PJ y acabar invitándolo a una partida amistosa de sabacc. El problema de este método es que encierra mayores posibilidades de despertar las sospechas de los PJ. Se puede emplear una variante ligeramente más sutil si uno o más de los PJ es aficionado al juego. En este caso, Catrinna puede acercarse al PJ, saludarlo por su nombre, comentar que ha oído hablar de sus habilidades y preguntar si estaría interesado en una partida con apuestas elevadas. La tercera variante, en la que el PJ estaría buscando una partida de forma activa, es la más fácil de introducir.

Si el DJ prefiere ser más marrullero, puede hacer que Catrinna engatuse a los PJ con una trama más elaborada. Esperará hasta que los PJ visiten una cantina o espacio público en la Avenida de la Nave del Tesoro, y a continuación fingirá una acalorada discusión con uno de sus compinches, el rodiano Grenzo (ver página 120). La discusión tratará sobre la gran suma de dinero que le debe a Grenzo, y el rodiano fingirá ser lo bastante agresivo e intimidante como para que cualquier PJ bienintencionado decida entrometerse sin comenzar directamente una trifulca.

Si los PJ saltan al rescate, Grenzo se echa para atrás y decide marcharse. Catrinna contará a los PJ una triste historia, afirmando que debe a Grenzo una suma considerable de dinero. Si los PJ se ofrecen a ayudarla, les dirá que planea participar en una partida de sabacc esa noche, y que podría conseguir que les dejen participar. Si los PJ ganan, se dividirían las ganancias y ella utilizaría su parte para pagar a Grenzo. Si el DJ utiliza esta opción, Catrinna no se ofrecerá a hacerles un préstamo más adelante; será Carn quien lo haga en su lugar.

CATRINNA [ANTAGONISTA]

Catrinna es una joven hermosa, encantadora y seductora que viste bien y se comporta como una persona con clase y refinamiento. Sin embargo, nació en la calle y tiene una vena despiadada que sale a relucir siempre que se ve acorralada o compite contra alguien para conseguir lo que desea. Es una ladrona y estafadora de mucho talento, y actualmente es socia de Carn Truuvik. A él se le ocurrió la idea de la estafa, pero fue ella quien la perfeccionó.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
2	14	15	0 / 0

Habilidades: Actividad criminal 2, Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Bajos fondos 2, Callejeo 2, Carisma 3, Computadoras 1, Engaño 2, Frialdad 2, Negociación 2, Percepción 1.
Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra este personaje), Embaucadora nata (puede repetir cualquier tirada de Carisma o Engaño una vez por partida).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2).

LA CANTINA DE BOVO

Catrinna conduce al grupo hasta una cantina un tanto deteriorada, situada junto a las principales vías de la Avenida de la Nave del Tesoro. La sala principal tiene una disposición bastante normal, aunque cuenta con un pequeño altillo en el nivel superior con algunos asientos adicionales. Uno de los rincones está acondicionado para músicos, y por lo general tocan una o dos bandas hasta bien entrada la noche. El bar principal se extiende a lo largo de una pared, y hay mesas y bancos en todas partes. La decoración es ecléctica, con imágenes extrañas, carteles, tazas viejas, más carteles y piezas de aceleradores clavadas por todas partes.

Catrinna guía a los PJ por la cocina y a través de un almacén, donde una puerta oculta los lleva hasta un salón cómodo y sorprendentemente grande. El lugar tiene su propia barra de bar, paneles de madera de gril, muebles tapizados con cuero de nerf y una mesa lo bastante grande para un máximo de diez jugadores de sabacc.

UNA PARTIDA A MUCHOS NIVELES

Antes de continuar, el DJ debería familiarizarse con las reglas del sabacc que se explican en la página siguiente. De los otros cuatro jugadores de la mesa, Kanz utilizará su habilidad de Frialdad, mientras que Jalla y Grenzo optarán por el Engaño. Carn, sin embargo, hará uso de su habilidad de Actividad criminal, ya que emplea una baraja de sabacc expertamente manipulada y diversos trucos para que la partida se desarrolle a su favor.

Cuando los PJ entren en la trastienda de la cantina de Bovo, los demás jugadores ya estarán en la mesa. Por la habitación también se pasea un sirviente ofreciendo bebidas y aperitivos. Carn Truuvik se presentará cordialmente y hará lo propio con sus compañeros.

—¡Hola a todos! Bienvenidos, bienvenidos. Me llamo Carn Truuvik, y soy el propietario de este establecimiento. Me alegro de que hayáis venido a la partida. Espero —dice sonriendo— que haya un bote mínimo de varios miles para los ganadores. Ahora, permitidme presentaros a los demás jugadores.

Jalla es agradable, Grenzo desdeñoso, y Kanz muestra un comportamiento frío y calculador. Carn pide luego a los PJ que entreguen al sirviente cualquier fusil blástergrande o arma llamativa; no pedirá que dejen sus pistolas o cuchillos, pero a cualquiera que se niegue a dejar armas militares se le pedirá que espere en el salón principal del establecimiento.

Llegados a este punto, a los PJ puede preocuparles no saber si serán capaces de poner el dinero de entrada. Carn les indicará que para la primera ronda habrá que poner 100 créditos. La mayoría de los grupos de PJ deberían ser capaces de cubrir esta entrada, y al menos uno o dos de ellos deberían poder sentarse a la mesa. Si no pueden, Catrinna se ofrecerá a hacerles un pequeño préstamo; los PJ tendrán que dejarle uno o dos objetos de equipo como garantía. No hace falta ninguna tirada; el DJ debe permitir que Catrinna les haga un préstamo por una cantidad equivalente al precio del equipo entregado como garantía. En realidad, simplemente está tratando de atraerlos a la partida.

Durante las primeras rondas, Carn utilizará sus habilidades para asegurarse de que los PJ ganen más a menudo de lo que pierden. Quiere mantenerlos en la mesa e interesados. Entablará conversación de manera constante, tratando principalmente de descubrir tanto como pueda sobre ellos. Quiere conocer sus especialidades y lo que han logrado hasta el momento, así como averiguar qué los trae a Corellia. El DJ debería representar esto fijando la dificultad de las tiradas de habilidad de la partida de sabacc en **Media (◆◆)**, e incrementando de vez en cuando la Dificultad de la tirada con puntos de Destino. Esto debería brindar a los personajes una cierta posibilidad de ganar sin regalar la partida y con ello despertar las sospechas de los PJ.

Sin embargo, al ir avanzando la partida Carn empezará a jugar en serio. A partir de este momento la dificultad de la tirada quedará definida por la Actividad criminal de Carn, siguiendo las reglas de tiradas enfrentadas. Su plan consiste en hacer que los PJ pierdan mucho dinero para que se endeuden con él. Si los PJ siguen ganando pese a todo, Kanz, Jalla y Grenzo (que participan en la estafa) comenzarán a jugar de forma activa contra los PJ. Añade ■ a las tiradas por cada jugador que actúe en contra de los PJ. El DJ debería ir aumentando esta penalización poco a poco a lo largo de varias manos de sabacc.

Catrinna continúa ofreciendo préstamos bastante generosos a medida que se desarrolla la partida, pero llegará un momento en el que sugerirá a los PJ que utilicen su nave como aval. Éste, por supuesto, es el objetivo final de Carn. Si logra que los PJ le deban su nave, se figura que básicamente podrá hacer con ellos lo que se le antoje.

RESULTADOS DE LA PARTIDA

La partida puede tener varios desenlaces.

Una opción probable es que los PJ se retiren cuando empiecen a perder. Si lo hacen, Catrinna tratará de convencerlos de que su suerte podría cambiar en cualquier momento, y Carn intentará encandilarlos para que se queden, posiblemente efectuando una tirada enfrentada de Carisma para convencerles. Los demás jugadores de la partida también los animarán , o se burlarán de ellos. Si a pesar de todo los PJ deciden retirarse, el comportamiento de Carn se vuelve más frío y amenazador. Sugerirá que no le parece nada bien que se marchen de su partida privada antes de que haya acabado, y proferirá las amenazas apropiadas, vagas pero ominosas (las cuales exceden el ámbito de este encuentro, aunque el DJ puede utilizar a Carn y a Catrinna como villanos más adelante).

Otra opción consiste en que los PJ se las arreglen para obtener importantes ganancias en el transcurso de la noche. Si lo hacen, Carn les felicitará amablemente por su habilidad y les permitirá quedarse sus ganancias. Su estafa depende de atraer a más incautos a una partida, por lo que acepta perder de vez en cuando con tal de mantener las apariencias.

Una tercera posibilidad es que los PJ pillen a Carn haciendo trampas. El DJ puede permitir que los PJ descubran su ardid si obtienen ⚙⚙⚙⚙⚙ o ⊛⊛ en sus

REGLAS DEL SABACC

Las reglas que se explican a continuación se pueden utilizar para simular una ronda o mano de sabacc, un popular juego de cartas del universo de *Star Wars* en el que los jugadores intentan reunir una mano de 23 puntos positivos o negativos utilizando una baraja de 78 naipes electrónicos que cambian de valor de forma aleatoria hasta que se ponen en juego.

1. Los participantes acuerdan la cuantía de la apuesta, y cada jugador deposita esta cantidad en el bote.

2. Cada jugador utiliza su Frialdad para formar una reserva de dados.

3. El DJ determina la dificultad de la tirada basándose en la complejidad de la partida y la habilidad de los adversarios. Si varios PJ juegan uno contra el otro (o contra PNJ menores), la dificultad debería ser un valor fijo. Si los PJ juegan contra un PNJ experto (o por lo menos contra uno importante para la trama), la dificultad vendrá definida por la habilidad de dicho PNJ, siguiendo las reglas de tiradas enfrentadas.

4. A continuación cada personaje efectúa su tirada, dejando los resultados sobre la mesa. Cada uno tira entonces un único ⬢ para simular la naturaleza cambiante de los valores de las cartas. Por cada ● obtenido, un ✲ y una ❦ se transforman en un ▼ y una ۞, respectivamente. Por el contrario, cada ● transforma un ▼ y una ۞ en un ✲ y una ❦, respectivamente.

5. Para hacer trampas, un personaje debe utilizar las habilidades de Actividad criminal, Computadoras o Engaño en lugar de la Frialdad, dependiendo del método empleado. Si el personaje decide hacer trampas, ha de incrementar 1 vez la Dificultad de la tirada. Si obtiene alguna ▽ en la tirada, independientemente del resto de resultados lo habrán pillado haciendo trampas, con las consecuencias que esto conlleve.

6. Si un PJ tiene éxito en su tirada recupera su apuesta, mientras que un fallo indica que la pierde. Cada ✲ adicional le hará ganar la apuesta de otro jugador. Un ⊕ le permite revelar un resultado de 23 positivo o negativo y hacerse con el bote completo. La mano termina aquí.

Cuando se juega con varios PJ, la mano se resuelve con una tirada competitiva en la que vencerá el jugador que obtenga más ✲. En caso de que ningún PJ tenga éxito, el bote se acumulará para la siguiente ronda de apuestas.

TABLA 4-2: GASTO DE ❦, ⊕, ۞ Y ▽ EN EL SABACC

Resultados	Interpretaciones
❦	El personaje recupera 1 de Tensión al cambiar inesperadamente a su favor el valor de una de las cartas de su mano.
❦ ❦	El personaje consigue marcarse un farol y añade ■ a su siguiente tirada.
❦ ❦ ❦	El personaje interpreta correctamente los gestos involuntarios de un oponente y rebaja 1 vez la Dificultad de su siguiente tirada.
⊕	El personaje revela un 23 positivo, negativo o natural, y se lleva todo el bote acumulado (determinado por el DJ).
۞	El personaje sufre 1 de Tensión al cambiar inesperadamente en su contra el valor de una de las cartas de su mano.
۞ ۞	El personaje añade □ a su siguiente tirada al dejarse engañar por el farol de un oponente.
۞ ۞ ۞	La falta de atención o un mano realmente mala rompen momentáneamente la concentración del personaje, incrementando 1 vez la Dificultad de su siguiente tirada.
▽	Pillan al personaje haciendo trampas; si no estaba haciendo trampas, un resultado de ▽ indica una jugada desastrosa: el personaje se queda sin fichas y ya no puede seguir jugando (a discreción del DJ, puede ser capaz de reunir dinero y volver a jugar después).

tiradas, usando como dificultad la habilidad de Actividad criminal y el Intelecto de Carn. Si lo pillan, Carn negará que esté haciendo trampas, pero se ofrecerá a reembolsarles los créditos que hayan perdido (o que se queden sus ganancias) con la esperanza de que así se aclare el "pequeño malentendido". Si los PJ le presionan, Catrinna les hará saber que tanto ella como el resto de participantes están dispuestos a echar mano de sus armas contra ellos si no se marchan pacíficamente.

Si los PJ pierden hasta la camisa (entre otras cosas) o los sorprenden haciendo trampas, Carn les explicará amigablemente que entiende su desesperación y sus

necesidades, y que está dispuesto a hacer un trato con ellos para evitar que la cosa se ponga demasiado fea. Una vez más, si alguien se pone combativo, Catrinna intervendrá con amenazas veladas.

En cualquier caso, Carn dejará claro que los PJ están en deuda con él (representada por el dinero que pueden haber cogido prestado o perdido, lo que se traduce en una Obligación apropiada de tipo Favor por valor de 5 puntos para todo el grupo). Carn les permitirá quedarse la mayor parte del dinero y los objetos que hayan presentado como garantía; prefiere la Obligación. El grupo sólo podrá librarse de esta Obligación una vez que hayan hecho uno o dos trabajitos para Carn, que el DJ puede idear de modo que encajen en la campaña.

CARN TRUUVIK [ANTAGONISTA]

Aunque no es en modo alguno un señor del crimen, el humano Carn ha logrado un cierto éxito en el Sector Azul. Es muy carismático, capaz de mostrar una actitud agradable y encantadora incluso cuando le están apuntando con un bláster. Siempre plantea del mismo modo las opciones de sus víctimas y sus prisioneros: es lo mejor para ellos, una situación en la que todos ganan.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	U. DE TENSIÓN	DEFENSA CC/AD
3	14	15	1 | 1

Habilidades: Actividad criminal 2, Armas a distancia ligeras 3, Bajos fondos 2, Callejeo 2, Carisma 3, Computadoras 2, Engaño 3, Frialdad 3, Negociación 2, Percepción 1.
Talentos: Actitud convincente 2 (elimina ■■ de todas las tiradas de Actividad criminal y Engaño), Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra este personaje).
Aptitudes: Tramposo experto (una vez por partida y mientras participa en un juego de azar, el personaje puede cancelar un resultado de ◇ obtenido en una tirada de habilidad o añadir ◇ a la tirada de otro personaje).
Equipo: Pistola bláster con la mira limada (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio, Fijar para aturdir), ropa blindada (+1 a la Protección, +1 a la Defensa).

KANZ [RIVAL]

Kanz es un twi'lek bastante atípico. Taciturno, a menudo incluso sombrío, rara vez se le ve muy hablador y pasa la mayor parte del tiempo meditando. No tiene ningún deseo de morir por nadie, pero es lo bastante leal como para combatir por su patrón si las probabilidades no se vuelven demasiado en su contra.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	12	0 | 0

Habilidades: Actividad criminal 2, Armas cuerpo a cuerpo 3, Coacción 1, Engaño 2, Frialdad 3, Percepción 1, Sigilo 1.
Talentos: Rastreador experto 1 (elimina ■ de las tiradas que realice para buscar o seguir rastros; estas tareas consumen la mitad del tiempo habitual).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico 2; alcance de interacción; Letal 1, Perforante 2).

JALLA [RIVAL]

Jalla, que se hace pasar por una rubia humana cabeza hueca con demasiado maquillaje y un interés excesivo por la ropa y las joyas, es en realidad una mujer astuta y de mente aguda. Ella y Carn son amantes en la actualidad, aunque lo dejaría si se presentara la oportunidad adecuada.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
2	12	0 | 0

Habilidades: Actividad criminal 2, Armas a distancia ligeras 1, Callejeo 2, Carisma 2, Coordinación 1, Educación 2, Engaño 1, Percepción 1, Sigilo 2.
Talentos: Ni un pelo de tonta 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de las tirada de Carisma, Coacción y Engaño realizadas contra este personaje).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir).

GRENZO [RIVAL]

Grenzo es un cazarrecompensas rodiano que ha firmado un contrato de larga duración con Carn. El humano paga a Grenzo, y éste no permitirá que nada ponga en peligro su fuente de ingresos. En caso de que las cosas se pongan feas, el rodiano no dudará en matar a cualquiera que considere un adversario.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	4	2	2	1	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
5	16	0 | 0

Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Armas a distancia pesadas 1, Callejeo 1, Coacción 1, Coordinación 1, Engaño 1, Pelea 1, Percepción 1, Pilotar vehículo espacial 1, Sigilo 1, Supervivencia 1.
Talentos: Golpes letales 2 (añade +20 a las tiradas de heridas críticas infligidas a sus oponentes).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), blindaje laminado (+2 a la Protección).

DESENLACE

Suponiendo que los PJ no acaben muertos o en un tiroteo por las calles de la Avenida de la Nave del Tesoro, deberían tener uno o dos trabajitos pendientes para el tiempo que pasen en el Sector Corelliano. Si les fue bien, también deberían haberse embolsado unos buenos créditos. Si no, pueden incluso tener más Obligaciones de las que preocuparse.

Carn es un cerebro criminal, un estafador tan despiadado como es necesario para mantener su posición. Al mismo tiempo respeta el talento y recompensa la lealtad. Puede incluso convertirse en un aliado y un contacto muy útil para los PJ en caso de que trabajen bien y traten de mantener una buena relación con él. Nunca viene mal tener un contacto importante en Corellia.

EXPLORACIÓN DE TÚNELES

Este encuentro lleva a los PJ a explorar algunos de los túneles de Selonia, y, puede que a enfrentarse con algo que no esperaban. Se da por supuesto que los PJ se encuentran ya en Selonia por algún motivo o tienen razones para viajar al planeta. Firmar un acuerdo comercial o transportar cargamento para un comerciante seloniano son razones perfectamente legítimas para visitar la madriguera de Scasmirs.

Si el DJ quiere utilizar este encuentro en algún otro lugar del sistema Corelliano, es preciso recordar que todos los planetas habitados del sistema tiene sus propios enclaves selonianos. Como el encuentro empieza bajo tierra, los PJ sólo necesitan una razón para viajar bajo la superficie.

El encuentro comienza cuando los PJ aterrizan en una de las islas de Selonia, y a continuación descienden bajo la superficie para explorar la propia madriguera. Llegados a cierto punto, el camino de vuelta quedará cortado por un derrumbamiento. Deberán continuar a través de los túneles, encontrándose por el camino con la fauna local, y finalmente habrán de convencer a un grupo de selonianos reservados y xenófobos de que les ayuden a regresar a su nave.

ISLA DE SCASMIRS

Scasmirs es una de las numerosas islas de Selonia, una roca desolada y azotada por el viento, cubierta por una gruesa capa de dura hierba marina. Varios muelles de atraque se han excavado en las laderas de sus colinas; en uno de ellos se encuentra la nave de los PJ. Senderos desgastados conducen desde los muelles de atraque hasta un búnker de piedra gruesa con pesadas puertas para carga construidas en la ladera de otro cerro. Dentro del búnker hay un turboascensor de carga que baja hasta la madriguera de Scasmirs. Cuando los PJ salgan del ascensor, lee o parafrasea en voz alta lo siguiente:

Después de la superficie natural de la isla de Scasmirs, la madriguera subterránea resulta una sorpresa. Las puertas del ascensor se abren a un hangar de carga y recepción del tamaño de un estadio, lleno de contenedores y pasarelas móviles.

En ese momento, una funcionaria de aduanas seloniana saluda a los PJ. Siempre que el grupo haya venido por negocios legítimos, se mostrará seria sin ser desagradable y les proporcionará un pase de veinticuatro horas para la ciudad.

Os conducen rápidamente fuera de la zona de carga hasta una caverna grande y alargada que no parece distinta de una avenida comercial importante de cualquier ciudad bulliciosa. Una calle recorre el centro, rodeada por jardines de hongos luminosos y helechos pálidos. En todas direcciones pueden verse tiendas y negocios excavados en las paredes de la caverna, y varias bocacalles más pequeñas se bifurcan a los laterales. Todo el lugar está bañado en la luz de las esferas luminosas que cuelgan del techo de la caverna sobre vuestras cabezas.

Las tiendas y los almacenes no son distintos de los que cabría encontrarse en cualquier mundo civilizado, salvo que la mayoría de los productos que se venden están hechos en Selonia. Los PJ también irán notando a medida que deambulan por la zona que la población no es precisamente amable. Los PJ se verán sometidos a cierta cantidad de miradas suspicaces, y muchos de sus intentos por entablar conversación serán rechazados.

Una vez que los PJ se aparten de las zonas principales de la madriguera de Scasmirs, en algún momento el DJ puede hacer que recorran un pasillo lateral desierto. Este pasaje está menos acabado y es más similar a una cueva que los anteriores. Los PJ pueden efectuar una **tirada Media (◆◆) de Percepción**; un resultado de ✲ les revela que han llegado a una caverna sin demasiado tráfico peatonal; con una 🔱 se percatarán de que algunos de los ocasionales soportes estructurales parecen especialmente deteriorados.

Independientemente de si los PJ deciden continuar o dar marcha atrás, sólo podrán dar unos pocos pasos antes de que los soportes estructurales se partan y el techo de la caverna se hunda. Lee o parafrasea en voz alta lo siguiente:

Con un sonido desgarrador, uno de los pilares de soporte se desploma repentinamente. En un instante, el pasillo se llena de toneladas de roca y densas nubes de polvo.

Todo PJ que no superase la tirada de Percepción anterior sufre 1 Herida que ignora su Protección, más 1 Herida adicional por cada ⚙ obtenida. Además, todos los PJ deberán efectuar una **tirada Fácil (◆) de Aguante**. Un fallo significará que sufren 1 de Tensión a causa de la asfixiante polvareda, más 1 adicional por cada ⚙ obtenida en la tirada.

El pasillo hundido bloquea el camino de vuelta hacia la madriguera de Scasmirs. Además, los PJ no tardarán en descubrir que sus comunicadores no funcionan bajo tierra. En este momento tienen dos opciones: pueden esperar a ser rescatados, o seguir avanzando con la esperanza de encontrar otra salida.

ESPERAR

Esperar un rescate es una opción perfectamente viable, aunque aburrida. Por desgracia, no se echará en falta a los PJ hasta veinticuatro horas después de que expiren sus pases. Las autoridades tardarán otras seis horas en explorar la madriguera y encontrar el derrumbamiento.

La espera plantea un problema adicional: la ventilación de los túneles circundantes no funciona. Por cada seis horas que esperen los PJ, deberán efectuar una **tirada de Aguante** al ir reduciéndose cada vez más la cantidad de aire respirable. La primera tirada será **Simple** (–), la segunda **Fácil (◆)**, y las tiradas posteriores deberían ir aumentando de igual forma su dificultad. Si algún PJ falla una tirada, sufre tanta Tensión como la dificultad de la tirada, más 1 punto adicional por cada ⚙ obtenida.

Esperar se considera un único encuentro, y no demasiado reposado, por lo que los PJ no podrán recuperar Tensión descansando ni tampoco al finalizar el encuentro. Si los PJ caen incapacitados por la acumulación de Tensión, se desmayan y sufren 1 herida crítica por cada seis horas que permanezcan incapacitados antes de que llegue la ayuda; es posible, aunque poco probable, que mueran a causa de esto.

FUENTES DE ILUMINACIÓN

Una cosa que los PJ necesitarán es luz. A menos que tengan barras luminosas u otras fuentes de iluminación, irán dando tumbos a ciegas por los túneles; esto añade ■■■ a todas las tiradas y podrían llegar a hacerse daño si se topan con paredes o con grietas profundas. Sin embargo, algunas especies de hongos nativos son bioluminiscentes. Los PJ pueden encontrarse con un grupo de estos hongos a discreción del DJ, y recogerlos requiere una **tirada Fácil (◆) de Supervivencia**. Llevar suficientes hongos como para producir luz tenue permitirá a los PJ ver por dónde van, aunque seguirán teniendo que añadir ■ a todas sus tiradas debido a la escasa iluminación.

SEGUIR AVANZANDO

La otra opción para los PJ consiste en continuar por los túneles. Lo hagan cuando lo hagan, el aire respirable dejará de ser un problema en cuanto avancen alrededor de medio kilómetro. Sin embargo, el túnel los llevará lejos de la civilización.

Para desplazarse por los túneles, los PJ deberán abrirse paso a través de una serie de obstáculos. Estos obstáculos no tienen que ser presentados en un orden específico, y el DJ puede utilizar tantos o tan pocos como desee para que la situación sea más interesante.

SUBIR POR LA CHIMENEA

En un momento dado el túnel acabará de forma abrupta. La única manera de continuar avanzando será una estrecha chimenea por encima de los PJ. Para subir por la chimenea (una rampa resbaladiza cubierta de agua corriente) hará falta una **tirada Media (◆ ◆) de Atletismo**. Un fallo implica que el PJ puede intentarlo de nuevo

después de sufrir algunos moretones, pero si saca ▽ o ⟐ ⟐ ⟐ se caerá justo antes de terminar la escalada, precipitándose desde una altura equivalente a corto alcance y sufriendo el daño normal por la caída según se describe en la página 215 del manual básico.

Si los PJ tienen cuerdas o material de escalada, el primer PJ que suba puede afianzar este equipo en la parte superior y facilitar el ascenso para todos los demás, convirtiendo la tirada de Atletismo en **Fácil (◆)**.

EL PASO ESTRECHO

El paso se estrecha y se va haciendo cada vez más bajo hasta acabar convertido en poco más que una amplia grieta horizontal. Los PJ deben abrirse paso a través de esta grieta, que tan sólo tiene unos 40 centímetros de altura. Cada PJ ha de efectuar una **tirada Fácil (◆) de Coordinación** para arrastrarse por la grieta, aunque el DJ puede añadir ■ a estas tiradas si los PJ son especialmente voluminosos o acarrean mucho equipo.

Un fallo inflige al personaje 1 de Tensión por haberse quedado atorado momentáneamente, y deberá dar marcha atrás e intentarlo de nuevo. Sin embargo, si se las arregla para sacar ⟐ ⟐ ⟐, se habrá golpeado la cabeza u otra extremidad contra un afloramiento rocoso y sufrirá 1 Herida que ignora su valor de Protección.

GUSANO DE TÚNEL [RIVAL]

Los PJ desembocan en una caverna de mayor tamaño que resulta ser la guarida de un enorme gusano de túnel, uno de los habitantes nativos de Selonia. Normalmente esto no sería un problema, pero este gusano ha sido herido hace poco y arremete enloquecido de dolor contra todo lo que se le acerca. Lee o parafrasea en voz alta lo siguiente:

Al entrar en la gran cueva y abriros paso a través del lago poco profundo incrustado de minerales que hay en el centro, algo en el camino del lado contrario os resulta extraño. Tenéis el tiempo justo para retroceder a toda prisa antes de que el "pasillo" lance un bramido a modo de reto y se lance hacia delante; ¡la abertura era en realidad la enorme boca de un gusano de túnel!

El gusano tiene el siguiente perfil:

Habilidades: Supervivencia 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Excavar túneles (usando sus poderosas fauces y su saliva ácida de acción rápida, los gusanos de túnel pueden moverse a través de la roca maciza como si se tratara de terreno difícil), Silueta 3.
Equipo: Fauces serradas (Pelea; daño 6; crítico 4; alcance de interacción; Hendedura, Incendiaria 4, Letal 2), coletazo (Pelea; daño 10; crítico 4; alcance de interacción; Conmocionadora 3, Derribo, Preparación 1).

Si el gusano de túnel incapacita a todos los PJ, acabará por marcharse, ya que no es una criatura carnívora, así que cesará el ataque cuando los PJ dejen de ser una amenaza. Además, si los PJ quieren evitar el combate, pueden intentar rodear al gusano de túnel y continuar por el siguiente pasillo.

NATIVOS POCO AMISTOSOS

Los PJ se topan con un grupo de selonianos que no pertenecen a la madriguera de Scasmirs. Son aún más xenófobos que los selonianos vistos anteriormente. Ésta es la última parte del encuentro modular. Determina qué PJ se encuentra en la parte delantera del grupo, y a continuación lee lo siguiente en voz alta:

Os escurrís a través de otra abertura estrecha, y vislumbráis una caverna de mayor tamaño justo al otro lado. Por el sonido parece como si una cascada ocupase parte de la caverna, y os cuesta oír nada más. Cuando por fin asomáis por la abertura, notáis de repente el frío tacto de un objeto puntiagudo de duracero presionado contra vuestras nucas.

Tres vagabundos selonianos caminaban por esta cueva y han oído acercarse a los PJ. Esperan emboscados sobre la abertura de entrada. Sin embargo, no se muestran hostiles hacia los PJ; simplemente antipáticos y cautelosos. Siempre y cuando no hagan ningún movimiento brusco, los selonianos retrocederán y les dejarán entrar en la caverna.

VAGABUNDO SELONIANO [RIVAL]

Habilidades: Aguante 1, Alerta 1, Armas cuerpo a cuerpo 1, Pelea 1.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Guja seloniana (Armas cuerpo a cuerpo; daño 6; crítico 3; alcance de interacción; Defensiva 1, Perforante 3), cola (Pelea; daño +4; crítico 5; alcance de interacción; Derribo, Desorientación 2; utiliza la Agilidad como característica para esta arma), blindaje acolchado (+2 a la Protección), inyector de estimulantes.

Cuando todos los PJ estén presentes, la líder seloniana dirá algo en su lengua nativa. Está pidiendo a los PJ que le digan quiénes son, pero a menos que alguno hable seloniano (un habitante del sistema o un droide de protocolo lo hablará de forma automática), no serán capaces de entenderla.

El encuentro puede terminar de varias maneras. Los PJ pueden hacer una **tirada Media (◆ ◆) de Educación** para tratar de traducir lo que dicen, y luego una **tirada enfrentada de Carisma** o **Negociación** contra una **tirada de Disciplina** para tratar de convencerles de que no son peligrosos y necesitan ayuda. Si alguno de los PJ habla seloniano, pueden ignorar la tirada de Educación y añadir □ a la tirada de Carisma o Negociación. Si uno de los PJ es seloniano, no necesitarán hacer ninguna tirada: los demás selonianos se burlarán de la elección de compañeros del PJ, pero accederán a llevarlos de vuelta a la madriguera de Scasmirs. Si los PJ tienen éxito en la tirada de Carisma o Negociación, los selonianos los llevarán de vuelta a Scasmirs. El viaje dura varias horas, pero llegarán sin más incidentes.

Si los PJ fallan la tirada o no logran comunicarse con ellos, los selonianos se irán y los dejarán allí. Los PJ acabarán encontrando un camino que los lleve hasta la superficie de otra isla. Aunque está desierta, sus comunicadores funcionarán cuando salgan a la superficie, o alguien los verá al pasar con un aerodeslizador.

DESENLACE

Si los PJ son rescatados finalmente por las autoridades, no ganarán nada aparte de una historia que contar y un par de bromas crueles a su costa. Sin embargo, si se las arreglan para encontrar un camino a través de los túneles selonianos (incluso aunque terminen en la otra isla), recibirán 5 PE adicionales al final de la partida. Si llegan a la madriguera de Scasmirs, se ganarán también el reticente respeto de sus habitantes.

UN REGATEO DIFÍCIL

Aunque la mayoría de los duros son relativamente honrados, no todos están a la altura de esta reputación. Un comerciante duros llamado Gorn Vorrox trafica con secretos y objetos robados. Cualquier PJ que desee comprar o vender mercancía ilegal en el sistema Duro puede cruzarse con Gorn tarde o temprano. Sin embargo, hacer negocios con él puede acarrear más complicaciones que el simple gasto de unos créditos, especialmente si acaban entre Gorn y un cliente insatisfecho con un blíster.

Aunque este encuentro está diseñado para jugarse en una de las estaciones orbitales del sistema Duro, podría trasladarse a cualquier mundo civilizado en el que haya un comerciante duros.

EL EMPORIO DE GORN

Gorn Vorrox es un conocido traficante de información y vendedor de artículos robados. Los PJ podrían encontrarse con él mientras buscan armas o piezas especialmente exóticas, o al tratar de obtener información valiosa. El Emporio de Gorn es una tienda poco llamativa repleta de lo que parece ser en su mayor parte basura, y está ubicada en el sórdido distrito Seelom de Jyvus, uno de las veinte enormes estaciones orbitales de Duro.

Un par de viejos y baqueteados droides de seguridad serie OOM de Autómatas de Combate Baktoides flanquean la entrada. Son altos y de aspecto frágil, pero está claro que han visto días mejores; sus cuerpos raquíticos presentan numerosas abolladuras y desconchones, y los blásteres E-5 que empuñan en sus mecánicas manos están oxidados. La pareja, con designaciones OB-1E y OB-2B, discuten constantemente como un viejo matrimonio sobre si los que pasan a través de las puertas son clientes legítimos o una amenaza para la seguridad.

GORN VORROX [RIVAL]

Gorn es un varón duros de aspecto bastante normal, con algo menos de dos metros de altura, piel color azul verdoso y brillantes ojos rojos. De apariencia amable, es un oportunista, un estafador y un negociador hábil. Es muy severo negociando y casi nunca regala nada.

Habilidades: Armas a distancia ligeras 2, Engaño 2, Negociación 3, Percepción 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bláster de dispersión escondido detrás del mostrador (Armas a distancia pesadas; daño 8; crítico 3; corto alcance; Explosión 4), ropa blindada (+1 a la Protección, +1 a la Defensa).

En la trastienda hay un cuarto secreto donde Gorn guarda su mercancía de valor. Para encontrar el panel oculto de la pared que permite acceder al almacén hace falta superar una **tirada Difícil (◆ ◆ ◆) de Percepción**. La cerradura de la puerta secreta es bastante compleja y se requiere una **tirada Difícil (◆ ◆ ◆) de Actividad criminal** para abrirla. Aunque es resistente, la puerta no está hecha a prueba de bláster, y es posible destruirla con suficiente potencia de fuego o explosivos. Dentro del almacén se pueden encontrar varias armas exóticas y valiosas (una pistola bláster pesada CR-2, una pistola de duelo como la descrita en la página 96 y dos detonadores térmicos), un traje asistido AEV dañado, algunos accesorios para armas y blindajes, alrededor de 2.000 créditos en especia ilegal y un módulo de datos codificado con información sobre las transacciones comerciales de Gorn.

Cuando los jugadores entren en la tienda, lee lo siguiente en voz alta:

Un cartel en el que se puede leer "El Exquisito Emporio de Gorn" cuelga sobre la puerta de una tienda sucia que no merece ser llamada emporio, y mucho menos exquisita. Una docena de estanterías polvorientas crujen bajo el peso de lo que siendo generosos podríais denominar chatarra, desde oxidadas pistolas de excedente hasta un variado surtido de recambios para droides.

—¡Alto, intrusos! Poned las manos donde pueda verlas —os ordena un vetusto droide serie OOM apostado junto a la puerta mientras os apunta con un bláster que parece bastante oxidado—. Identificaos —exige el droide —. Tenéis cinco segundos para responder.

—Estoy bastante seguro de que son clientes potenciales —dice otro droide de seguridad prácticamente idéntico.

—Os quedan tres segundos para responder —continúa el primer droide, haciendo caso omiso a su compañero.

—Baja el arma, OB-1E —dice irritado un duros que os observa desde detrás del mostrador—. Vas a espantarme otra vez a la clientela.

—Recibido —asiente el droide a regañadientes mientras baja su fusil bláster.

—Bienvenidos a mi emporio —os saluda el duros tras el mostrador—. Mis disculpas por el... fervor de mi droide. ¿En qué puedo ayudaros? ¿No os interesarán por casualidad un par de droides de seguridad ligeramente usados?

UN CLIENTE INSATISFECHO

Poco después de empezar a regatear con Gorn por los artículos o información que estén buscando, un duros de aspecto taimado llamado Rasz entra en la tienda junto con dos matones aqualish y uno barabel. Rasz ignora a los PJ y avanza de inmediato hacia Gorn, mientras hace aspavientos con un aparato de aspecto extraño ante las narices del comerciante.

Rasz está convencido de que Gorn le vendió a propósito un chip motivador de hiperimpulsor defectuoso, y quiere sangre. Exigirá que le devuelva los 3.000 créditos que pagó por la pieza, más otros 500 créditos por haberle vendido un artículo defectuoso. Gorn, por su parte, insistirá en que la pieza que le vendió estaba en buen estado, y que todas sus ventas son definitivas. Después de intercambiar varios insultos, la situación amenaza con descontrolarse. Rasz desenfunda su pistola y Gorn su bláster de dispersión. Los matones de Rasz avanzan para cubrirle mientras OB-1E y OB-2B les apuntan con sus fusiles. Si los PJ no hacen nada por calmar la situación, se produce un tiroteo entre Rasz con sus matones y Gorn con sus droides de seguridad, con los jugadores atrapados en el fuego cruzado.

Antes de que comiencen los tiros, los jugadores pueden tratar de intervenir para evitar un baño de sangre. Un personaje carismático y conciliador puede intentar tranquilizar a Rasz y convencerlo de que la venta fue un error involuntario, o podrían sugerir que Gorn repare o sustituya la pieza a fin de evitar un incidente y tener contentos a sus clientes. Un personaje con buenas habilidades de negociación puede ayudar a facilitar un intercambio entre ambos duros. Si algún personaje es de tendencias más físicas y contundentes, podría incluso tratar de intimidar a cualquiera de los dos, y un grupo de PJ de aspecto encallecido que se pongan de parte de uno de ellos podrían convencer al otro de que se tranquilice, aunque es probable que esto les granjee la enemistad del duros contra el que actúen, lo que podría acabar perjudicándolos en el futuro.

Si acaban combatiendo, Gorn tratará de ponerse a cubierto detrás del mostrador, tras el que guarda un bláster modificado con un cañón de dispersión escondido para emergencias. Los droides de seguridad dispararán contra Rasz y sus matones, pero es poco probable que duren mucho teniendo en cuenta su fragilidad. Si los jugadores se involucran, Rasz y sus matones no dudarán en atacarlos, y los droides también podrían decidir que son una amenaza que debe ser eliminada. Si los jugadores ayudan a Gorn éste no les apuntará de forma intencional, pero puede que les alcance igualmente con alguna ráfaga.

DROIDE DE SEGURIDAD OOM [ESBIRRO]

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
4	4	0 | 0

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Armas a distancia pesadas.
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: Fusil bláster (Armas a distancia pesadas; daño 9; crítico 3; largo alcance; Fijar para aturdir).

RASZ KAL [RIVAL]

Rasz Kal es un rufián, contrabandista y ladrón de poca monta que se da aires de señor del crimen. Bastante pequeño y corto de estatura, de genio vivo y reflejos rápidos, es inusualmente atrevido y belicoso para ser un duros. Se enfurece con facilidad y es bastante intratable. Dirige una variopinta banda de matones que incluye a un barabel, un aqualish y un rodiano.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
5	15	0 | 2

Habilidades: Actividad criminal 2, Armas a distancia ligeras 3, Bajos fondos 2, Callejeo 2, Engaño 3, Percepción 2, Pilotar vehículo espacial 2.
Talentos: Adversario 2 (incrementa 2 veces la Dificultad de todas las tiradas de combate efectuadas contra este personaje).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), nudilleras (Pelea; daño 3; crítico 4; alcance de interacción; Desorientación 3), blindaje acolchado (+2 a la Protección), chip motivador de hiperimpulsor averiado.

SICARIO BARABEL [RIVAL]

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
4	3	2	3	2	1

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
5	16	0 | 0

Habilidades: Alerta 1, Armas a distancia ligeras 1, Armas cuerpo a cuerpo 2, Percepción 1, Supervivencia 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), cuchillo de combate con filo serrado (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 3; alcance de interacción; Letal 1).

MATÓN AQUALISH [ESBIRRO]

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
3	4	0 | 0

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).

REPERCUSIONES DURADERAS

A la larga, tanto Gorn como Rasz tienen contactos con varias organizaciones de los bajos fondos, y matar o enemistarse con uno de ellos (¡o con ambos!) podría tener repercusiones posteriores. Gorn tiene lazos con el infame y poderoso sindicato del Sol Negro, al que no gustará demasiado que se carguen a su principal vendedor de mercancía robada; esto podría incluso provocar que los jugadores adquiriesen una Obligación con el Sol Negro si deciden que los PJ son responsables de interrumpir sus negocios. Aunque no tiene tantos contactos como Gorn, Rasz está endeudado con un señor del crimen hutt que podría obligar a sus asesinos a compensar esa deuda. Si los jugadores hieren a Kreeg y su personal de seguridad, también pueden convertirse en fugitivos en Duro, o al menos en Jyvus.

DESENLACE

Este encuentro puede terminar de varias maneras. Si los jugadores ayudaron a tranquilizar a Rasz a expensas de Gorn, Rasz se marchará sin reconocer que le han ayudado. Gorn no estará demasiado contento con los PJ y les cobrará entre un 10% adicional y el doble de lo habitual, dependiendo de cuánto le haya costado la transacción. Si los jugadores convencen a Rasz de que se tranquilice y se vaya tranquilamente, Gorn apreciará sus esfuerzos y les ofrecerá un descuento del 10% en todas las transacciones futuras.

Si la situación desembocó en un tiroteo, la resolución será más compleja. Si Gorn ha muerto o ha logrado escabullirse, Rasz optará por huir o acabar con los personajes para no dejar testigos. Si los PJ ayudaron a Gorn y Rasz muere o huye, Gorn les quedará muy agradecido y les ofrecerá gratis un artículo a su elección de la tienda, además de un descuento del 10% en todas las transacciones futuras, siempre y cuando le ayuden a deshacerse de los cadáveres.

Sea como fuere, si se produce un tiroteo, un equipo de seguridad duros se personará en el lugar entre 15 y 30 minutos después de que termine. Cuatro agentes de seguridad duros liderados por el teniente alguacil Kreeg (todos con el mismo perfil) acudirán a la zona para investigar los disturbios. No les preocupará demasiado encontrarse muertos a Rasz y sus matones, y un pequeño soborno de 100 créditos bastará para convencerlos de que hagan la vista gorda. Si Gorn ha muerto y los jugadores no han huido cuando llegue el equipo de seguridad, Kreeg parecerá muy contrariado (Gorn le pagaba con regularidad). Convencer a Kreeg de que los deje marchar precisará algo más de carisma o un soborno de entre 1.000 y 2.000 créditos. Si los jugadores deciden abrirse paso a tiros cuando llegue el equipo de seguridad, Kreeg solicitará refuerzos de inmediato y los PJ deberán salir del distrito rápidamente si no quieren acabar arrestados o incluso muertos.

TENIENTE ALGUACIL KREEG Y AGENTES DE SEGURIDAD [RIVALES]

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
4	12	0 / 0

Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 1, Armas cuerpo a cuerpo 1, Callejeo 2, Disciplina 1, Percepción 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola blaster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), porra (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico 5; alcance de interacción; Desorientación 2), blindaje acolchado (+2 a la Protección), inyector de estimulantes, comunicador.

EL LARGO BRAZO DE LA LEY

Las fuerzas de seguridad de Corellia imponen la ley y el orden en el sistema Corelliano. Naturalmente, los agentes del SegCor rara vez son un visión bienvenida para quienes viven en los confines. Cuando los personajes llaman la atención de la ley, las cosas se les pueden complicar bastante, y entonces se ven obligados a emplear sus habilidades y su ingenio para evitar problemas. El DJ puede utilizar este encuentro si los PJ tratan de transportar mercancía de contrabando por el sistema.

LA *DILIGENTE*

El encuentro comienza cuando una patrulla del SegCor se pone en contacto con la astronave de los PJ. La nave que hace la llamada es la *Diligente*, una PB-950 tripulada por Costi y sus hombres.

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF. PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE	UMBRAL DC	UMBRAL TS
5	3	-2	2 / 1 / 1 / 1	4	34	22

Tipo/modelo de vehículo: Patrullera (PB-950).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Hiperimpulsor: Principal de clase 1, auxiliar de clase 12.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Medio.
Tripulación: 1 piloto, 1 copiloto/navegante, 2 artilleros.
Capacidad de impedimento: 180.
Pasajeros: 8.
Autonomía: 3 meses.
Precio/rareza: 125.000 créditos (5).
Ensamblajes: 3.

Armas: Batería de cañones láser cuádruples montada en la cola (sectores de tiro de popa, babor y estribor; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 3, Precisa 1). Cañones de iones medios en torretas de babor y estribor (sector de tiro de proa y babor o de proa y estribor; daño 6; crítico 4; corto alcance; Iónica). Lanzamisiles de impacto en el morro (sector de tiro de proa; daño 6; crítico 3; corto alcance; Brecha 4, Disparo lento 1, Explosión 4, Guiada 3, Munición limitada 8).

Si los PJ intentan huir, la *Diligente* los perseguirá y tratará de inutilizar su nave con sus cañones de iones. Necesitan 4 asaltos para calcular unas coordenadas de salto hiperespacial que los aleje de la nave, aunque si superan una **tirada Media (◆ ◆) de Astronavegación** pueden reducir este tiempo a 2 asaltos. Si entran en combate, la *Diligente* huirá si sufre más de 25 puntos de Daños en el casco. Si se retira o es destruida, el SegCor mandará una corbeta clase Asesino en persecución de los PJ al cabo de 5 minutos.

Si reciben la visita de una partida de abordaje, los personajes tendrán que lidiar con el teniente Corran Costi, veterano oficial del SegCor acompañado por un destacamento de cinco agentes fuertemente armados. Costi sospecha que los PJ están llevandoa cabo actividades ilegales. Examinará la nave, para lo que efectuará una **tirada enfrentada de Percepción contra una tirada de Sigilo** si los PJ han ocultado contrabando, o contra una dificultad predefinida si los PJ utilizan algo que establezca la dificultad de forma automática (como un compartimento para contrabando).

Si Costi encuentra contrabando del tipo de suministros médicos, alcohol casero, variantes de especia poco dañinas, piezas de astronaves o incluso armas personales, dejará ir a los personajes previo pago de una "multa" (es decir, un soborno). Sin embargo arrestará a los PJ de inmediato si transportan esclavos u otras variedades de especia más perjudiciales. La cuantía exacta de la "multa" debería rondar entre el 5 y el 10% del valor de la carga.

Si Costi arresta a los jugadores y los PJ se rinden, el DJ es libre de inventarse alguna forma creativa para que salgan de prisión. Una idea es que un jefe criminal les pague la fianza, proporcionándoles la libertad a cambio de una Obligación de tipo Favor de entre 5 y 10 puntos. O podrían emprender una emocionante fuga de una prisión del SegCor.

TENIENTE CORRAN COSTI Y AGENTES DE ABORDAJE DEL SEGCOR [RIVALES]

Costi es un agente de la ley directo, relativamente dogmático y honrado, aunque no tiene reparo en aceptar sobornos de contrabandistas de poca monta y criminales no violentos para hacer la vista gorda. El resto de agentes siguen su ejemplo (el perfil de características que se da a continuación también representa a estos agentes).

Habilidades: Aguante 2, Alerta 2, Armas a distancia ligeras 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Artillería 1, Disciplina 2, Frialdad 1, Percepción 3.
Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra este personaje).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada CR-2 (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), porra aturdidora (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Aturdidora 3), uniforme blindado (+1 a la Protección).

DESENLACE

Las consecuencias del encontronazo de los PJ con el SegCor pueden variar desde poco más que un soborno simbólico hasta ser declarados enemigos públicos de Corellia y perseguidos sin piedad.

Si los PJ intentan huir del SegCor o montan un altercado con Costi y sus agentes, se convertirán en personas buscadas en todo el sistema Corelliano. Si alguno de los agentes del SegCor puede identificar a los PJ, los perseguirán a cualquier lugar al que viajen hasta salir de Corellia. Si nadie los identifica, podrán seguir actuando en el sistema siempre que vayan con cautela. Sin embargo, si llevaban contrabando y evitan sobornos y confrontaciones, deberían recibir 5 PE adicionales al final de la partida.

DOMAR AL DRAGÓN

En Corellia, las carreras ilegales de aceleradores son un asunto serio. Estas carreras, que numerosas bandas semicriminales organizan en lugares apartados a horas intempestivas, congregan enormes multitudes de corredores, mecánicos, jugadores y aficionados. El ganador se queda con todo, y en general el bote es una gran cantidad de créditos, uno o más de los aceleradores de los perdedores, o simplemente el derecho a alardear. El riesgo inherente de este peligroso deporte, unido a la posibilidad de obtener grandes riquezas y prestigio entre los iguales, es lo que impulsa a la juventud de Corellia a competir unos contra otros y contra la dama fortuna.

INTRODUCCIÓN

En **Domar al dragón**, los PJ se ven involucrados en una carrera ilegal de aceleradores durante una visita a Corellia.

Pueden estar buscando activamente alguna carrera o bien verse involucrados en los asuntos de una banda, por ejemplo insultando sin querer al líder de alguna banda poderosa. Los PJ deberían encontrarse en Coronet, particularmente en el Sector Azul, o en las zonas más peligrosas de Tyrena.

Aunque se puede implicar a los PJ en este encuentro en cualquier lugar, la mayor parte de la acción transcurre en los Pantanos de Cristal, en la región de Agrilat, en Corellia. Los corredores llevan utilizando esta reserva natural restringida durante años como pista de carreras privada, y muchos de los pantanos e islotes están llenos de restos destrozados.

LA CARRERA

Los PJ acaban comprometiéndose a competir en una carrera de aceleradores en los confines de los Pantanos de Cristal. Puede participar cualquier PJ que lo desee contra miembros de una banda llamada los Serafines Negros, y contra su líder, una joven corelliana llamada Sunny. Los términos de la carrera, que explicará Sunny, son muy claros. Dos o más pilotos compiten en el difícil circuito Ruinadragón, y el ganador se lo lleva todo. Participar en la carrera cuesta 200 créditos por corredor.

El Ruinadragón es uno de los circuitos de carreras de menor entidad de los Pantanos de Cristal. Está compuesto por seis peligrosos tramos que transcurren por zonas de hierbas altas de cristal afiladas como cuchillas, a través de un bosque de afloramientos cristalinos y por numerosos obstáculos letales como cepos, montañas de escombros o basura, incluso alguna criatura que salte delante de los aceleradores. La altitud máxima para la carrera es de 10 metros. Una vez acordadas las condiciones, los dos grupos preparan su equipo y sus aceleradores y se dirigen a la pista.

Lo que los PJ no saben es que la carrera no es más que una trampa. Sunny y su banda se ganan muy bien la vida engañando a corredores ingenuos y poco experimentados, llevándolos a los pantanos con la promesa de una carrera con premio para luego robarles y abandonarlos a su suerte. Los Serafines hacen esto invitándolos a una auténtica carrera y conduciéndolos por una serie de trampas que han preparado de antemano.

Para representar las trampas, si los PJ que participen en la carrera generan una o varias ⚙ en sus tiradas de Pilotar vehículo planetario, el DJ puede utilizarlas para activar una de las trampas de los Serafines. Estas trampas pueden ser cualquier cosa, desde troncos atados a cuerdas hasta redes disparadas por resortes, pasando por disparos efectuados contra el piloto al pasar por puntos estratégicos. Si se activa una trampa durante la carrera, el PJ que esté compitiendo debe superar una **tirada de Pilotar vehículo planetario** con una dificultad igual al número de ⚙ generadas en la tirada inicial, hasta un máximo de **Difícil (◆ ◆ ◆)**. Si el piloto supera esta tirada de habilidad, logra evitar la trampa sin problemas y avanza hasta el siguiente tramo de la carrera; si falla la tirada, se estrella, sufriendo una colisión menor tal y como se indica en la página 242 del manual básico de **Al Filo del Imperio** (el DJ no debería utilizar siempre las ⚙ generadas para activar trampas, sólo una o dos veces por PJ durante cada carrera).

La carrera puede ser de un PJ contra Sunny, o de más de uno si varios PJ quieren competir. Sunny confía lo bastante en sus habilidades como para aceptar múltiples desafíos. También competirán tres miembros de los Serafines, para los que se deberán utilizar los perfiles incluidos en la página 131 (esbirros y aceleradores). El DJ también puede añadir PNJ corredores adicionales si así lo desea. Cinco Serafines adicionales y Grinder se quedarán en la zona de boxes durante la carrera; más tarde dos de ellos se dirigirán a la pista para activar las trampas.

Para dirigir este encuentro el DJ debe usar el tiempo de juego estructurado, realizando tiradas de iniciativa de la forma normal. Cada corredor debería disponer de un asalto para acelerar antes de llegar a la pista propiamente dicha. El encuentro se puede dirigir como una mezcla de juego estructurado y narrativo. La carrera en sí debe ser estructurada, siendo cada asalto una etapa de la carrera. Sin embargo, si hay PJ que no participan en la carrera, el DJ puede hacer que actúen de forma narrativa entre asaltos, intercalando uno y otro grupo mientras hacen otras cosas durante las escenas.

Después del comienzo de la carrera, la situación de cada uno vendrá determinada por la velocidad máxima. Los que vayan a la Velocidad más alta (probablemente 4 ó 5) competirán por el primer puesto, los que vayan a la siguiente Velocidad más elevada se disputarán el segundo, y así sucesivamente. Una vez por tramo, haz que todos los participantes efectúen una tirada competitiva de Pilotar vehículo planetario, con una dificultad determinada por la Velocidad y el tamaño de los aceleradores. El ganador de la tirada quedará el primero de entre todos los corredores que vayan a esa Velocidad. Un fallo hará que el participante reduzca su Velocidad en 1, mientras que una ⚙ provocará algún problema de pilotaje que puede imponer penalizaciones en tiradas posteriores: quizá el vehículo se haya salido de la pista, haya rozado algún afloramiento de cristal o sufra Tensión de sistemas por algún otro motivo. Un resultado de ▽ provocará que el acelerador sufra una colisión menor (ver página 242 del manual básico de **Al Filo del Imperio**).

Todas las tiradas de habilidad realizadas durante el transcurso de la carrera seguirán las reglas para vehículos y astronaves descritas en el Capítulo VII del manual básico de **Al Filo del Imperio**.

1. LA CARRERA LARGA

El tramo inicial de la Ruinadragón es la Carrera Larga. Es un tramo liso y despejado sobre hierba de pantano muy recortada, lo bastante largo como para que un piloto rezagado en la salida tenga la oportunidad de alcanzar e incluso adelantar al líder. Durante esta primera sección no habrá Serafines al acecho entre la maleza esperando para activar una trampa contra los PJ que participen en la carrera. Este tramo es muy sencillo y tiene buena visibilidad, pero toda tirada de habilidad efectuada para coger o adelantar al líder sufrirá ■ a causa del terreno. Esto refleja el hecho de que, a pesar de estar acelerando por terreno relativamente despejado y llano, los corredores van muy rápido y el más mínimo error podría dar un final violento a la carrera.

2. LOS PILARES DEL CIELO

Después de que los corredores pasen la Carrera Larga, entrarán en el peligroso tramo de los Pilares del Cielo. Este tramo del recorrido discurre por un pantano fangoso, profundo y salobre, poblado de árboles muertos de color hueso con un aspecto similar a los dedos de los muertos. Cada corredor debe zigzaguear a través de los árboles lo más rápido posible al tiempo que trata de adelantarse o mantener su puesto y de evitar estamparse contra un árbol a más de 200 km/h. Las tiradas de Pilotar vehículo planetario efectuadas en los Pilares sufren ■■ a causa del terreno.

3. LAS HOJAS DE CUCHILLA

Una vez pasados los Pilares del Cielo, los corredores se adentrarán en un tramo amplio y abierto de pantanos conocido como las Hojas de Cuchilla. Las cuchillas a las que hace referencia el nombre pertenecen a la cortaderia cristalina que crece en este claro. Esta hierba de brillante color verde pálido, que crece hasta una altura de más de cuatro metros, tintinea levemente como un manto de campanillas cuando el viento sopla a través del claro. Su belleza oculta un gran peligro, ya que cada hoja de hierba es tan afilada como una vibrocuchillo, y cualquier persona que atraviese el claro sin la protección adecuada (incluso a paso lento) sufrirá numerosos cortes y abrasiones. Un piloto de acelerador que se estrelle en un campo de esta hierba es casi seguro que acabará cortado en rodajas, sin importar lo que lleve puesto. Las tiradas de Pilotar vehículo planetario efectuadas en las Hojas de Cuchilla añaden ■■ a la reserva de dados a causa del terreno. Además, todo piloto que sufra una herida crítica como consecuencia de un accidente, así como los aceleradores que sufran impactos críticos, añaden +20 a la correspondiente tirada de herida o impacto crítico.

4. UN APURO

Toda buena pista de carreras tiene lo que se denomina chicana, una parte estrecha y angosta de la pista que hace que los corredores se vean obligados a reducir la velocidad, forzándoles a juntarse y a menudo a meterse en obstáculos letales. El circuito de Ruinadragón no es una excepción, y cuenta con una chicana especialmente peligrosa conocida como el Apuro. Una vez que salgan de las Hojas de Cuchilla, los corredores se dirigirán a una grieta muy estrecha que asciende serpenteando por un cerro empinado. Aproximadamente a mitad del recorrido del Apuro, los muros se estrechan hasta que sólo permiten pasar un vehículo al mismo tiempo. Éste es el lugar en el Sunny suele ganar sus carreras, ya que la imagen de un paso tan estrecho resulta absolutamente aterradora.

Las tiradas de Pilotar vehículo planetario efectuadas para atravesar el Apuro reciben ■■■ a consecuencia de lo extremadamente escabroso del terreno. Además, atravesar la zona más estrecha de este tramo exige que tanto el PJ como Sunny efectúen una **tirada enfrentada de Frialdad**. El vencedor de la tirada se mantiene firme y atraviesa el agujero a toda velocidad, mientras que el perdedor frena y da un viraje para evitar estrellarse contra las rocas, reduciendo en 2 su Velocidad.

5. LA CAÍDA

Al llegar a la parte superior del Apuro, la estrecha grieta escupe a los corredores en la parte superior del cerro, en mitad de la nada. Durante el tramo anterior del circuito los corredores subieron muy por encima del pantano, y ahora se encuentran cayendo de nuevo a tierra desde una altura sorprendente. Aunque no cabe duda de que los aceleradores no tienen problemas con la altitud, la sorpresa de salir de la inquietante chicana a cielo abierto con los Pantanos de Cristal debajo como si

fuesen una alfombra refulgente puede perturbar incluso al corredor más compuesto. Durante el largo descenso de vuelta al nivel del suelo, el DJ debería aprovechar para introducir nuevas complicaciones como bandadas de aves rapaces agresivas, chubascos repentinos o vientos de costado para distraer a los pilotos. Las tiradas de Pilotar vehículo planetario efectuadas en la Caída sufren ■ a causa del terreno.

6. LA REENTRADA

Este tramo final del circuito es otra zona despejada y casi recta que los pilotos pueden aprovechar para poner sus vehículos al máximo y tratar de efectuar un adelantamiento en el último segundo. Si un PJ llega a este punto de la carrera ileso y en primer lugar, Sunny dejará de aparentar que es una carrera justa y pasará de inmediato a la ofensiva. Durante la Reentrada, Sunny hará cuanto esté en su mano para ganar, incluyendo disparar a su oponente y tratar de echarlo fuera de la pista u obligarlo a estrellarse.

SUNNY BOUNDER [ANTAGONISTA]

Sunny una mujer alta, delgada y de mirada dura, de entre 25 y 30 años de edad. Lleva pilotando aceleradores y motos deslizadoras desde que puede recordar, y acabó dedicándose a amañar carreras, organizar carreras ilegales para ella y para otros, y disponer los diversos aspectos de tales competiciones, como la seguridad, los sobornos y las apuestas. Hace unos años Sunny creó a los Serafines Negros a partir de los restos de otra banda de aceleradores a la que había ayudado a destruir. Organizó a los supervivientes hasta convertirlos en un grupo efectivo de estafadores, timadores y buscavidas.

Habilidades: Armas a distancia ligeras 2, Armas cuerpo a cuerpo 3, Callejeo 3, Coacción 2, Frialdad 4, Liderazgo 1, Pilotar vehículo planetario 3.
Talentos: Aceleración máxima mejorada (sufre 1 de Tensión para efectuar una **tirada Media (◆ ◆) de Pilotar vehículo planetario** como una maniobra y aumentar la Velocidad máxima en 1 durante 4 asaltos), Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra este personaje), Conductora nata (una vez por partida, puede repetir 1 tirada de Pilotar vehículo planetario o de Artillería).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), cadena (Armas cuerpo a cuerpo; daño 6; crítico 5; alcance de interacción; Derribo, Imprecisa 1), blindaje de conducción (+ 1 a la Defensa y +1 a la Protección).

EL ERUPCIÓN SOLAR

El acelerador de carreras personal de Sunny es un Destello-S de Mobquet muy modificado que ella y Grinder han llevado casi al límite de sus capacidades. En su estado actual, es al mismo tiempo extremadamente rápido en las rectas y muy ágil en curvas y obstáculos.

Tipo/modelo de vehículo: Acelerador (Destello-S).
Fabricante: Aceleradores y Deslizadores Mobquet.
Techo de vuelo: 50 metros.
Alcance de los sensores: No tiene.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 2.
Pasajeros: Ninguno.
Precio/rareza: Único.
Armas: Ninguna.

GRINDER [RIVAL]

Grinder es posiblemente la persona más desagradable de todo Corellia. Es un bruto musculoso bajito y calvo, con una cara como una herida de hacha, una barba que puede detener disparos de bláster, y una letanía de decisiones equivocadas y mala suerte tatuada en colores brillantes por todo su torso y brazos. Es el mecánico jefe de Sunny, y en ocasiones su leal lugarteniente. Rara vez se baña, tal y como demuestran su fuerte olor y la grasa endurecida en los pliegues de sus manos, y viste su indumentaria de cuero de corredor en todo momento (principalmente porque le aterroriza que se la roben). Tiene un gran talento con los motores de aceleradores y deslizadores, pero es un ser humano despreciable y nunca ha tenido un gesto o palabra amable con nadie que no le haya pagado.

Por el precio adecuado (por ejemplo, el liderazgo de la banda, o un buen montón de créditos), Grinder traicionará a Sunny sin pensárselo dos veces. Si lo hace, explicará con detalle los planes de Sunny, esbozará un mapa rápido de la pista de carreras y enumerará las posibles trampas y dónde podrían haberse colocado contra el corredor. También estará dispuesto a apoyar a los PJ si la carrera acaba en una pelea.

Habilidades: Alerta 2, Armas cuerpo a cuerpo 2, Callejeo 2, Computadoras 1, Mecánica 4, Pilotar vehículo planetario 3.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Vibrocuchillo (Armas cuerpo a cuerpo; daño +3; crítico 2; alcance de interacción; Hendedura, Letal 3, Perforante 2), bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), blindaje de cuero de carreras repugnante (+1 a la Protección), juego de herramientas, kit de reparaciones de emergencia.

MIEMBRO DE LA BANDA DE LOS SERAFINES NEGROS [ESBIRRO]

Los miembros de los Serafines Negros son los típicos pandilleros de acelerador: matones jóvenes, violentos y descontentos que no tienen ambiciones más allá de beber, pelear y competir en carreras.

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Callejeo, Pilotar vehículo planetario.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster ligera (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), cadena (Armas cuerpo a cuerpo; daño 5; crítico 5; alcance de interacción; Derribo, Imprecisa 1), blindaje de cuero de conducción (+1 a la Protección).

MOTO DESLIZADORA D-22 "AULLADORA" DE LA CIC

El resto de los Serafines que participan en la carrera conducen motos de alto rendimiento corellianas "Aulladoras" D-22 de la CIC.

Tipo/modelo de vehículo: Moto deslizadora (D-22).
Fabricante: Corporación de Ingeniería Corelliana.
Techo de vuelo: 35 metros.
Alcance de los sensores: A bocajarro.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 3.
Pasajeros: 1.
Precio/rareza: 4.500 créditos (3).
Ensamblajes: 2.
Armas: Ninguna.

FIN DE LA CARRERA

Una vez que termine la carrera, hay varios desenlaces posibles. Sin embargo, quien haya ganado o perdido la carrera es menos importante que la imagen que han dado los PJ durante la misma. Si los PJ fueron peligrosos, capaces o intimidantes, Sunny dejará correr el resultado de la carrera. Si ha vencido, se llevará el bote y se marchará; y si ha perdido, se lo entregará de mala gana a los PJ.

Sin embargo, si los PJ han sufrido heridas en la carrera o no parecen físicamente peligrosos, Sunny sacará su arma y les robará sus aceleradores y todo el dinero que tengan, abandonándolos en el pantano. La única manera de evitarlo es luchar contra ella o conseguir que Grinder la traicione.

Si los PJ le echan en cara las trampas o su comportamiento poco deportivo durante la carrera, Sunny les espetará malhumorada que lo olviden. Si la presionan, estará dispuesta a combatir a menos que los PJ parezcan especialmente peligrosos, en cuyo caso les dará enfurecida el bote (o el doble del bote si ganaron) o les prometerá un favor a modo de indemnización. Sin embargo, si los PJ quieren quedarse con su acelerador, Sunny combatirá hasta el final.

DESENLACE

Si los PJ se las arreglan para ganar la carrera contra todo pronóstico, tienen derecho al bote (200 veces el número de participantes en créditos). Además, si el DJ se siente generoso, puede darles la oportunidad de presionar a los pandilleros para que les den un porcentaje de los beneficios de las apuestas, ya que al menos parte del dinero pertenece a los PJ. Dependiendo del rendimiento de Sunny en la carrera, los PJ también podrían hacerse con su acelerador personalizado, la promesa de favores por su parte o de su banda, o incluso un puesto de liderazgo en la banda. Además, si los PJ salen vencedores, todos ellos ganan 5 PE adicionales.

UNA ESCALA RÁPIDA

Una parada para tomar una copa durante un transporte de piezas a Nubia puede convertirse rápidamente en un problema para los PJ en la cantina del Rancor Dormido. Sin embargo, los problemas con los lugareños serán la menor de sus preocupaciones: un contingente de seguridad de Autómatas Industriales aparece para recuperar secretos corporativos confidenciales robados de su empresa, secretos guardados en un módulo de datos que ha acabado misteriosamente en manos de uno de los PJ.

EL RANCOR DORMIDO

El Rancor Dormido es una cantina de mala muerte situada al borde de Ciudad Nubia. Es propiedad de Duff "Rechoncho" Caros, un cíborg humano que revolotea alrededor de su establecimiento sobre la plataforma repulsora que tiene en lugar de piernas. La cercanía de la cantina (mantenida casi en su totalidad por droides y famosa por sus bebidas aguadas y su clientela sospechosa) al

puerto espacial de Nubia la convierte en una parada idónea para contrabandistas y todos aquellos que desean llevar a cabo negocios no exactamente legales. Los PJ podrían hacer una parada aquí a la espera de recibir un cargamento de piezas o para cumplir con un contacto de los bajos fondos.

El edificio está ubicado entre un almacén y una corral lleno de rontos dormidos. Cuando los personajes jugadores entren en la cantina, lee en voz alta lo siguiente:

Un desgarbado droide con múltiples brazos se encuentra detrás de la barra. Sus brazos están repletos de mangueras y tubos para servir bebidas, y un variado surtido de droides camareros van de un lado a otro con bandejas llenas de copas. Varios grupos reducidos de clientes, tanto humanos como alienígenas, se sientan alrededor de mesas modestas y susurran en voz baja mientras un trío de viejos droides músicos de serie ASP tocan melodías poco inspiradas en un rincón.

DROIDES, MENTIRAS Y SECRETOS

Independientemente de que los PJ se acoden en la barra o se sienten en una mesa, un vetusto droide camarero SE4 se les acercará para tomarles nota. Pidan lo que pidan, un cliente cercano se burlará de ellos diciendo que han pedido una bebida de mujer. El cliente, un matón llamado Brom, parece estar borracho y es muy pendenciero. Se dedicará a acosar e insultar a los PJ. Sin embargo, antes de que desemboque en una pelea, un bothan llamado Bim, compañero de borracheras de Brom, se disculpará en nombre de su amigo dando una palmaditas en la espalda de algún PJ y se ofrecerá a pagarles una ronda.

En realidad todo esto es una distracción para que Bim pueda endilgarle un pequeño módulo de datos al PJ. El motivo de esta artimaña es un par de agentes de seguridad de paisano de Autómatas Industriales, acompañados por un droide de seguridad SPD, que entraron en la cantina poco después que los PJ. Éstos no lo saben, pero Bim y Brom están especializados en el espionaje industrial y en este momento trabajan para Cybot Galáctica, el principal rival de Autómatas Industriales. El módulo de datos que le han colocado al PJ contiene información confidencial robada de la sede nubia de la corporación. Al reconocer a los agentes de seguridad, y temiendo que los pillen con pruebas incriminatorias, Bim y Brom han decidido encasquetarle el módulo de datos al pardillo más cercano.

Bim elige a su objetivo con cuidado, y será el personaje con la puntuación más baja de Percepción. El DJ deberá efectuar una **tirada enfrentada de Actividad criminal contra Percepción**, utilizando la Actividad criminal de Bim (tiene Actividad criminal y Agilidad a 3) y la Percepción del PJ. Un fracaso hará que el PJ se percate del intento de Bim. Si el jugador se da cuenta de que Bim le ha colado el módulo de datos y monta una escena, los agentes de seguridad se acercarán de inmediato, atraídos por la conmoción.

Sea como fuere, el achaparrado droide de seguridad Sabueso detectará rápidamente el módulo de datos utilizando sus sensores integrados, y los agentes se aproximarán a los PJ. Si Bim logró colocarle el módulo a uno de ellos, le acusarán de poseer información robada y exigirán que la entregue. Si los PJ se percataron de que Bim le había colado el módulo, el bothan los acusará de tratar de endosarle el módulo para desviar la atención de los agentes de seguridad.

Los agentes desenfundarán sus blásteres. Los PJ pueden tratar de calmar los ánimos hablando, pero los agentes no están de humor para tonterías. Si los jugadores son particularmente convincentes (una **tirada enfrentada de Carisma contra Disciplina**), puede que sean capaces de hacer que los escuchen. Si no vieron a Bim colocarles el módulo de datos, pueden tratar de convencer a los agentes de su inocencia, aunque Bim se muestra muy convincente y es capaz de engañar con facilidad a los agentes. De lo contrario, el PJ puede sorprenderse bastante al encontrar el módulo de datos en su persona, aunque no debería resultarle muy complicado dilucidar que ha sido Bim el que se lo ha colocado.

RUGIDOS EN LA CANTINA

Mientras ocurre todo esto, Brom decide actuar para recuperar el módulo de datos. Sale de la cantina, va al corral y dispara a uno de los rontos dormidos. El blástер no basta para matar a la bestia, pero sí para enfurecerla. Brom guía al ronto enfurecido directamente hacia la pared de la cantina. Lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

De repente, un bramido de furia interrumpe la conversación. La pared lateral de la cantina se derrumba hacia dentro con un aluvión de cascotes y polvo, y os ensordece un estruendoso berrido. Un ronto desbocado ha irrumpido en la cantina, aplastando todo lo que se le pone por delante.

Llegados a este punto el combate resulta inevitable. Quién luche contra quién dependerá de la conversación anterior, pero es probable que se produzca un tiroteo a tres bandas entre los agentes, los espías (encontrarás sus perfiles a continuación) y los PJ, mientras el ronto ataca a todo el que se le acerque. El resto de los clientes huirán hacia las salidas. Los agentes se retirarán si al menos uno de ellos resulta incapacitado, y tanto Bim como Brom harán lo mismo (uno de ellos arrastrará al otro hasta un lugar seguro). El ronto no se detendrá hasta que muera o haya convertido la cantina en una pila de escombros. Atacará al objetivo más cercano, y si no tiene objetivos a alcance de interacción, arrollará al objetivo más cercano.

RONTO DESBOCADO [RIVAL]

Este ronto no puede ser tranquilizado ni detenido. Quiere aplastar la cantina y a todos los que hay dentro.

Habilidades: Pelea 1, Percepción 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Acometida (si un ronto lleva a cabo 1 maniobra para acercarse a su objetivo antes de atacar, añade ▢ a su tirada de ataque y causa +2 al daño), Arrollar (un ronto puede gastar ⓫ para impactar a un objetivo adicional al superar una tirada de Pelea, siempre y cuando el objetivo adicional se encuentre en la misma interacción que el primero), Silueta 2.
Equipo: Patas (Pelea; daño 12; crítico 4, alcance de interacción; Derribo).

AGENTE DE SEGURIDAD DE AI [RIVAL]

Autómatas Industriales les ha encargado investigar cualquier violación de la seguridad corporativa. Estos agentes son despiadados y eficientes.

Habilidades: Alerta 2, Armas a distancia ligeras 3, Disciplina 2, Pelea 2, Percepción 2.
Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra este personaje).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster (Armas a distancia ligeras; daño 6; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), guantes de descarga (Pelea; daño 4; crítico 5; alcance de interacción; Aturdidora 3). ropa gruesa (+1 a la Protección), inyector de estimulantes, comunicador.

BIM GIZZO [RIVAL]

Bim Gizzo es un competente pirata informático que se gana la vida obteniendo información confidencial para diversos clientes. Carece casi por completo de escrúpulos. Es inteligente, rápido y de manos hábiles; su mano izquierda es artificial y oculta un arma cibernética.

Habilidades: Actividad criminal 3, Armas a distancia ligeras 2, Callejeo 2, Carisma 2, Engaño 3, Percepción 3, Sigilo 2.
Talentos: Actitud convincente 2 (elimina hasta ■■ de todas sus tiradas de Actividad criminal y Engaño), Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra este personaje).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster ligera cibernética (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; alcance medio; Fijar para aturdir), ropa gruesa (+1 a la Protección).

BROM [RIVAL]

Brom es un bruto zafio con fama de violento, aunque es digno de confianza y muy astuto a la hora de utilizar su brutalidad.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
5	16	0 | 0

Habilidades: Aguante 2, Armas a distancia ligeras 2, Coacción 3, Frialdad 2, Pelea 3.
Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra este personaje).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 7; crítico 3, alcance medio; Fijar par aturdir), nudilleras (Pelea; daño 4; crítico 4; alcance de interacción; Desorientación 3). blindaje acolchado (+ 2 a la Protección), inyector de estimulantes.

DESENLACE

Una vez que acabe el caos, los PJ necesitarán hacer un balance de la situación. Si se las arreglaron para convencer a los agentes de su inocencia y les ayudaron a detener a Bim y a su cómplice, Autómatas Industriales podría ofrecer a los jugadores una pequeña recompensa en metálico de 1.000 créditos por los servicios prestados.

Suponiendo que no los hayan dejado incapacitados y les hayan quitado el módulo de datos (y posiblemente arrestado), los PJ pueden terminar con el dispositivo en su poder, y tanto los agentes como los delincuentes muertos o en fuga. El módulo de datos está cifrado con un código muy complejo, y para desbloquearlo será necesario contar con el equipo adecuado y superar una **tirada Desalentadora (◆◆◆◆) de Computadoras**. En su interior encontrarán los planos y diseños completos de preproducción de la nueva serie R-6 de droides astromecánicos de Autómatas Industriales, cuyo éxito es vital para los resultados de la compañía.

Naturalmente, los directivos de Autómatas Industriales están ansiosos por recuperar la información robada para que no caiga en manos de sus competidores. La compañía está dispuesta a pagar una gran suma de dinero (hasta 20.000 créditos si los PJ se muestran particularmente inteligentes o inflexibles en las negociaciones), aunque si exigen demasiado dinero por la información, el director ejecutivo podría considerar más económico poner precio a su cabeza en lugar de pagarles.

MÁS ALLÁ DEL MAR HIRVIENTE

La mayoría de los drall prefieren llevar una vida tranquila y ordenada, pero algunos disfrutan de la aventura o incluso se dedican a actividades delictivas. Una visita al Mar Hirviente de Drall puede acabar de forma distinta a lo esperado cuando los PJ se encuentren con Boffen Nibs, un drall de dedos rápidos y afición por los problemas.

ENTRE LADRONES

Este encuentro puede utilizarse prácticamente en cualquier lugar de Drall. Al visitar un mercado en el planeta, un drall llamado Boffen Nibs se acerca a los personajes. Está desesperado y dispuesto a recurrir a extranjeros en busca de ayuda. Teniendo en cuenta que la mayoría de los PJ medirán alrededor de dos cabezas más que el drall más alto, destacarán entre la multitud.

Cuando comience el encuentro, lee lo siguiente:

Mientras camináis a través del abarrotado mercado, un drall algo desaliñado y con el pelaje enmarañado y sucio, os agarra de la manga.

—Ayudadme —os implora—. Me están persiguiendo. Por favor, ayudadme. Puedo pagaros 500 créditos. Socorro. Ocultadme.

EL JUEGO DEL ESCONDITE

La policía local persigue a Boffen por un delito que acaba de cometer. Aunque no se lo revelará a los jugadores, oculto en una bolsa de su cinturón guarda un magnífico diamante perfectamente cortado del tamaño de un puño humano. Esta piedra preciosa, conocida como el Ojo de Corell, es una de las posesiones más preciadas de la duquesa Lassa. Sin embargo, el diamante no es tan apreciado por su valor intrínseco como por los registros históricos de incalculable valor codificados en sus facetas cristalinas, que trazan el linaje de Lassa y se remontan a más de mil doscientas generaciones.

El ladrón drall ofrece a los jugadores 500 créditos, pero aumentará su oferta hasta 1.000. Si le presionan llegará a ofrecerles hasta 2.000 créditos, que es todo lo que tiene el chip de créditos que lleva encima. Si le interrogan, Boffen afirmará que ha sido acusado falsamente de un crimen y está siendo perseguido por matones a las órdenes de su acusador. Los PJ no disponen de demasiado tiempo para decidir si ayudan o no a Boffen, ya que la policía drall está cerrando el cerco en torno a él. Los personajes pueden ayudar a Boffen, entregarlo a la policía, robarle o simplemente ignorarlo (en cuyo caso el encuentro termina con la captura de Boffen).

Si deciden ayudarlo, pueden tratar de llevárselo, aunque tendrán que hacerlo rápido y en silencio o serán descubiertos. A menos que los jugadores sean especialmente hábiles en el sigilo y las artimañas, probablemente

quedarán atrapados en la redada y les interrogarán. Por otro lado, los jugadores pueden entregar a Boffen, y si lo hacen el encuentro termina rápidamente con la revelación de los secretos del drall. Los alguaciles no sólo exigirán la devolución del Ojo de Corell, sino que también le dirán que su madre, la duquesa Lassa, está muy descontenta con su comportamiento.

Los PJ que carezcan por completo de escrúpulos también podrían tratar de robarle a Boffen su chip de créditos y el diamante, si lo descubren. Si lo hacen, Boffen montará una escena, lo que alertará rápidamente a la policía drall de su presencia.

Si los PJ se enfrentan a la policía drall, identificables por los medallones que llevan, los alguaciles exigirán que les entreguen a Boffen y el Ojo de Corell. Se enfrentarán a un total de nueve alguaciles liderados por un sargento. Si los PJ se muestran intratables u ofrecen resistencia, los alguaciles utilizarán sus bastones de descarga para aturdir a los personajes en lugar de herirles, aunque en caso de que se enfrenten a fuego letal solicitarán una unidad de jinetes alados de refuerzo.

BOFFEN NIBS [RIVAL]

Boffen, el hijo díscolo de la duquesa Lassa Nibs, busca emociones y aventura. Después de haber decidido emprender una vida delictiva, Boffen robó el Ojo de Corell de su madre con objeto de financiar su carrera en los bajos fondos. A diferencia de la mayoría de sus parientes, Boffen tiene un talento para la mentira y el engaño. Aunque no es malicioso en absoluto, es egocéntrico y relativamente ingenuo en lo que respecta a los peligros de la galaxia.

Habilidades: Actividad criminal 3, Callejeo 1, Carisma 1, Educación 2, Engaño 1, Percepción 2, Sigilo 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Cinturón de accesorios, chip de créditos con 2.000 créditos, joya robada (Ojo de Corell).

SARGENTO DE POLICÍA DRALL [RIVAL]

Habilidades: Alerta 3, Armas a distancia ligeras 3, Armas cuerpo a cuerpo 3, Disciplina 2, Liderazgo 2, Percepción 3.
Talentos: Adversario 1 (incrementa 1 vez la Dificultad de toda tirada de combate efectuada contra este personaje).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bastón de descarga (Armas cuerpo a cuerpo; daño 4; crítico –; alcance de interacción; Daño de aturdimiento, Desorientación 3), 2 granadas aturdidoras (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico –; corto alcance; Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 8, Munición limitada 1), inyector de estimulantes, comunicador.

ALGUACIL DRALL [ESBIRRO]

Habilidades (sólo en grupo): Alerta, Armas a distancia ligeras, Armas cuerpo a cuerpo, Percepción.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bastón de descarga (Armas cuerpo a cuerpo; daño 3; crítico –; alcance de interacción; Daño de aturdimiento, Desorientación 3), 2 granadas aturdidoras (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico –; alcance corto; Daño de aturdimiento, Desorientación 3, Explosión 8, Munición limitada 1), comunicador.

Si se produce un combate en el concurrido mercado, la policía solicitará refuerzos y acudirán entre 3 y 4 jinetes alados montados en ibbots. Llegarán en 3 asaltos, y los PJ deberían verlos acercarse al comienzo del asalto anterior a su llegada, lo que les proporcionará una posibilidad de huir. Los jinetes alados deberían bastar para incitar a los PJ a salir corriendo, pero si llegan a ese punto y no demuestran intención de escapar, el DJ es libre de equipar a los PNJ con armas más potentes e incluso añadir agentes del SegCor. Drall es un planeta civilizado, y las fuerzas de policía responden con rapidez a los conflictos armados en el centro de una ciudad.

DESENLACE

Siempre y cuando no causen un altercado o un baño de sangre en el mercado, los jugadores pueden lograr que este encuentro resulte rentable. Si ayudaron Boffen a eludir a sus perseguidores, les pagará la cantidad acordada una vez se encuentren a una distancia relativamente segura y seguirá su camino. Si en lugar de ello ayudaron a la policía entregando a Boffen, ofrecerán a los jugadores una recompensa de hasta 500 créditos por su asistencia y llevarán a Boffen y el diamante de nuevo con la duquesa. Si los jugadores hieren o matan a Boffen o roban el Ojo de Corell, serán perseguidos sin piedad por los drall, que solicitarán la ayuda del SegCor al tiempo que ofrecen una sustanciosa recompensa por las cabezas de los personajes; suficiente como para atraer a muchos de los mejores cazarrecompensas de la galaxia.

CUMBRE EN CÓNICO SEIS

Este encuentro tiene lugar en la estación Centralia, en el sistema Corelliano. El encuentro requerirá una serie de tiradas de Atletismo y Coordinación mientras el grupo escala los Montes Cónicos. El grupo podría haber sido contratado específicamente para reducir la población de vynocks, para desplegar una sonda hacia Punto Resplandor en nombre de un científico, para buscar a un niño perdido, o simplemente podrían estar disfrutando de un periodo de inactividad.

BELLEZA SOBRENATURAL

Los Montes Cónicos septentrionales son populares entre los amantes de la adrenalina y los turistas. La baja gravedad proporcionada por la proximidad al eje polar permite una ascensión suave adecuada incluso para ancianos y gente en baja forma. Los Cónicos del sur casi nunca son visitados por turistas, y en lugar de ello asoman sobre las granjas y ranchos de la parte sur de Ciudad Hueca. Sin embargo, los Cónicos del sur serán hoy el destino de los PJ. Pueden encontrarse escalando las montañas por las siguientes razones:

- El balneario y casino Cinco Hermanos ha contratado a los PJ para cazar a los vynocks (un pariente de los mynocks que respira aire) que infestan las montañas.
- Los PJ han recibido un vale de descuento de Cinco Hermanos que les permite explorar Cónico Seis, que actualmente tiene el acceso prohibido. Pueden recibir este vale de manos de un amigo o como recompensa por otro trabajo.
- Los PJ han sido contratados por un científico local llamado Doral Vinos para colocar una sonda cerca de la cumbre. La sonda recogerá datos de Punto Resplandor durante un largo periodo de tiempo, y cabe dentro de una mochila. Si el DJ utiliza esta idea, la sonda tiene un valor de impedimento de 3, y harán falta un par de minutos para asegurarla una vez en su lugar.

Cuanto más os acercáis a los Cónicos, más os recuerda el ángulo de su inclinación al de un grupo de troncos de árboles wroshyr en lugar de a unas auténticos "montes". En la base de una de las colinas más pequeñas, apodada Cónico Seis, la hierba y la tierra comienzan a desaparecer, sustituidas por mamparos. Cerca de la entrada a una valla que rodea los Cónicos veis a una twi'lek atlética de piel rojiza abasteciendo un cobertizo de equipo. Su camisa lleva el logotipo del balneario y casino Cinco Hermanos. Os saluda cuando os acercáis.

—Me dijeron que hoy podíamos tener escaladores —sonríe con entusiasmo y lanza un rollo cable sobre un montón—. ¿Listos para un desafío?

Permite que los jugadores hablen con Sura; la joven se ofrecerá a alquilarles equipo. Por 15 créditos puede alquilarles botas magnéticas que reducen en 1 la dificultad de todas las tiradas de Atletismo y Coordinación efectuadas para escalar los Cónicos. También puede alquilar mochilas repulsoras por 45 créditos, que harán que cualquier caída se considere desde corto alcance (ver **Caídas** en la página 215 del manual básico de **Al Filo del Imperio**). Sura también tiene a la venta equipo de supervivencia general diverso. Se recomienda encarecidamente a todo PJ que no esté entrenado en Atletismo o Coordinación que alquile equipo. Mientras habla, comentará la siguiente información:

- El balneario y casino Cinco Hermanos obtuvo hace poco el derecho exclusivo para todo tipo de explotaciones turísticas en Cónico Seis, y aún no está abierto al público.
- Cónico Seis tiene una elevación de 3.500 metros.
- Hace poco una sección del pico se ha infestado de vynocks, y el casino ofrece una recompensa de 50 créditos por cada cadáver de estas criaturas.

- Aproximadamente a mitad de camino hasta la cima el aire se vuelve lo bastante enrarecido como para requerir mascarillas respiratorias.
- Sura envió a la montaña a uno de sus empleados, un niño humano llamado Jek Bannon, para que hiciera unos cuantos hologramas para anuncios. Sin embargo, todavía debería tardar un par de horas en regresar.

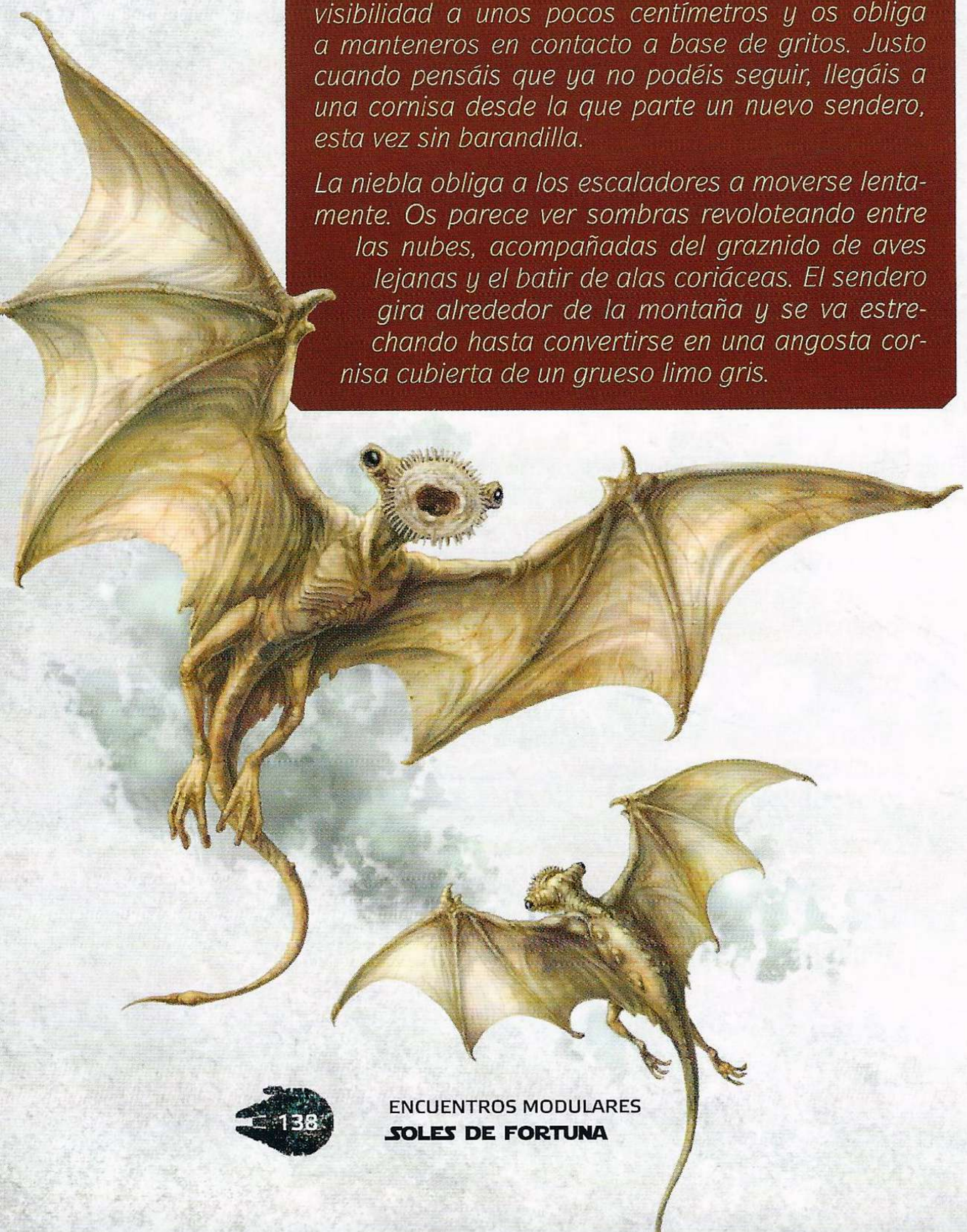
Si el grupo no tiene más preguntas, Sura les llevará hasta un sendero montañoso que da algunas vueltas alrededor del cerro.

LA ESCALADA

La ladera de la montaña es muy empinada y lisa, pero tiene suficientes huecos y grietas como para permitir una escalada libre como último recurso. Por suerte, un sendero protegido por una barandilla sube en espiral por la montaña hasta alcanzar los 500 metros de altura. Al final del sendero hay seis cuerdas que ascienden hasta desaparecer entre las nubes. Subir por una de estas cuerdas requiere una **tirada Difícil (◆ ◆ ◆) de Atletismo**, pero la escasa gravedad añade □ a la tirada (ver **Baja gravedad** en la página 213 del manual básico de **Al Filo del Imperio**).

La cuerda parece no acabarse nunca, y se extiende a lo largo de centenares de metros. Vuestra espalda y hombros arden, y vuestros antebrazos están entumecidos e hinchados. A medida que continuáis subiendo, el aire se va haciendo cada vez más húmedo hasta convertirse en nubes, lo que reduce la visibilidad a unos pocos centímetros y os obliga a manteneros en contacto a base de gritos. Justo cuando pensáis que ya no podéis seguir, llegáis a una cornisa desde la que parte un nuevo sendero, esta vez sin barandilla.

La niebla obliga a los escaladores a moverse lentamente. Os parece ver sombras revoloteando entre las nubes, acompañadas del graznido de aves lejanas y el batir de alas coriáceas. El sendero gira alrededor de la montaña y se va estrechando hasta convertirse en una angosta cornisa cubierta de un grueso limo gris.



TIRADAS DE ESCALADA

Superar una tirada de Atletismo para escalar deja al personaje tumbado en la cima, tras lo cual debe utilizar una maniobra o una ⟲ para levantarse. El PJ también puede gastar una ⟲ para añadir ■ a la siguiente tirada de un aliado. Fallar una tirada de Atletismo o Coordinación al escalar puede tener consecuencias desastrosas. Aunque una ⚙ podría costar Tensión al jugador, un fallo puede obligarle a efectuar una tirada adicional para no caer. En esta situación, el jugador puede hacer una **tirada Media (◇ ◆) de Coordinación** para tratar de agarrarse a una cornisa, cuerda, afloramiento o aliado. Alternativamente, cualquier miembro del grupo que esté lo suficientemente cerca puede gastar ⊕ para agarrar al personaje.

Los personajes pueden efectuar una **tirada Media (◆ ◆) de Supervivencia** para determinar que el limo es en realidad una capa de excrementos de vynock. Para atravesar la cornisa, los personajes deben apretar la espalda contra la montaña y desplazarse sobre ella con cuidado. Han de superar una **tirada Media (◆ ◆) de Coordinación** para pasar, pero los excrementos añaden ■ ■ a esta tirada. Mientras cruzan, los PJ serán atacados desde arriba por un trío de vynocks. Los vynocks prefieren atacar primero a droides y a cualquier personaje que lleve blindaje.

VYNOCK [ESBIRRO]

El vynock es un pariente genético del mynock. Conocidos por comer metal refinado y sin refinar con la misma fruición, se pueden encontrar en planetas terrestres de toda la galaxia. Sus bocas secretan un potente ácido que vuelve digeribles incluso los metales más resistentes. Al igual que los mynocks, los vynocks tienen cuerpos gusanoides con fauces repletas de dientes redondos y alas coriáceas acabadas en garras.

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
1	4	1 | 1

Habilidades (sólo en grupo): Coordinación, Pelea.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Boca succionadora (Pelea; daño 3; crítico 6; alcance de interacción; Incendiaria 4), garras (Pelea; daño 4; crítico 5; alcance de interacción).

El grupo saldrá de la capa de nubes a unos 2.000 metros de altitud, dejando al descubierto una imponente vista del enorme pico central que se extiende kilómetros hacia arriba, hacia el eterno mediodía de Punto Resplandor. El aire es notablemente más cálido y tiene menos oxígeno, lo que obliga a aquellos que tengan mascarillas respiratorias a ponérselas.

Conforme avanzan, el calor procedente de Punto Resplandor se va haciendo insoportable. Los personajes deben superar una **tirada Difícil (◆◆◆) de Aguante** para combatir el agotamiento provocado por el calor. Todo personaje que falle la tirada se quedará sin aliento (no podrá sufrir Tensión para usar aptitudes ni para efectuar maniobras adicionales hasta el final del encuentro). Reduce la dificultad en 1 si el jugador utiliza una máscara respiratoria o lleva prendas térmicas para combatir el calor.

Mientras el grupo continúa avanzando a lo largo del sendero, ven una cueva a unos 15 metros por encima de ellos, sobre una pared lisa; un brazo humano parece colgar del borde. Para escalar la pared hará falta superar una **tirada Formidable (◆◆◆◆) de Atletismo**, pero cualquier personaje que tenga un cable de ascensión podrá efectuar una **tirada Difícil (◆◆◆) de Armas a distancia ligeras** para dispararlo a la boca de la cueva, y luego una **tirada Media (◆◆) de Atletismo** para escalar por él.

Una vez el grupo llegue a la parte superior de la pared, verán a un joven de unos quince años boca abajo en el camino cercano a la entrada de la cueva, agarrando una mochila de plastoide. Permite a los PJ efectuar una **tirada Media (◆◆) de Medicina** para despertar al chico, que se ha desmayado a causa del calor. Mientras atienden al chico, un grupo de 6 vynocks (en dos grupos de 3) salen de la cueva a corto alcance y atacan al grupo. 3 vynocks más saldrán de la cueva durante el tercer asalto (si el grupo tiene problemas con los 6 primeros, el DJ puede decidir no utilizar esto vynocks adicionales). El terreno de la cueva se considera difícil.

JUGARSE EL PELLEJO

Una vez neutralizados los vynocks, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Cuando el último vynock cae humeante al suelo de la cueva, el chico gime y abre los ojos.

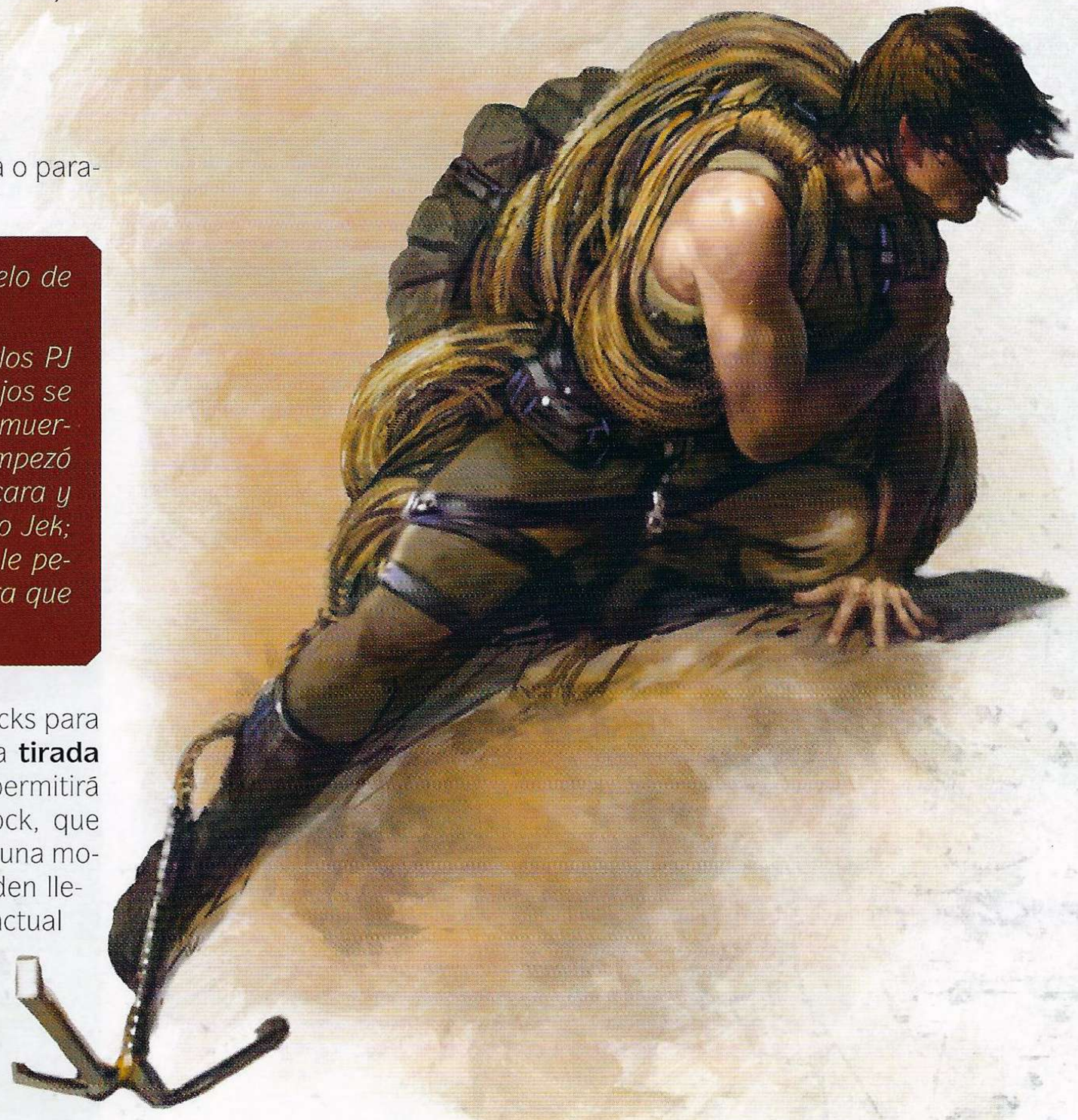
—Uff, ¿qué ha pasado? —dice; luego mira a los PJ para hacerse una idea de su situación, y sus ojos se abren como platos al ver la horda de vynocks muertos—. Vaya, me habéis salvado el cuello. Empezó a hacer mucho calor... fui a ponerme la máscara y debí desmayarme antes de cogerla. Me llamo Jek; gracias por salvarme. Voy a llamar a Sura y le pediré que nos mande el volador de rescate para que nos recoja en la cumbre.

El grupo deberá recoger los cadáveres de vynocks para recibir su recompensa. Si exploran la cueva, una **tirada Fácil (◆) de Percepción** o **Supervivencia** les permitirá encontrar una nidada de cinco huevos de vynock, que pueden coger, aplastar o dejar. Jek tiene también una mochila de equipo (impedimento 8) que los PJ pueden llevarse o dejar ahí; si no se la llevan, en su estado actual Jek se olvidará de ella. El DJ puede mencionarlo sin que los PJ tengan que hacer otra tirada de Percepción. La cueva atraviesa la montaña y termina en un camino hacia la cumbre, donde el aerodeslizador se encontrará con los PJ después de que dispongan de un rato para disfrutar del paisaje.

La vista desde la cumbre es increíble. Podéis ver toda Ciudad Hueca, esparcida como un vívido mosaico verde y azul que se traga los Cónicos por todos lados. No importa en qué dirección miréis, la tierra se alza como una ola verde y azul, como si fuera a estrellarse contra vosotros, y os lleva un rato acostumbraros.

DESENLACE

Sura se encuentra con el grupo en la pista de aterrizaje, y se alegra de ver a Jek sano y salvo. Recoge su equipo y entrega a los PJ un vale para el balneario y casino Cinco Hermanos. El vale tiene un valor de 50 créditos por cada cadáver de vynock o huevo, más 250 créditos adicionales por salvar a Jek (y otros 50 si los PJ recuperaron su mochila). Otorga 10 PE a cada jugador por completar el encuentro, además de los PE que hayan adquirido normalmente.



LA APUESTA CORELLIANA

El grupo ha sido contratado para recorrer la Apuesta Corelliana, una famosa ruta de contrabando tan famosa como la Carrera de Kessel. La ruta conlleva una serie de microsaltos de precisión al hiperespacio dentro del sistema Corelliano para evitar las patrullas del SegCor, y los PJ han de ser capaces de cargar y descargar con rapidez entre transportes. El encuentro está escrito desde el supuesto de que los PJ son contratados por Gustip, mayordomo de una poderosa organización criminal con base en la estación Centralia, pero podría contratarlos casi cualquier organización delictiva de la galaxia, o bien ser obligados mediante coacción si se activa una Obligación del tipo Favor. Este encuentro puede ser utilizado para comenzar una campaña en el Sector Corelliano, para presentar a nuevos PNJ o incluso para introducir nuevos miembros en el grupo.

¿ASÍ QUE NECESITÁIS UNA NAVE?

Gustip, un drall vestido de punta en blanco y acompañado por un trío de selonianas, se entrevista con el grupo. Esto puede suceder en cualquier cantina de mala muerte, puerto espacial o guarida de un señor del crimen de cualquier planeta en el Sector Corelliano.

—Ah, caballeros. Hola; me llamo Gustip. Tengo entendido que cuentan con una astronave y tienen ciertos deseos de ganarse unos créditos, ¿es correcto? —dice el drall, apoyándose sobre su bastón chapado en aurodio mientras se ajusta un fajín ocre de septaseda—. Necesito una nave y una tripulación para recorrer la Apuesta Corelliana, ¿os suena?

Gustip enarca una ceja en dirección al grupo, y luego sacude la cabeza decepcionado cuando resulta evidente que no han oído hablar de ella.

—¿No? —continúa, exhalando sobre la ornamentada parte superior del bastón y frotándolo contra la piel de su brazo—. Puede que la conozcáis como "Reunión Familiar". Se trata de una ruta de contrabando. La carga se sube a la nave, y luego la entregáis a otras cuatro naves situadas en diversos puntos del sistema Corelliano. Para llegar a estos puntos de encuentro hay que ejecutar una serie de microsaltos hiperespaciales. Os darán una caja, un cofre de viajero espacial. En cada punto de intercambio, el destinatario le pondrá un sello. Nos encontraremos al final del trayecto. Si veo los tres sellos intactos, sabré que habéis cumplido y se os recompensará con 3.000 créditos. Si perdéis o manipuláis el cofre, os quedáis sin paga. Si no lográis hacer las entregas, nos deberéis el valor de la carga. Por lo que tengo entendido, hacer un buen tiempo os da derecho a fanfarronear entre los de vuestra calaña.

El grupo puede hacer una **tirada enfrentada de Negociación contra Negociación** para tratar de aumentar su comisión hasta un valor máximo de 4.000 créditos. Si ninguno de los PJ está entrenado en Astronavegación, o ninguno tiene una característica de Intelecto superior a 3, Gustip les ofrecerá datos de astronavegación secretos que disminuirán en 1 la dificultad de todas las tiradas de Astronavegación para este encuentro. En general Gustip se comportará como si los PJ fuesen seres inferiores, y como si tratar con ellos le resultase tedioso. Les proporciona la siguiente información:

- Deberán transferir al cautivo Oso Maduk a la *Mynock Mohoso* cerca de la estación Centralia.
- Entregarán diez cajas de especia del avarbusto a la *Princesa Nek* cerca de Selonia.
- Trasladarán cinco cajas de especia brillestim a la *Bota Vacía* cerca de Drall.
- Transferirán al expatriado Verd Ramos a la *Legado Horizonte* cerca de Corellia.

Una vez lleguen a un acuerdo, las selonianas de Gustip acompañarán a los héroes para cargar la nave. Da algo de tiempo a los PJ para que trasladen la carga cerca de alguna esclusa o a un compartimento secreto. El prisionero, el expatriado, y todas las cajas de especias se llevarán a escondidas a la nave de los PJ.

GUSTIP, MAYORDOMO DRALL [RIVAL]

Gustip, el competente mayordomo del barón Kaldo, a menudo viaja a otros planetas para organizar misiones de contrabando y otras actividades delictivas. Esto también proporciona a Kaldo un cierto nivel de negación plausible que utiliza con gran efecto al tratar con la aristocracia corelliana.

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	1	5	3	3	2

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
3	14	1 / 1

LLEVAR UN CONTROL DEL TIEMPO

La Apuesta Corelliana está pensada como una misión de contrabando cronometrada. El DJ debería contar el número de asaltos de combate transcurridos desde el momento en el que los PJ salen del hiperespacio en Soronia, y parar de contar tan pronto se comuniquen con seguridad con la *Legado Horizonte*. Un tiempo perfecto y sin complicaciones sería de alrededor de 20 asaltos, aunque el descontrol y la anarquía del sistema Corelliano siempre complica las cosas.

TRASLADO DE CAJAS

Permite al grupo trazar un plan para mover sus cajas de forma eficiente, y utiliza estas directrices para ayudar a estimar cuántos asaltos serán necesarios para transferir cada carga. Dirige las escenas de traslado de carga de forma narrativa resumida. Si uno o más personajes se esfuerzan por trasladar las cajas a mano una distancia importante, pueden verse obligados a efectuar una **tirada Media (◆ ◆) de Atletismo**; si tienen éxito tardarán menos tiempo en cargar las cajas, mientras que un fallo hará que sufran 2 puntos de Tensión a causa de la fatiga.

- Para atravesar de un lado a otro un carguero ligero generalmente hacen falta 2 maniobras.
- Para sacar un cajón de un compartimento oculto sellado hacen falta 2 maniobras.
- Abrir o cerrar una escotilla requiere 1 maniobra.
- Trasladar una caja requiere el doble de maniobras que moverse la misma distancia sin una. Cada PJ puede mover un cajón a la vez; si tienen una puntuación de Fortaleza o Atletismo de 3 o más, pueden mover dos cajas o mover una caja a la velocidad normal.

Habilidades: Bajos fondos 3, Callejeo 2, Educación 3, Frialdad 2, Mundos del Núcleo 3, Negociación 2, Percepción 1.
Talentos: Ingenioso (una vez por partida, puede sustituir por Intelecto la característica necesaria para una tirada).
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Bláster de bolsillo (Armas a distancia ligeras; daño 5; crítico 4; corto alcance; Fijar para aturdir), ropa blindada disimulada de calidad superior (+1 a la Defensa, +2 a la Protección), bastón de aurodio, módulo de datos codificado, comunicador.

LA APUESTA DE CINCO HERMANOS

Los personajes deben hacer primero un salto hiperespacial normal al sistema Corelliano. Esto requiere una **tirada Fácil (◆) de Astronavegación**. La duración del salto varía en función del lugar de origen, pero cuando salgan del hiperespacio aparecerán cerca de Soronia, en el borde del sistema. Durante el salto, los PJ pueden querer definir estrategias o hablar con los pasajeros.

OSO MADUK, DUROS [RIVAL]

El prisionero duros lleva una túnica oscura y deslucida, y unos pantalones con botas marrones de caña alta. Un par de gafas de visión nocturna le cuelgan del cuello, y está atado con un arnés aturdidor. Una vez en el hiperespacio, Oso hablará con cualquiera que se le acerque.

—Oye, tenéis que dejarme salir de aquí, en serio. No sabéis lo que estos tipos hacen con los testigos de asesinatos. Sólo soy un simple holoperiodista, soy inocente. Podéis decir que me solté y robé una cápsula de escape cuando salimos del hiperespacio. Mi red de noticias tiene una oficina en Tralus. Vamos, colegas, ¿qué decís? Echadme un cable.

Oso puede compartir con los personajes la siguiente información, aunque si el grupo parece demasiado interesado tratará de negociar a cambio de algo de libertad. Cualquiera que le escuche podrá efectuar una **tirada enfrentada de Disciplina contra Engaño** para darse cuenta de que Oso está mintiendo sobre quién es y sobre lo que le pasará:

- Gustip representa a una poderosa organización criminal con base en la estación Centralia.
- Oso afirma que estaba entrevistando a un candidato a senador cuando éste fue asesinado por los hombres de Gustip. Oso fue hecho prisionero. Si descubren que miente, les dirá que le estaba preparando una estafa.
- Oso está seguro de que el jefe de Gustip tiene la intención de torturarle, interrogarle, y luego matarlo.

Habilidades: Actividad criminal 2, Carisma 2, Engaño 2, Percepción 2, Sigilo 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Gafas de visión nocturna.

VERD RAMOS [RIVAL]

Verd Ramos es un hombre mayor de unos sesenta años con una dignidad tranquila pero cansada. Es educado y lleva una túnica de color verde oscuro plisada con pantalones oscuros. Verd tiene poca información que ofrecer, y no conoce a Oso Maduk ni a Gustip. Afirma haber sido exiliado de Corellia por cuestiones políticas, y regresa en secreto para visitar a su madre enferma.

EFECTUAR UN MICROSALTO

Las flotas militares utilizan microsaltos para traer refuerzos que ya se encuentran en el sistema, o para ejecutar ataques furtivos donde el tiempo es crítico. También se pueden utilizar para hacer huidas rápidas. Debido a que estos saltos se producen en el interior de un mismo sistema, sólo tardan un asalto en efectuarse. Para trazar un microsalto en este encuentro harán falta 2 asaltos y se deberá superar una **tirada Difícil (◆◆◆) de Astronavegación** con ■. Los pilotos a menudo utilizan el hiperimpulsor auxiliar para estos saltos, ya que aunque es más lento, tiene más precisión y es más barato de sustituir en caso de avería. El uso de un hiperimpulsor más rápido que uno de clase 5 para realizar un microsalto añade ■ al intento.

Un microsalto efectuado con éxito sitúa a los PJ a alcance medio de su destino específico. Los ✲ adicionales pueden reducir el tiempo necesario para calcular el salto en 1 asalto. Cada ❍ reduce el intervalo de alcance con su destino, mientras que cada ◎ lo aumenta. Un ⊕ permite a los PJ efectuar el microsalto en 0 asaltos (tarda tan poco tiempo que es instantáneo). Una ▽ puede añadir ■ a las tiradas posteriores o causar Tensión de sistemas al hiperimpulsor o a algún otro sistema de la nave.

Habilidades: Armas cuerpo a cuerpo 4, Coordinación 3, Disciplina 4, Frialdad 4, Negociación 2, Percepción 2, Sigilo 2.
Talentos: Ninguno.
Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Módulo de datos, comunicador.

ESTACIÓN CENTRALIA: ENTREGA 1

El grupo deberá realizar un microsalto entre Soronia y unas coordenadas cerca de la estación Centralia para reunirse con su primer objetivo, el *Mynock Mohoso*. Pasar entre los pozos de gravedad de Talus y Tralus para acercarse lo suficiente a Centralia es excepcionalmente difícil, lo que añade un ■ adicional a la **tirada Difícil (◆◆◆) de Astronavegación** (consulta el cuadro de texto **Efectuar un microsalto**). Tras salir del hiperespacio, el *Mynock Mohoso* llama al grupo mediante un láser de comunicaciones.

—Aquí el Mynock Mohoso, igualad nuestro rumbo, bajad vuestros escudos y preparaos para el atraque.

Los PJ deben maniobrar hasta situarse a alcance de bocajarro con el *Mynock* y superar una **tirada Fácil (◆) de Pilotar vehículo espacial** para acoplarse. Si Oso convenció al grupo para que le dejasen utilizar una cápsula de escape, nueve secuaces selonianas entran en la nave con las armas desenfundadas para confiscar la carga, llevarse a Verd y cancelar el contrato del grupo. De lo contrario, una seloniana entrará y liberará a Oso de sus ataduras. Oso parece extrañamente satisfecho de sí mismo, se estira de forma despreocupada y dedica un saludo picaresco a los PJ.

—Gracias por el viaje, colegas. Habéis pasado la entrevista. Gustip no puede tener tripulaciones blandas en nómina. Buena suerte con el resto de la Apuesta.

Oso se saca de la manga un tampón con el sello del rancho Explosión Nova Nauga de Ciudad Hueca y lo presiona contra el cofre de viajero espacial.

—Ahora, si me disculpáis, tengo una cita con una mesa de sabacc.

Os dedica un nuevo saludo pícaro antes de pasar al Mynock Mohoso, y a continuación cierra la escotilla.

Desde el momento en que la escotilla se abre hasta que se cierra deberían transcurrir unos 3 asaltos de juego estructurado. El grupo puede soltarse del *Mynock* y realizar el siguiente microsalto. Los PJ inteligentes comenzarán a calcular el salto durante el intercambio.

SELONIA: ENTREGA 2

El microsalto a las coordenadas próximas a Selonia requiere una **tirada Difícil (◆◆◆) de Astronavegación**. La *Princesa Nek* se encuentra exactamente donde debería estar. Una vez más, se indicará a los PJ que bajen sus escudos y se preparen para el atraque, para lo que será necesario superar una **tirada Fácil (◆) de Pilotar vehículo espacial**. A partir del instante en que las dos naves atraquen, las 10 cajas de especia del avarbusto (cada una con 300 dosis) podrán descargarse en una cantidad de asaltos de juego estructurado que dependerá de dónde estén guardadas. El DJ puede estimar cuántos asaltos se tardará en hacer el traspaso en función de los planes del grupo, interpretando la escena de forma narrativa. Después de descargar, el especialista de carga de la *Princesa Nek* pondrá a la caja un sello conmemorativo de una expedición de espeleología en Selonia.

DRALL: ENTREGA 3

El microsalto a las coordenadas cercanas a Drall precisa de una **tirada Difícil (◆◆◆) de Astronavegación**. Tras volver al espacio normal, la *Bota Vacía* aparecerá muy cerca de la cabina de los PJ. El enorme transporte indica al grupo que se acerquen, apaguen sus motores y dejen que el proyector de campo de tracción se encargue del proceso. Aterrizarán 4 asaltos después de llegar a alcance de bocajarro. Las cinco cápsulas selladas ambientalmente de especia brillestim (cada una con 80 dosis) se pueden descargar en pocos asaltos de juego estructurado si se han

colocado en un lugar de fácil acceso. El DJ puede contar los asaltos como desee, y una vez más el transporte de la carga debería resolverse de forma narrativa. Después de hacer el traslado de la carga, les pondrán en el cofre un sello de la biblioteca de Drall, y el grupo podrá despegar y hacer su última escala en Corellia.

CORELLIA: ENTREGA 4

El microsalto a las coordenadas cercanas a Corellia exige superar una **tirada Difícil (◆◆◆) de Astronavegación**. Al volver al espacio normal, desde la cabina únicamente podrán ver un asteroide grande y helado. El piloto habrá de superar una **tirada Media (◆◆) de Pilotar vehículo espacial** para no chocar contra el asteroide (hacerlo se considera una colisión mayor para la nave; ver **Colisiones** en la página 243 del manual básico de **Al Filo del Imperio**). Incluso si logran apartarse a tiempo, un par de cazas Capa y una patrullera Firespray-31 saldrán de detrás del asteroide y efectuarán un disparo de advertencia.

—Al habla el capitán Jostero, de los corsarios Silestro. Deteneos de inmediato y preparaos para entregarnos vuestra carga, o defendeos y morid. Lo que prefiráis.

Los piratas colocaron el asteroide cerca de las rutas de salto hiperespacial más comunes para sacar naves del hiperespacio y tenderles una emboscada. El grupo deberá luchar o alejarse del asteroide lo suficiente como para efectuar otro microsalto, aunque pueden tratar de negociar o rendirse.

Los piratas utilizarán sus cañones de iones para inutilizar la nave, después de lo cual el capitán Jostero y dos piratas (un solo grupo de esbirros) abordarán la nave para someter a la tripulación. Si ya no queda carga, el capitán Jostero se quedará con la nave. Si los camaradas de Jostero son derrotados, el capitán pirata huirá tan pronto como reciba daño.

Jostero pilota la *Hoja Sangrienta* y controla las armas. Los cazas Capa los pilotan piratas.

CAPITÁN JOSTERO [RIVAL]

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

PROTECCIÓN	U. DE HERIDAS	DEFENSA CC/AD
4	17	0 | 0

Habilidades: Armas a distancia ligeras 3, Artillería 2, Coacción 3, Engaño 3, Liderazgo 2, Percepción 2, Pilotar vehículo espacial 3.
Talentos: Ninguno.
Habilidades: Líder pirata (puede realizar 1 maniobra para dar órdenes a otros aliados piratas situados hasta alcance medio, proporcionándoles ■ para su siguiente tirada).
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), blindaje acolchado (+2 a la Protección), comunicador.

HOJA SANGRIENTA, PATRULLERA FIRESPRAY MODIFICADA

SILUETA	VELOCIDAD	MANEJO	DEF. PROA/BABOR/ESTRIBOR/POPA	BLINDAJE
4	4	-1	2 | - | - | 1	4

UMBRAL DC	UMBRAL TS
18	10

Tipo/modelo de vehículo: Patrullera (Firespray).
Fabricante: Ingeniería de Sistemas Kuat.
Hiperimpulsor: Principal de clase 3, auxiliar de clase 15.
Computadora de navegación: Sí.
Alcance de los sensores: Corto.
Tripulación: Capitán Jostero, 2 piratas.
Capacidad de impedimento: 40.
Pasajeros: 6 (prisioneros).
Autonomía: 1 mes.
Precio/rareza: 80.000 créditos (4).

Armas: Cañones bláster automáticos montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 3; crítico 5; alcance a bocajarro; Automática). Proyector de campo de tracción ligero montado en el morro (sector de tiro de proa; daño –; crítico –; alcance a bocajarro; Tracción 2).

ENSAMBLAJES

Sistema predictivo de selección de objetivos: Al efectuar un ataque de fuego automático con los blásteres automáticos de la nave, no se aumenta en 1 la dificultad del ataque.

PIRATA DE JOSTERO [ESBIRRO]

Habilidades (sólo en grupo): Armas a distancia ligeras, Artillería, Pilotar vehículo espacial.
Talentos: Ninguno.

Aptitudes: Ninguna.
Equipo: Pistola bláster pesada (Armas a distancia ligeras; daño 8; crítico 3; alcance medio; Fijar para aturdir), traje de vuelo blindado (+2 a la Protección), caza Capa modificado.

CAZA ESTELAR CAPA MODIFICADO

Tipo/modelo de vehículo: Caza estelar (Capa).
Fabricante: Ingeniería de Sistemas Kuat.
Hiperimpulsor: No.
Computadora de navegación: No.
Alcance de los sensores: Bocajarro.
Tripulación: 1 piloto.
Capacidad de impedimento: 12.
Pasajeros: 0.
Autonomía: 1 día.
Precio/rareza: 38.000 créditos (4).
Armas: Cañones láser ligeros montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 3; alcance a bocajarro; Enlazada 1). Cañones de iones montados en el morro (sector de tiro de proa; daño 5; crítico 4; alcance de bocajarro; Enlazada 1, Iónica).

CRÉDITOS Y CREDIBILIDAD

Una vez lejos de los piratas, el grupo puede volver a intentar su microsalto a Corellia con una **tirada Difícil (◆◆◆) de Astronavegación**. Después de volver al espacio real, los PJ podrán establecer contacto con la *Legado Horizonte*, momento en el que habrán completado la ruta y el DJ podrá dejar de controlar el tiempo. La *Horizonte* indica al grupo que aterrice en Coronet, en los muelles inferiores del sur. Al aterrizar, Gustip saldrá de la rampa de acceso acompañado por un trío de selonianas. Cuando vea a Verd y el cofre, se dirigirá a los PJ.

—Veo que habéis completado la misión satisfactoriamente —dice Gustip mientras gira la punta de su bastón y saca una llave de un pequeño compartimento oculto en su interior—. Esta llave abre el cofre; en su interior están vuestros honorarios, junto con un comunicador cifrado. Hoy habéis demostrado un gran aplomo. Si alguna vez deseáis correr la Apuesta otra vez, no dudéis en llamar a maese Ramos. Espero que disfrutéis de vuestra estancia en Corellia; mandadnos un mensaje cuando queráis marcharos.

Dicho esto, Gustip hace una cabriola, aborda la Legado Horizonte y despega instantes después.

Los PJ encontrarán sus honorarios en el cofre junto con el comunicador cifrado. Con créditos frescos, podrán dirigirse a la Avenida de la Nave del Tesoro para disfrutar de los frutos de su trabajo, o dedicarse a reparar su nave para la próxima misión. Concede 5 PE a cada jugador por completar con éxito la Apuesta Corelliana. Además, cuenta la cantidad total de asaltos transcurridos en este encuentro. Una cantidad baja les proporcionará prestigio en los bajos fondos, y puede ayudarles a obtener más trabajo o una mejor remuneración. Un listado de posibles recompensas dependiendo del tiempo invertido sería:

- **30 asaltos o menos:** +5 PE.
- **Entre 31 y 40 asaltos:** Añade □ a todas las tiradas de Carisma o Negociación efectuadas para tratar con otros contrabandistas corellianos.
- **Entre 41 y 60 asaltos:** Una copa gratis en el Paraíso del Mynock, en la Avenida de la Nave del Tesoro.
- **61 asaltos o más:** Nada.

APUESTA ALEATORIA

Este mismo encuentro modular puede utilizarse en más de una ocasión con el mismo grupo. El DJ puede alternar la carga y los pasajeros según considere necesario para darle variedad. Otros pasajeros podrían ser agentes encubiertos del SegCor que traten de pillar a Gustip in fraganti, o tal vez Vert sea en realidad un jedi corelliano en el exilio. También es una buena manera de presentar nuevos personajes o PNJ. Plantéate también modificar la carga para incluir distintos tipos de contrabando como armas, hologramas prohibidos, criaturas exóticas e ilegales, refugiados, objetivos de recompensas o cualquier otra cosa para que cada nueva Apuesta sea distinta. Piensa también en otros posibles obstáculos, tales como una nube de escombros procedente de una batalla reciente con piratas.

STAR WARS®
AL FILO DEL IMPERIO™

JUEGO DE ROL

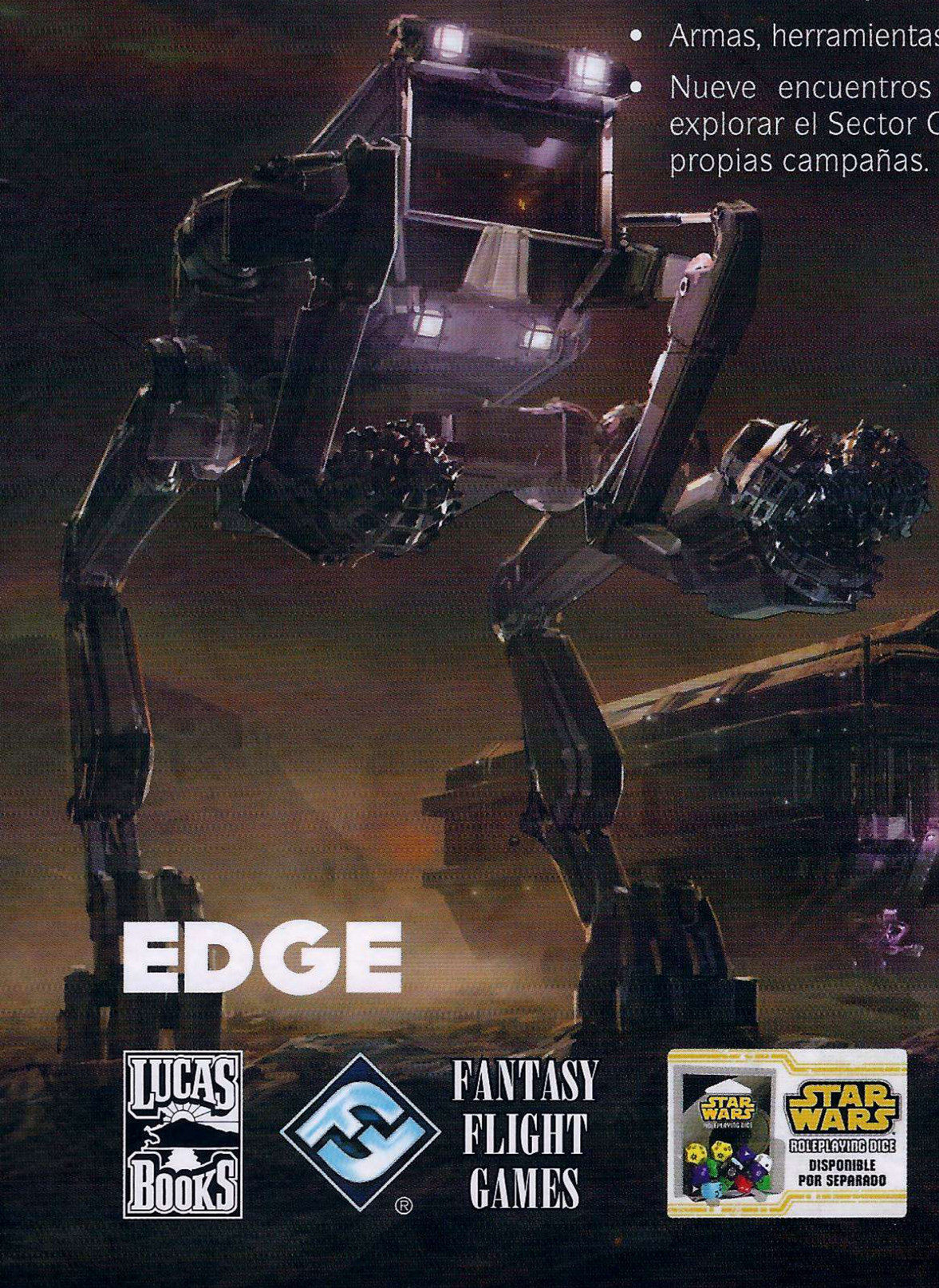
Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana....

En Corellia, la mejor opción para hacer fortuna es conseguir una nave rápida, con un piloto aún más rápido, y lanzarse a las rutas hiperespaciales. Es exigente, pero los corellianos están a la altura. Es aterrador, pero los corellianos no conocen el miedo. Es arriesgado, pero a los corellianos no les asusta el riesgo. Al fin y al cabo, las únicas cosas mayores que el riesgo son las recompensas que pueden obtener…

Enfréntate a peligros e intrigas en el corazón de la galaxia de *Star Wars* con **Soles de Fortuna.** Este suplemento sobre el Sector Corelliano incluye todo aquello que pueda necesitar un contrabandista emprendedor para explorar las oportunidades y aventuras del lugar de nacimiento de Han Solo y Wedge Antilles. Elude a las patrullas de SegCor con un cargamento de especia de contrabando, explora los túneles secretos de Selonia y participa en carreras de aceleradores a través de los letales Pantanos de Cristal.

Este suplemento incluye:

- Información detallada de todos los planetas importantes del Sector Corelliano.
- Tres nuevas especies jugables presentes en el sector.
- Armas, herramientas, contrabando y astronaves raras y exóticas.
- Nueve encuentros modulares que el DJ puede utilizar para explorar el Sector Corelliano con los jugadores o incluirlos en sus propias campañas.



EDGE

LUCAS BOOKS

FANTASY FLIGHT GAMES

STAR WARS ROLEPLAYING DICE
DISPONIBLE POR SEPARADO

POWERED BY STAR WARS DICE
App Store ANDROID

starwars.com

SOLES DE FORTUNA
SKU : EDGSWE07
ISBN : 978-84-15889-74-8
D.L. : SE 1522-2014

EDGEENT.COM

9 788415 889748