

STAR WARS™

DARTH VADER

CONSTRUYE LA RÉPLICA DEL LEGENDARIO LORD SITH



110




Planeta
DeAgostini

Disney · 
© & ™ 2027 LUCASFILM LTD.

STAR WARS DARTH VADER

CONSTRUYE PASO A PASO LA FIGURA DEL LEGENDARIO LORD SITH



EN ESTE NÚMERO

PÁGINA 1
EL LADO OSCURO
**LAS APARIENCIAS
ENGANAN
(OSHA ANISEYA)**

PÁGINA 5
OTROS VILLANOS
SERIPAS

PÁGINA 9
PASO A PASO
**VESTIMENTA (5)
Y PIES (1)**

PÁGINA 13
NAVES Y EQUIPO
**DETONADORES
TÉRMICOS**

PÁGINA 17
PLANETAS
**LA VIDA EN LAS
NUBES (BESPIN)**

Grupo Planeta DeAgostini

Presidente:
Carlos Fernández

**Editorial Planeta
DeAgostini, S.A.U.**
Paseo de la Zona Franca, 105
TORRE LLEVANT
08038 Barcelona, Spain

Presidente:
Carlos Fernández
Director general:
Xavier Gírbau
Editor del proyecto:
Carlos Palomar

EDICIÓN:
Centro Editor PDA, S.L.

REALIZACIÓN EDITORIAL:
Estudio Fénix

TEXTO:
Dan Zehr



© & TM 2027 LUCASFILM LTD.

© & TM 2027 LUCASFILM LTD.
www.starwars.com

ISBN obra completa:
978-84-684-9804-1
Depósito legal en España:
B 4693-2024

Imprime:
Cachiman Gràfic S.L.
Rec Molinar (Pol. Ind. Circuit
Catalunya), 6 Bajo,
08160, Montmeló
(Barcelona)

Impreso en España -
Printed in Spain
DISTRIBUYE PARA ESPAÑA:
Logista Publicaciones
Trigo, 39 - Edificio 2
Polígono Industrial
Polvoranca
28914 Leganés (Madrid)

El P.V.P. en Canarias, Ceuta y
Melilla incluye los gastos de
transporte.

**SERVICIO DE ATENCIÓN
AL CLIENTE Y PETICIÓN
DE NÚMEROS ATRASADOS**
(válido solo para territorio
español):
Tel. 902 11 45 44 (en horas
de oficina)

Importador en Argentina:
**DISTRIBUCIONES DEL
FUTURO S.A. -**
Julio A. Roca 781 Piso 19 -
C.A.B.A., Argentina
**Distribuye en C.A.B.A. y
C.B.A.: BRIHET E HIJOS S.A.**
Distribuye en Interior:
**Distribuidora General de
Publicaciones S.A.**

IMPORTADO EN MÉXICO POR:
**Distribuidora Intermex,
S.A. de C.V.**
Dirección: Avenida Santa Fe,
número 481 - Piso 10,
Colonia Santa Fe
Cuajimalpa, CDMX
C.P. 05348,
RFC: DIN8705087D7

El editor se reserva el
derecho de modificar
el precio de las entregas
en caso de que se produzca
un aumento significativo
de los costes de
aprovisionamiento de
materias primas y de
producción, de los costes de
transporte y de la tasa de
inflación.

Condiciones válidas para la venta en España por Editorial Planeta DeAgostini, S.A.U.

CÓMO CONTINUAR TU COLECCIÓN... **ASEGÚRATE TUS ENTREGAS**



SERVICIO DE SUSCRIPCIÓN

- ✓ Garantía de recibir **todas las entregas.**
- ✓ **Sin compromiso de permanencia.**
- ✓ Recibe cómodamente las entregas **en tu domicilio.**

- ✓ Recibe los **regalos de la colección.**
- ✓ Acceso a la **Oferta Premium** de Suscripción.



SERVICIO DE RESERVA GARANTIZADA

- ✓ Reserva y recoge las entregas en tu **punto de venta.**
- ✓ Consulta en tu punto de venta la disponibilidad de este servicio.

- ✓ Rellena el **cupón de Reserva Garantizada** con tus datos personales y entrégalo en tu punto de venta.
- ✓ **Sin costes adicionales** para ti.

Descubre las próximas entregas de la colección
en la web **planetadeagostini.es**



¿Necesitas ayuda?
Te informamos en el

931 336 471

LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

La complicada vida de Osha Aniseya empeoró al descubrir que su hermana gemela, Mae, seguía viva. La investigación sobre la ola de asesinatos perpetrados por Mae —que estaba matando a los jedi que habían estado en Brendok cuando ellas eran pequeñas— llevó a Osha por un camino oscuro y peligroso.



Osha, junto con el maestro jedi Sol y el caballero jedi Yord, visitaron la tienda de Qimir durante sus investigaciones en Olega.

Tras hallar el cadáver del maestro jedi Torbin, el Consejo jedi se dio cuenta de que Osha era inocente de los delitos de los que se le acusaba. Sol, su padawan Jecki y Yord, el amigo de la infancia de Osha, siguieron investigando quién podría estar ayudando a Mae; sus sospechas apuntaban a un boticario de Olega llamado Qimir. Osha, haciéndose pasar por Mae, fue a visitarlo cuando este se encontraba solo en su tienda. Qimir no se dejó engañar por el disfraz, aunque al principio fingió lo contrario mientras se asombraba en su fuero interno de lo mucho que se parecían las gemelas. Cuando la conversación confirmó su implicación y la de Mae en los asesinatos, los jedi entraron en la tienda, interrogaron al tendero, que no era tan inocente, y le prepararon una trampa a Mae.

Al salir de la tienda, Osha le pidió a Sol que le permitiera enfrentarse a su hermana



Descubrir que su hermana gemela estaba viva supuso un vuelco a la vida de Osha, que acabaría convirtiéndose en acólita de un lord sith.



antes de que la detuviera. El maestro Jedi se negó, por temor a que el reencuentro acabara en violencia. Esa misma noche, Osha escuchó a hurtadillas el enfrentamiento entre Sol y su gemela en las calles desiertas. Ahora era el turno de Mae de descubrir que su hermana estaba viva y, por un momento, se cuestionó su sanguinaria venganza contra los Jedi. Aunque Osha se alegró de volver a ver a su gemela, se horrorizó ante sus actos y supo que debía ser capturada. Mae huyó, pero Osha la persiguió e incluso le disparó con una pistola aturdidora. Pero falló, y ella escapó.

UN ENCUENTRO TRÁGICO

Osha quería ir tras Mae y encontrarla por su cuenta, pero Sol la convenció de que

se quedara con los Jedi y les ayudara a detenerla sin recurrir a la violencia. Osha accedió y todos viajaron a Khofar, donde uno de los Jedi objetivo de Mae, el Wookiee Kelnacca, vivía en el exilio. Mientras caminaban por el bosque, un umbramoth atacó a Osha y a Sol desde las copas de los árboles, pero el maestro Jedi mató a la criatura con su espada láser. Osha se dio cuenta de que había sentido la muerte del umbramoth a través de la Fuerza.

El pequeño grupo encontró a Mae y Sol se apresuró a enfrentarse a ella una vez más. A petición de Sol, Osha se quedó atrás, pero solo para verse envuelta en un grave peligro. El Extraño, el guía y cómplice de Mae, se acercó sigilosamente por

Osha y un grupo de Jedi siguieron el rastro de Mae hasta Khofar, donde el maestro Jedi Wookiee Kelnacca vivía en el exilio.





Después de que su hermana la dejara inconsciente, Osha se despertó en una isla desconocida. Sin embargo, pronto descubrió que su enemigo y secuestrador, el Extraño, tenía otra faceta distinta.

Mientras huía de la matanza perpetrada por el Extraño, Osha se topó con Mae en el bosque. Era la primera vez que se veían desde la catástrofe de Brendok.

detrás de ella y, usando la Fuerza, la lanzó a un lado. El Extraño, que en realidad era Qimir, activó su espada láser roja y abatió a los caballeros jedi como si fueran muñecos. Fue una escena digna de una pesadilla, y Osha huyó por el bosque, donde se topó con Mae. Las hermanas se abrazaron por primera vez desde que eran niñas.

Sin embargo, el reencuentro pronto se convirtió en discusión. Osha reprendió a su hermana por sus atroces actos y le dijo que los jedi que había matado eran más una familia para ella que su propia hermana. Mae defendió sus acciones y le recordó a Osha que esos jedi a los que llamaba familia habían invadido su hogar cuando eran pequeñas. Pero perdonó a Osha por su franqueza, convencida de que los jedi le habían lavado el cerebro.

Las dos siguieron discutiendo hasta que Mae utilizó la Fuerza para derribar y noquear a Osha. Luego, se cortó las trenzas con una espada láser para parecer idéntica a ella e intercambió su lugar. El Extraño encontró a Osha y, a pesar de su aspecto, pronto se dio cuenta enseguida de que no era Mae. Le curó las heridas y se la llevó a bordo de su nave, volviendo a su hogar en un planeta desconocido.

UN VÍNCULO INESPERADO

Osha se despertó desorientada y vio que la habían secuestrado. Pero no había ningún secuestrador a la vista, así que exploró la cueva y se sorprendió al ver que no estaba atrapada. Encontró al Extraño bañándose en una cala, desnudo, desarmado e indefenso. Al principio se mostró recelosa, pero también quería saber por

qué no la había matado, y se preguntaba si la estaba usando como cebo para atraer a Sol. Sin perder la calma, él le dijo que podía esperar a que cambiara la marea y nadar hasta su nave o acompañarle a cenar. Confundida, Osha le siguió de vuelta a la cueva. Mientras hablaban, el Extraño se ganó poco a poco su confianza y admiración, y los dos formaron un vínculo inesperado. Él se identificó con la sensación de Osha, de no haber terminado su camino como jedi, y la animó a aprender más sobre su gran habilidad con la Fuerza.

UNAVISIÓN INQUIETANTE

Ambos pasaron unos días juntos, a menudo absortos en sus conversaciones. El Extraño animó a Osha a aceptar su ira y su frustración, convencido de que eso le otorgaría un gran poder. En una de sus charlas, Osha estuvo a punto de matar a su anfitrión con su espada láser cuando le contó que había estado a punto de perder a su hermana. El Extraño apartó con calma el arma de su garganta y le aseguró que, una vez que lo hubiera perdido todo, por fin sería libre.

Más tarde, por curiosidad, Osha se puso el casco de cortosis del Extraño y se estremeció de agonía. El Extraño logró arrancarle el casco y la calmó. Pero Osha había tenido una visión en la que veía a su hermana matando a Sol y sabía que tenía que impedir que Mae volviera a matar. El Extraño ya tenía pensado localizar a Sol de todos modos y se ofreció a llevarla. Ella aceptó y ambos partieron hacia Brendok.

LA ELECCIÓN DE OSHA

En Brendok, las gemelas se reunieron entre



los escombros de su antigua habitación. Volvieron a discutir sobre el hecho de que Mae no quisiera ser jedi cuando eran niñas y sobre el papel de Sol en la ruptura de su familia. Mae sabía que era hora de que Osha supiera la verdad: Sol había asesinado a su madre delante de ella cuando eran niñas. Osha montó en cólera y atacó a su hermana, quien se escabulló y se enfrentó a Sol en el mismo patio donde él había matado a su madre años atrás.

Sol, que llevaba todo ese tiempo consumido por la culpa, confesó el crimen, sin saber que Osha escuchaba. Cuando insistió en que había hecho lo correcto, Osha reveló su presencia y cuestionó su afirmación. Si eso era cierto, ¿por qué Sol se lo había ocultado al Consejo jedi? Sol se había convencido a sí mismo de que, si mantenía separadas a las gemelas, el Consejo no descubriría que las habían

creado de manera ilegal mediante una vergencia en la Fuerza. Y de haber sabido la verdad, jamás le habrían permitido a Osha entrenar para ser jedi. Sol lamentaba el dolor que había causado, pero seguía defendiendo sus acciones.

Osha se sintió traicionada y utilizó la Fuerza para estrangular a Sol hasta matarlo. Mientras lo hacía, el cristal kyber de su espada láser se tiñó de rojo, lo que reflejaba las poderosas emociones del lado oscuro que la gobernaban. Luego, se reunió con Mae y, tras hablar al Extraño, accedió a intercambiar su lugar con ella y convertirse en su aprendiz. Para evitar que los jedi los siguieran, el Extraño borró la memoria de Mae, aunque eso significara que también olvidaría a su gemela. Osha abandonó Brendok con el Extraño para comenzar una nueva vida como acólita sith.

Osha hizo el sacrificio definitivo para salvar tanto su vida como la de su hermana: se intercambió con Mae y se convirtió en acólita sith.

Tras borrarle la memoria a Mae, Osha y el Extraño abandonaron Brendok y regresaron a su planeta. Estaba lista para empezar su nueva vida.



SERIPAS

Seripas era un cazarrecompensas ssori que formó parte de la banda de Sugi durante las Guerras Clon. Compensaba su pequeño tamaño manejando una enorme armadura de combate que iba fuertemente armada y preparada para cualquier contingencia.



Seripas se había unido al grupo de Sugi para un trabajo en Felucia que se complicó ante la llegada de un pequeño grupo de jedi.

Seripas se unió a la banda de la cazarrecompensas zabrak Sugi, que también incluía al kyuzo Embo y a la frenk Rumi Paramita, cuando la contrataron para proteger una granja del planeta Felucia frente a los piratas weequay liderados por Hondo Ohnaka. Desgraciadamente, Sugi y sus secuaces confundieron a un grupo de jedi con los piratas. La nave de los jedi, que incluía a Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker y la padawan de este, Ahsoka Tano, se había estrellado en el planeta. El propio Seripas, usando la inquietante voz robotizada de su armadura, desmereció la presencia de Tano, a la que ni siquiera consideraba una jedi como tal.

Seripas, usando la inquietante voz robotizada de su armadura, desmereció la presencia de Tano, a la que ni siquiera consideraba una jedi.



Seripas era un ssori, una especie alienígena de reducido tamaño, y compensaba sus limitaciones físicas usando una potente armadura de combate.



El malentendido estuvo a punto de acabar de manera violenta, pero la intervención del dueño de la granja, un feluciano llamado Casiss, evitó un derramamiento de sangre cuando reconoció a los jedi y sugirió que unieran fuerzas con el grupo de cazarrecompensas de Sugi para hacer frente a los piratas. Después de varios debates internos entre los jedi, ya que Obi-Wan no veía claro el camino a seguir, los visitantes decidieron aceptar la propuesta, en especial después de la visita de Hondo, que dejó bien claro que no pensaba dejar escapar a su presa: los piratas habían venido a Felucia a robar la cosecha de nysillin, una popular hierba curativa, y no se irían sin ella. Pero los jedi sabían que solo lograrían triunfar con la ayuda de los demás granjeros de la localidad. Por desgracia, eran granjeros y no guerreros...

REVELACIÓN

Sin otro plan mejor, los jedi decidieron entrenar a los jóvenes granjeros locales para la defensa de la aldea. Seripas, como otros cazarrecompensas, colaboró en el adiestramiento de algunos de ellos, acompañando a Ahsoka. Por entonces, ninguno de los presentes conocía la auténtica forma de Seripas, que como todos los ssori apenas superaba el medio metro de estatura, y que iba oculto a los mandos de la armadura de combate. Sin embargo, durante los entrenamientos, el cazarrecompensas cometió un error de cálculo al cortar un enorme hongo que le cayó encima.

Solo la oportuna intervención de Ahsoka evitó que quedara aplastado bajo el enorme peso. Pero cuando la padawan le empujó para salvarlo, el cazarrecompensas rodó por el suelo desmadejado y su armadura se abrió accidentalmente, revelando su auténtica apariencia a los ojos de Tano. Tras un breve diálogo en el que la togruta intentó convencer a Seripas de que no era necesario parecer fuerte para serlo, ambos se prepararon para enfrentarse, esta vez sí, a los piratas, junto con el resto de defensores de la granja.

DEFENSA DESESPERADA

El ataque de los piratas de Hondo fue feroz y despiadado. Todos los weequay iban subidos en motos deslizadoras y armados con blásteres, de manera que los defensores tuvieron que emplearse a fondo para defender su aldea, protegida también por una valla electrificada. Durante el combate, Seripas recibió varios impactos en su armadura y tuvo que salir fuera de ella para no quedar atrapado. Sin embargo, el pequeño ssori demostró que había aprendido de las palabras de Ahsoka y que no necesitaba una armadura para ser decisivo en un combate: encarándose encima de uno de los piratas atacantes subido a una moto deslizadora, logró acabar con él.

Poco después, tras un intenso duelo entre Anakin Skywalker y el propio Ohnaka en el que el jedi acabó imponiéndose, los piratas acabaron retirándose.

Seripas acompañó a Sugi enfundado en su armadura de combate cuando los cazarrecompensas negociaron con Hondo.

Aunque la armadura de Seripas resultó gravemente dañada durante el ataque de los piratas de Hondo, el pequeño ssori demostró su valía sin necesidad de armas.





Tras un inesperado accidente al entrenar a los lugareños, Ahsoka descubrió el auténtico aspecto de Seripas, al que animó a no rendirse por su reducido tamaño.

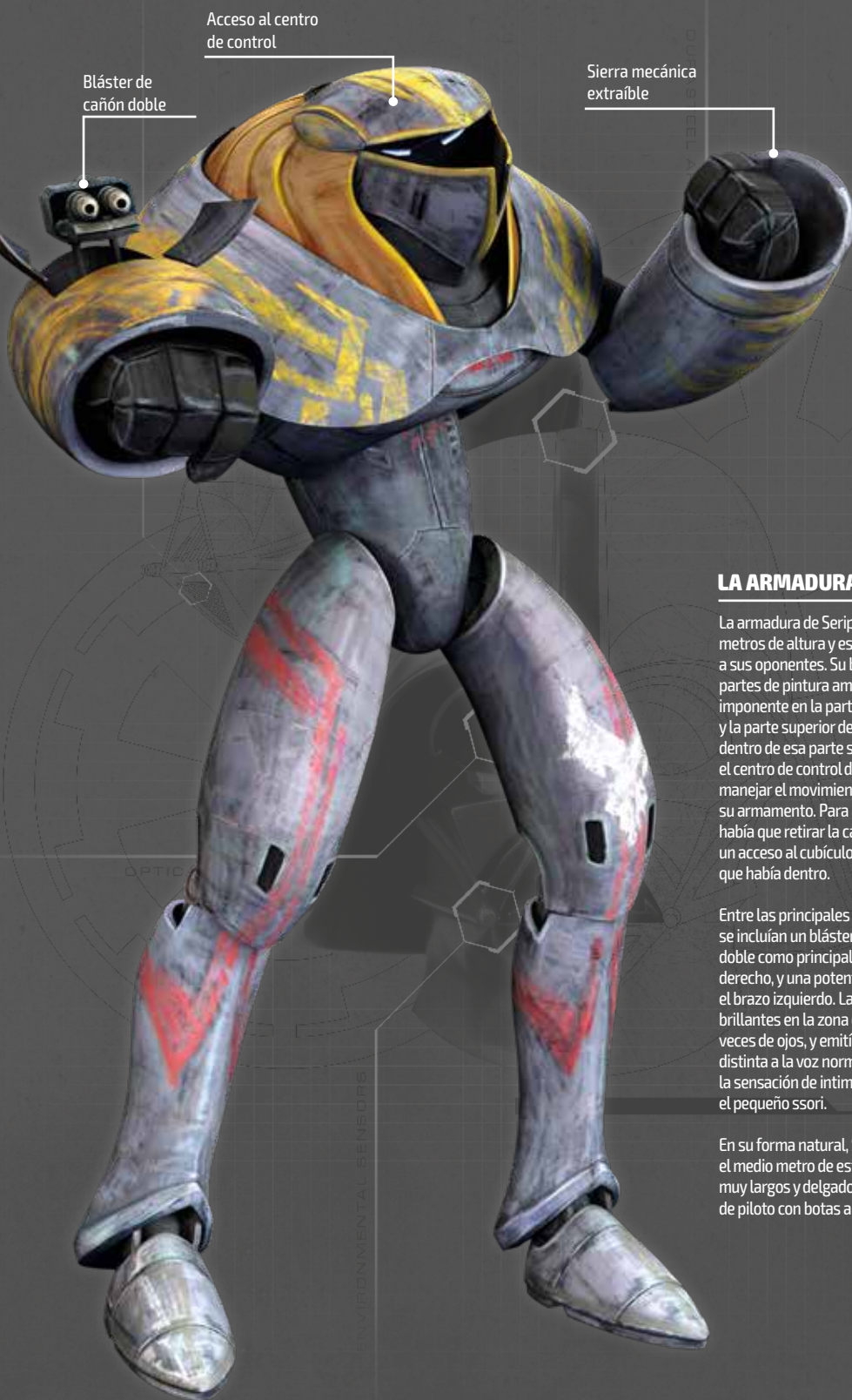
Sugi, Seripas y los demás cazarrecompensas llevaron también a los jedi hasta una estación de la República para que pudieran informar de los últimos acontecimientos.

AL RESCATE DE LOS WOOKIEES

Seripas continuó trabajando con Sugi durante el resto de las Guerras Clon, y junto con ella formaba parte del grupo de rescate que acudió a bordo del *Halo*, la nave de asalto SS-54 que usaba Sugi, hasta Wasskah, la luna de Trandosha,

para recoger allí a Ahsoka y a un grupo de jóvenes aprendices jedi y Wookiees (incluido Chewbacca), que habían sobrevivido a una terrible cacería llevada a cabo por los trandoshanos. Más tarde se vería también al pequeño ssori, acompañado igualmente por Sugi, en la cantina de Chalmun en Mos Eisley, en Tatooine, mientras varios de los cazarrecompensas presentes se disputaban el derecho de obtener la recompensa que se ofrecía por Savage Opress, el hermano de Maul.





LA ARMADURA DE SERIPAS

La armadura de Seripas media algo más de dos metros de altura y estaba diseñada para intimidar a sus oponentes. Su blindaje, de color gris y con partes de pintura amarilla y roja, era especialmente imponente en la parte de los antebrazos, la cabeza y la parte superior del torso. Precisamente dentro de esa parte superior se ocultaba el centro de control desde el cual el ssori podía manejar el movimiento de la armadura y también su armamento. Para acceder a ese centro de control había que retirar la cabeza, dejando al descubierto un acceso al cubículo rodeado de pantallas que había dentro.

Entre las principales armas de la armadura se incluían un bláster de repetición de cañón doble como principal arma a distancia, en el brazo derecho, y una potente sierra mecánica circular en el brazo izquierdo. La armadura tenía dos puntos brillantes en la zona de su visor que hacían las veces de ojos, y emitía una voz metálica totalmente distinta a la voz normal de Seripas, reforzando la sensación de intimidación que buscaba el pequeño ssori.

En su forma natural, Seripas apenas superaba el medio metro de estatura, tenía brazos y piernas muy largos y delgados, y solía llevar puesto un traje de piloto con botas a juego.

VESTIMENTA (5) Y PIES (1)

En esta entrega terminarás de colocar los pantalones de Darth Vader, y también encajarás los dos pies en la figura principal.



PIEZAS RECIBIDAS



DV-110-01



TTTT

DV-110-01 Perna derecha del pantalón

4 tornillos de tipo EE

NOTA: El aspecto de las piezas aquí presentadas puede ser ligeramente diferente al de las piezas entregadas con el fascículo.



PASO 1



Recupera el montaje de la figura de Darth Vader y enfúndale la pernera derecha del pantalón (**DV-110-01**) después de abrir el chaleco para facilitar el acceso, como se ve en las imágenes de la derecha.



DV-110-01



PASO 2



Une las dos perneras mediante el belcro que tienen y luego encájalo bien en la cintura y (**DV-110-01**) después de abrir el chaleco para facilitar el acceso, como se ve en las imágenes de la derecha.



PASO 3



Recupera ahora los dos pies que avanzaste en entregas anteriores. Empieza por el derecho y encájalo dentro de la pierna derecha, de manera que sus dos topes inferiores atraviesen el zapato.

Luego, fija el pie con dos tornillos de tipo EE.

ATENCIÓN: si colocaste la lámina del talón de la suela del pie derecho **DV-84-02**, deberás retirarla ahora para poder introducir los tornillos.

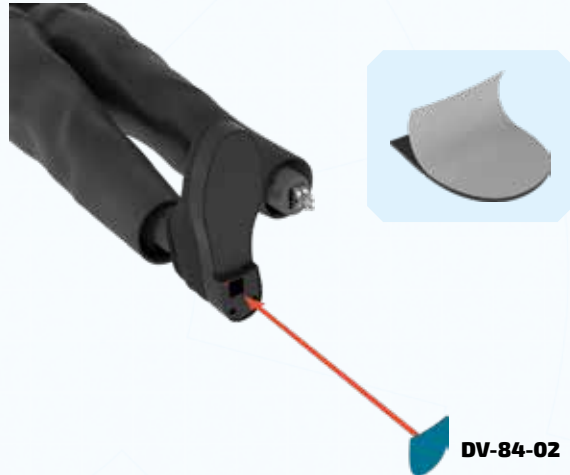




PASO 4



Coloca ahora la lámina del talón **DV-84-02**, para cubrir el orificio de los tornillos. Si no la habías colocado anteriormente, deberás retirar antes su lámina adhesiva protectora.



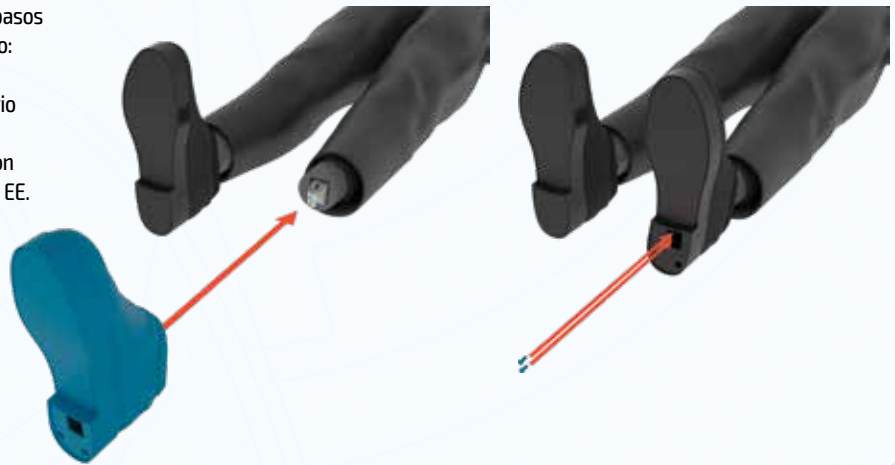
DV-84-02



PASO 5



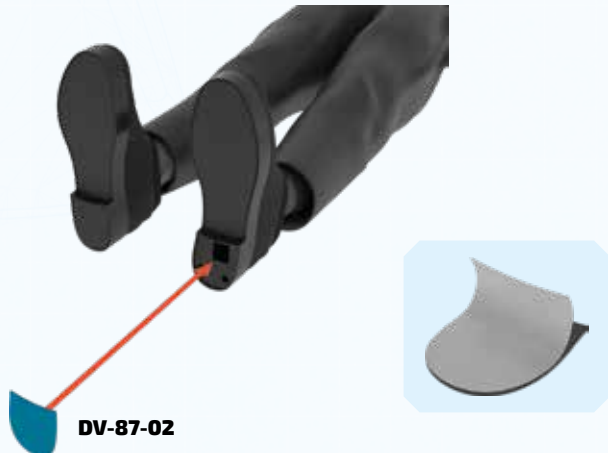
Repite el proceso de los dos pasos anteriores con el pie izquierdo: encájalo dentro de la pierna izquierda, retira si es necesario la lámina del talón izquierdo **DV-87-02** y fija el montaje con los otros dos tornillos de tipo EE.



PASO 6



Coloca la lámina del talón izquierdo **DV-87-02** para cubrir el orificio de los tornillos. Si no la habías colocado anteriormente, deberás retirar antes su lámina adhesiva protectora.



DV-87-02

**RESULTADO FINAL**

Al terminar esta entrega, habrás acabado de colocar los pantalones y también habrás montado los pies en las piernas de la figura.

**CONSEJO**

En el supuesto de que alguna de las piezas no quedara bien sujeta recomendamos fijarla con una gota de cola. Recomendamos el uso de superglue estándar líquido (cianoacrilato).



DETONADORES TÉRMICOS

Estos pequeños artefactos explosivos podían parecer esferas metálicas inofensivas, pero eran capaces de provocar una destrucción total y absoluta.

Detonadores térmicos de todas las formas y tamaños eran enormemente populares y estaban estrictamente regulados. Su posesión ilegal era una pena capital en muchos sistemas estelares, y con motivo. Como los detonadores estaban dotados de baradio, un elemento sintético muy inestable, podían generar una explosión enormemente devastadora pero muy contenida, capaz de hacer volar por los aires dos metros de permacita pura. La tremenda potencia de estos aparatos generó una alta demanda en los bajos fondos, que elevó su precio

en el mercado negro hasta alcanzar, en algunos casos, los 200 créditos.

EXPLOSIVO SENSIBLE

Cuando se activaba un detonador térmico se encendía una luz de aviso y sonaba una alarma. A menudo la activación se producía mediante un gatillo deslizante que se podía usar con el pulgar, dando al portador un tiempo de seis segundos antes de que explotara. Con un solo movimiento del pulgar se podía mover el gatillo en sentido contrario para anular la activación, pero cualquier intento de desarmar

Cuando la Princesa Leia se infiltró en el palacio de Jabba el Hutt, disfrazada como el cazarrecompensas Boushh, llevaba consigo un detonador térmico para obtener una ventaja en sus negociaciones con el señor del crimen.





al portador podía provocar una explosión prematura, a menos que el interruptor de seguridad cerca de la luz de aviso estuviera activado.

Un detonador también podía modificarse para diversos propósitos concretos. El gatillo podía configurarse para que activara un temporizador de hasta cinco minutos, lo que permitía dejarlo en un sitio mientras el portador abandonaba la zona.

Cuando uno de estos artefactos detonaba, el baradio que había en su interior generaba un campo de partículas esférico que se expandía rápidamente hasta que la energía consumida por el campo superaba la energía en el interior de

la esfera. La esfera, entonces, se colapsaba sobre sí misma, consumiendo el resto del baradio. Cualquier cosa que estuviese dentro del campo esférico se mantenía ileso, pero todo lo que hubiera fuera estaba expuesto a una explosión muy concentrada.

ÁREA DE ESTALLIDO

Por lo general, los detonadores térmicos contenían suficiente baradio para generar una explosión que ocupaba cinco metros de diámetro. Sin embargo, la inestabilidad del baradio era uno de los principales contratiempos del artefacto. Se sabía de algunos detonadores térmicos que habían explotado después de caer al suelo por accidente, verse

El piloto de luz de los detonadores térmicos avisaba de cuándo el explosivo estaba activado, lo que permitía alejarse de su onda expansiva.

Ahsoka Tano usó detonadores térmicos durante las Guerras Clon, que resultaron determinantes en la batalla de Lola Sayu, entre otros conflictos.



ninguna contramedida, ya que no tenía ningún sistema de guía.

Como cualquier otro artefacto explosivo, los detonadores térmicos estaban disponibles en diferentes formatos. Una de las tres principales compañías de armas de toda la galaxia, Municiones Merr-Sonn, S.A., fabricaba el detonador térmico de Clase-A, que podía destruir todo lo que hubiera en un radio de 20 metros. Algunos veteranos criminales poseían detonadores térmicos personalizados que podían destruir una zona diez veces más grande.

Cazarrecompensas, asesinos y otra escoria de los bajos fondos con recursos suficientes para haber adquirido un detonador térmico, a menudo descubrían que el artefacto mejoraba su rendimiento en sus diferentes misiones. La mera amenaza de activar un detonador con frecuencia era suficiente para cambiar el desenlace de un combate, aunque estos artefactos mortales eran empleados con efectos devastadores en numerosas escaramuzas.

DETONADORES TÉRMICOS DE CLASE-A

Los granaderos de las tropas de asalto imperiales utilizaban detonadores térmicos



Por lo general, los detonadores térmicos se activaban mediante un gatillo deslizante que ofrecía al portador una breve cuenta atrás antes de que explotara el artefacto.

expuestos al calor, moverse rápidamente o, en ocasiones más inusuales, sin ningún motivo justificable.

Aunque no era recomendable arrojar un detonador térmico por la inestabilidad del núcleo de baradio, muchos soldados aficionados al riesgo lo hacían para intentar alcanzar a objetivos protegidos tras alguna cobertura. La ventaja era que el detonador no podía anularse mediante

VISTA EN PERSPECTIVA

Interruptor de activación

Luz de activación



VISTA LATERAL

Configuración de temporizador

Núcleo de plasma

Carcasa de fragmentación



de Clase-A, que disparaban a sus blancos utilizando lanzagranadas. A pesar de que la potencia y amplitud explosiva de estos detonadores fabricados por Merr-Sonn hacían que fueran ilegales más allá del entorno militar, muchos elementos fuera de la ley y cazarrecompensas hacían sus propias modificaciones sobre los explosivos.

De esta forma, estas mortales esferas de baradio recubiertas por una fina capa de termita no solo eran modificadas ilegalmente para ampliar su campo de acción, sino también para programar las circunstancias de su explosión, que se ejecutaba si el poseedor que la había activado era incapacitado o de alguna forma se le obligaba a perder el control del artefacto.

DETONADORES DE NÚCLEO DE BARADIO N-20

La empresa Industrias BlasTech fabrica estos detonadores térmicos, que tanto las tropas clon como las imperiales llevaban en la parte de atrás de sus cinturones. Su diseño era cilíndrico y, generalmente, solo con los colores blanco y negro, para adaptarse bien al entramado cromático de los soldados que los utilizaban.

Para impedir que las tropas enemigas pudiesen activarlos con facilidad, sus controles (que permitían no solo iniciarlas, sino marcar el tiempo previsto hasta que hiciesen explosión, además de regular su potencia) no contenían marca alguna, y solo los soldados adiestrados sabían utilizarlos correctamente y sin correr peligro.

DATOS DEL HOLOCÓN

TIPO:

Explosivo de fusión nuclear

FABRICANTE:

Industrias BlasTech

COSTE:

2.000 créditos

CAPACIDAD:

1 detonación

ALCANCE:

Hasta 20 metros

AFILIACIÓN:

Varios

GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN

Las granadas de fragmentación eran un tipo de explosivo que causaba daño no solo a través de la explosión de su detonante, sino mediante la metralla que llevaban en la carcasa. De esta forma, la fuerza de la explosión ampliaba su rango ofensivo al impulsar mucho más allá los materiales no explosivos que incluía.

GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN C-25

El modelo C-25, fabricado por Merr-Sonn, partía de un diseño estético muy similar (casi cilíndrico pero rayado con grandes franjas rectangulares) al implosionador sónico utilizado durante la Guerra Civil Galáctica. Sin embargo, el implosionador (que provocaba una violenta explosión sónica capaz de debilitar e incluso matar a un enemigo) era fácilmente identificado por una fina raya rojiza de luz, de la cual las granadas carecían.

Pero las C-25 no eran menos mortales. Su carga explosiva estaba compuesta de una esfera de detonita impregnada de baradio, incrustada en una carcasa conductora. La explosión era activada por el usuario mediante un giro del cilindro exterior, que permitía unos segundos para arrojar la granada lejos y ponerse a cubierto de la explosión.

El Imperio galáctico equipaba con estas granadas C-25 a algunas de sus tropas especializadas, como los soldados de la muerte o las tropas de asalto de defensa costera. Por ese motivo, este armamento fue protagonista durante la batalla de Scarif, cuando las tropas imperiales actuaron a la defensiva frente a la invasión rebelde de su base planetaria, en la que se guardaban importantes secretos del Imperio.

GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN C-35

Al igual que el antiguo Gran Ejército de la República no poseía el monopolio de los detonadores térmicos, el Imperio no podía evitar que sus enemigos accediesen a suministros de granadas de esta empresa. Esto no solamente era aplicable a las granadas C-25, sino también a los modelos más avanzados.

De hecho, la Alianza rebelde llegaba incluso a tener a su disposición granadas de fragmentación C-35, como se demostraría durante las batallas. Su aspecto era más sofisticado que el de su predecesora, con una forma de piña que incluía un cabezal superior sobresaliente, una luz roja para indicar su activación y una anilla extraíble para comenzar el proceso de explosión.



LA VIDA EN LAS NUBES

Suspendida de forma aparentemente imposible entre los cúmulos de Bepin, Ciudad Nube era una resplandeciente promesa que parecía tentar a los incautos y a los inconscientes.



La inconfundible forma de Ciudad Nube asomaba por encima de los cúmulos que flotaban por encima de Bepin, atrayendo a todo tipo de viajeros.

Pero la rutilante ciudad jamás habría sido posible de no ser por la perseverancia de Ecclessis Figg. Consciente de que necesitaría una mano de obra barata para construir la plataforma minera original, Figg reunió a tres tribus de ugnights esclavizados y les ofreció la libertad, un hogar y una parte permanente de los beneficios de la empresa. Todos ellos aceptaron gustosos, y pronto las tres tribus vivían y trabajaban en Ciudad Nube, como han hecho desde entonces. Ingenieros de la Corporación Incom modificaron los motores de repulsión B/I existentes y superpusieron sus patrones de emisión —unos 3.600 en total— en torno a la base de la plataforma, lo que permitió a la ciudad anclarse al propio campo electromagnético de Bepin.

La cuestión de la supervivencia de la urbe ante los potentes vientos planetarios era algo más complejo, pero se resolvió diseñando los edificios de la plataforma de manera que fuesen flexibles y pudiesen cimbearse. Sin embargo, la plataforma —y, de hecho, todo Ciudad Nube— no soportaría el vendaval. Por eso se creó el Túnel del Viento, que recorría todo el centro de Ciudad Nube. Unas vías aéreas conectaban el túnel con el exterior de la ciudad en diferentes puntos especialmente calculados. Cuando el viento soplaba en una dirección, unos extractores situados en diferentes lugares de la ciudad se abrían. La fuerza del viento era canalizada a través de esos puntos, siendo controlada y disipada a través de los conductos, antes de llegar al Túnel del Viento, pasar por

unos estabilizadores con forma de ala y salir por un conducto en la parte superior de la ciudad.

EXTRACCIÓN MINERA

La ciudad obtenía su energía de un ingenioso uso del gas tibanna. El gas supercalentado absorbido por la atmósfera de Bespin durante el proceso de extracción se concentraba en la parte inferior del «tallo» sobre el que parecía descansar Ciudad Nube. Unos termoconvertidores hechos de tursturina de la Compañía Helthen convertían esos más de 5.000 grados de calor en miles de millones de kilojulios

de electricidad. Con sus 17 kilómetros de altura y 16 de diámetro, Ciudad Nube acogía a seis millones de habitantes en su punto álgido. Todos vivían, trabajaban y jugaban a lo largo y ancho de 392 niveles. Los arquitectos de Figg y Asociados eran conscientes del efecto negativo que podía tener vivir y trabajar en un entorno cerrado, así que, a medida que la ciudad fue evolucionando, se permitió la construcción de techos más altos, plazas abiertas, pequeños «subniveles» dentro de otros niveles y conductos que ofrecían deslumbrantes vistas de las brillantes nubes de Bespin.

NIVELES DE CIUDAD NUBE

NIVELES 1-50:

Eran las partes de Ciudad Nube que más frecuentaban los visitantes, y las más familiares para la galaxia en general, gracias a los vistosos hologramas turísticos. Los mejores hoteles, casinos, centros de entretenimiento, museos y clubs nocturnos se encontraban aquí.

NIVELES 51-100:

Los comerciantes más adinerados y los ejecutivos de compañías se mezclaban con los habitantes más ricos de Ciudad Nube, ya que aquí se encontraban las residencias más opulentas para compañías o individuos.

NIVELES 101-120:

Ciudad Nube era administrada desde las oficinas que había en estos niveles.

NIVELES 121-160:

En esta zona era donde se realizaban la mayoría de negocios de Ciudad Nube. Los muelles industriales se encontraban aquí, además de los casinos y bares menos recomendables, frecuentados por quienes menudeaban el otro lado de la ley. Era aquí donde se sacaba de contrabando el gas tibanna bajo las mismas narices de las autoridades.

NIVELES 161-392:

El corazón de Ciudad Nube, las instalaciones mineras que se extendían hasta el fondo de la misma plataforma de la ciudad. Los ugnaughts, cuyos ancestros habían construido las instalaciones, vivían y trabajaban en estas profundidades, a menudo a oscuras.

