

El Reverso Tenebroso: Una Historia de Star Wars

El Reverso Tenebroso es una aventura para tres jugadores, de una sesión para ser jugada con el sistema Mundus. Está explicada lo más brevemente posible para que el director de juego y los jugadores puedan completar los detalles de la aventura mientras la juegan. Se sitúa cronológicamente poco antes de los acontecimientos narrados en el Episodio IV, Una Nueva Esperanza. Los personajes pregenerados que se adjuntan están inspirados en el videojuego Star Wars: The Force Unleashed, Lucasarts 2008.

Trasfondo

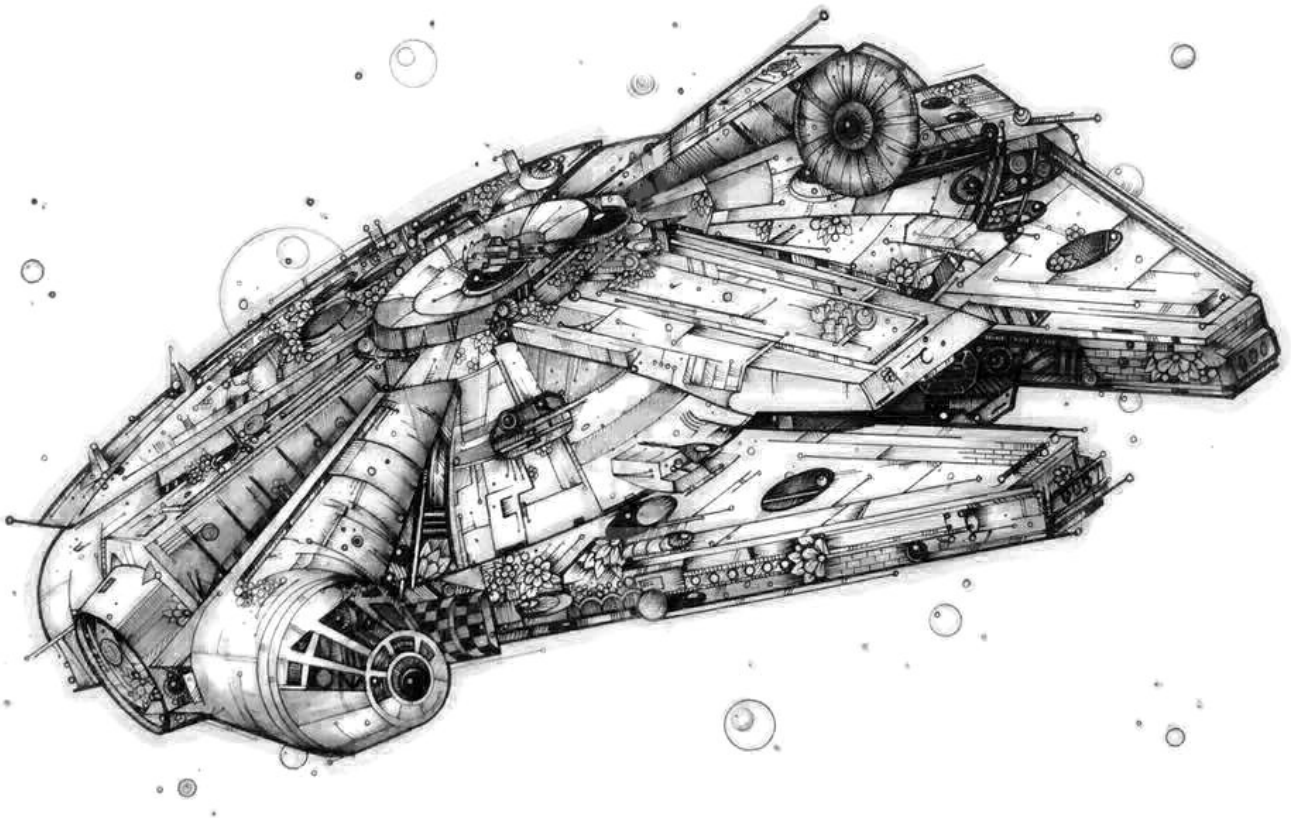
Hace más de una década un comando de imperiales encabezados por Darth Vader invadió un planeta en el que se escondían un grupo de opositores al Imperio. entre ellos un Jedi llamado Vos Kaneda. El propósito de esta misión era eliminar al Jedi.

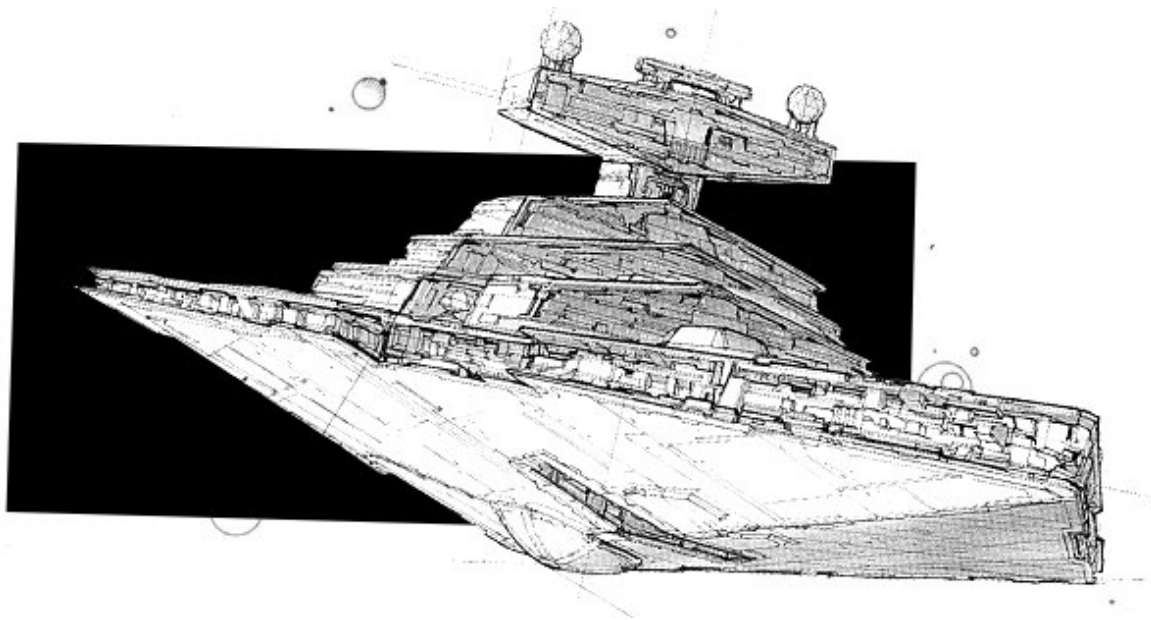
Vader descubrió una vez allí que Kaneda tenía una hija. Una niña de 4 años extraordinariamente poderosa en la fuerza. Se deshizo del padre y tomó a la hija para entrenarla en secreto como su aprendiz. Tras este incidente Vos Kaneda, aunque malherido, sigue vivo y logra recuperarse de las heridas sufridas gracias a implantes. Sin embargo Kaneda ignora que su hija aún vive.

Los años han pasado, la niña es ahora una adolescente a la que Vader ha dado el nombre de Nazma. Ahora Vader planea usar a la chica, a su aprendiz, para eliminar al mismísimo Emperador y gobernar juntos la galaxia, pero antes Nazma debe someterse a una última prueba que pondrá a prueba sus capacidades y sobre todo su lealtad.

Vader ha descubierto que Vos Kaneda, el padre de Nazma, sigue vivo y es parte de la Rebelión. Ha infiltrado a uno de sus hombres de confianza (el Teniente Grimm) en la base rebelde a la que Kaneda pertenece. A través de Grimm, Vader ha ido filtrando información a los rebeldes sobre su paradero y Grimm, siguiendo las directrices de Vader, ha trazado un plan para, supuestamente, provocar un atentado en el destructor estelar Impervious en el que estará Vader. Según este plan Vos Kaneda será el encargado de eliminar al mismísimo Darth Vader dando un golpe de efecto brutal contra El Imperio y, al mismo tiempo, dando la oportunidad a Kaneda de vengar la muerte de su hija.

En realidad todo el plan está diseñado por Vader para que Nazma se enfrente a Vos Kaneda, su padre. Y así poder demostrar a su maestro ser digna de su confianza.





Introducciones

Introducción A

Nazma (interpretada por el jugador 1) está luchando contra Un Jedi o Sith a elección del jugador 2 (interpretado por éste) en el interior de un destructor imperial. es una sala cuadrada con ventanas que dan al espacio (Área F-2).

Da las hojas de personaje a ambos jugadores pero no expliques demasiado sobre ellas, ya habrá tiempo para esto. Sólo diles que la una es una joven aprendiz de sith y el otro es el Jedi o Sith elegido. Están luchando entre si. Usa las reglas para conflictos Personaje Jugador contra Personaje Jugador.

Cuando el sable de luz de uno impacte contra su adversario narra como el arma no hace daño o atraviesa el cuerpo. Tras varios ataques la imagen del personaje interpretado por el jugador 2 comienza a emborronarse emitiendo un fulgor azul, como una pantalla con interferencias. Corta ahí la escena.

Introducción B

El intercomunicador suena insistentemente y el piloto imperial Dan Dámeron despierta alterado de su sueño. No puede dormir bien últimamente, demasiados cambios. Explica al jugador 3 quién es su pj, un piloto joven muy competente. Está en el destructor Impervious siendo formado en pilotaje y mando de Naves grandes. Cuando Dan responde al comunicador aparece una holografía del Sargento Voor. Llama la atención a Dan por no haber respondido a las llamadas antes y le dice que un oficial imperial de alto rango le está esperando en el área F-2 para encomendarle una misión Supersecreta. Ni siquiera a él le han dicho de qué se trata. Suponemos que Dan se pone el uniforme y se va directamente hacia el área F-2.

Introducción AB

Volvemos a la localización de la Introducción A, el área F-2, donde encontramos al personaje interpretado por el jugador 2 convirtiéndose en un droide (su verdadera forma). Explica a cada jugador su pj en detalle y la situación en la que están. Es un entrenamiento en el que Nazma entrena enfrentándose a su Droide de entrenamiento, P3-P3. Están en el interior del Destructor Imperial Impervious.

A continuación se abre una puerta tras de ellos y entra Darth Vader. Mira a los lados como tratando de buscar a alguien más y a continuación exclama mirando a Nazma:

- *Mi joven aprendiz, tu entrenamiento aquí ha terminado. Ya estas lista para enfrentarte a tu primera misión. En ella te acompañaran tu droide de entrenamiento y un piloto Imperial.*

En ese momento se abre otra puerta en la sala y llega Dan Dameron. Los otros pj no lo conocen. Va vestido de oficial imperial. Dan ve a Nazma y P3-P3 pero cuando ve a Vader se siente abrumado por la leyenda que éste supone.

Vader continúa:

- *Hemos descubierto una base rebelde en el planeta Darvín y creemos que es algún tipo de usuario de la fuerza, tal vez un Jedi quien está al mando de la base. Tu misión, vuestra misión, consistirá en eliminar al Jedi y, en la medida de lo posible, desarticular la base rebelde y conseguir información. La alférez Dana será quien os conduzca hasta Darvín. En la cubierta de lanzamiento 64 encontrareis un carguero clase Lambda. En sus computadoras se encuentran los detalles de la operación.*

Es vital mantener un perfil bajo durante vuestra misión. Nadie, rebelde o imperial debe saber que tengo un aprendiz. Si esto llegase a ser descubierto podría comprometer futuras misiones, misiones mucho más importantes.

Los pj pueden preguntar lo que quieran a Vader y éste les responderá vagamente diciéndoles que toda la información que necesitan estará en el computador de la nave.

Parte Uno: Atentado

Los pj se dirigen a la cubierta de lanzamiento 64 donde está su Nave clase Lambda. Cuando entran al hangar se cruzan con unos soldados imperiales saliendo de allí, Dan o Nazma pueden notar que algo no cuadra (Puede ser algo físico como un blaster no reglamentario o algo más relacionado con la fuerza, "algo peligroso está a punto de suceder").

En ese momento o poco después varias partes del hangar explotan. Ha explotado el sistema de anti-descompresión de la sala de modo que tod; Naves, droides, cajas, soldados imperiales, también los pj salen volando en dirección a la puerta del hangar. La nave a la que se dirigían los pj (la clase Lambda) también choca contra el suelo y sale volando. Juega esta escena rápido, dos o tres decisiones serán suficientes. Los pj deberán agarrarse a algo para no ser expulsados al espacio.

Nazma puede usar la fuerza para mover a un pj o a sí misma hasta algún lugar seguro, o para cerrar la puerta de la sala.

Dan puede usar uno de sus Gadgets para engancharse a alguna pared o cualquier otra cosa que se le ocurra, P3-P3 puede transformarse o conectarse a una toma de información para acceder a la computadora principal del destructor y cerrar la compuerta de salida al espacio.

Déjate llevar por las decisiones de los jugadores y utilizad las CONSECUENCIAS y COMPLICACIONES para crear una escena frenética y emocionante. Si logran entrar en la nave Lambda (cosa poco probable por el poco tiempo del que disponen y el caos de la escena) pueden salvarla (haz que sea muy difícil y peligroso). En las computadoras no habrá ni rastro de los detalles de la misión, esto debería resultarles raro, como si algo no encajase, deberían empezar a sospechar si esto ocurre.

Parte Dos: Búsqueda

Una vez hayan solucionado la primera crisis (descompresión) deberán descubrir qué está pasando.

El protocolo de emergencia ha sido activado, lo que significa que cualquiera que no posea la autorización apropiada será detenido o eliminado a elección del soldado u oficial que lo descubra. Dan posee autorización, no así la Sith o P3-P3.

Ahora los jugadores deberán decidir qué hacer. De nuevo dales las riendas a ellos y límitate a ponerles obstáculos usando la lógica de la ficción.

A continuación se dan algunas ideas de posibles acciones que pueden llevar a cabo los jugadores y sugerencias de situaciones que puedes introducir. No las fuerces, es solo para que estes preparado y por si la cosa no avanza por si sola.

- El droide se conecta a la computadora del destructor mediante sus conectores o Dan busca información en una computadora que encuentre.

Pueden acceder a las cámaras y ver una nave rebelde en un hangar dentro del destructor con rebeldes saliendo de ella, podrán ver el protocolo de emergencia activado "Ataque rebelde". Naves rebeldes en el espacio atacando el destructor. Hay una sala a cuyas cámaras no puede acceder. Es la sala FN60. Esta cerca de donde se reunieron con Vader.

- Nazma puede consultar si hay una perturbación en la fuerza para ver si detecta a Vader o algún peligro. Si lo hace no encontrará ni rastro de Vader (sabe que Vader puede ocultar su perturbación) pero sí sentirá a Vos Kaneda y podrá localizar dónde está. Si saca 10 o + además sentirá, si te parece conveniente, que Dan es poderoso en la fuerza también.

- Un grupo de soldados de asalto detiene a los pj y les pide sus credenciales. Dan la tiene pero Nazma y P3 no, de modo que deberán convencerlos de que los dejen pasar.

- Encuentran a un grupo de Troopers y rebeldes muertos en una sala. Algunos de los troopers tienen heridas de sable láser, han sido abatidos por Kaneda y su grupo de rebeldes.

- Si los jugadores deciden salir del destructor robando o consiguiendo una nave de alguna forma improvisa la forma que lo consiguen y una batalla espacial en la que saliendo del destructor imperial encuentran un montón de casas Tie y naves rebeldes. Dependiendo de la nave que piloten los jugadores serán atacados por una u otra fuerza.

Eventualmente serán contactados por Vader a través de P3-P3 diciéndoles que está siendo atacado y necesita de su ayuda (Vader quiere que Nazma pase la prueba final). Deben llegar a una nave que se ha desprendido del destructor. Parece una nave de protocolo, pero extrañamente no aparece en los radares. Se acoplarán o entrarán por algún hangar.

- Entran en un pasillo y encuentran a un grupo de rebeldes combatiendo contra un grupo de Stormtroopers. Disparos de blasters por todos lados, ambos bandos aprovechan cajas y esquinas como cobertura. Dan reconoce a uno de los rebeldes, era un imperial de cierto rango no hace mucho. Pregunta al jugador que interpreta a Dan de qué conocía al Imperial, ahora "rebelde". En realidad es el Sargento Grimm (Ver Trasfondo).

Los pj pueden interrogar a los supervivientes rebeldes. Estos les dirán que el objetivo de la misión es Vader. Grimm no debería contar su verdadero plan para mantener la incertidumbre de qué está pasando hasta el final, pero no es totalmente imprescindible que lo oculte.

- En mitad de una escaramuza, de un pasillo o derribando una puerta aparece un AT-ST. Está algo cascado y chamuscado, es conducido por un rebelde y ataca al bando imperial.

Parte Tres: Escena Final

Los pjs llegan a la sala donde se supone está Vader, Es una sala circular de techo muy alto, imagina el interior de un cilindro. La base, por donde entran los pj, está bien iluminada pero se hace más oscura con la altura de modo que el techo está prácticamente en penumbra, A mitad de la altura de la sala hay una pasarela típica de Star Wars que recorre el diámetro del cilindro y un poco más alto, ya cerca del techo una especie de balcón interior.

lo primero que ven los pj es a un grupo de rebeldes en un extremo de la sala (pueden ser dos Wookiee y varios droides de comando bastante deteriorados). Encabezando el grupo hay un Jedi vestido con una túnica, lleva un sable de luz en una mano, le falta un ojo y en su lugar tiene un parche cibernético. Es mayor y tiene perilla y pelo cano (Es Vos Kaneda). Tras el grupo rebelde hay una puerta cerrada. El Jedi mira hacia arriba y exclama. Vader!! Todos ven a Vader en el balcón interior, dos niveles más arriba. Los compañeros del Jedi ven a los pjs y abren fuego contra ellos (si los pj entran con sigilo puedes ignorar esto último). Entonces el Jedi salta al siguiente nivel, la pasarela, en dirección a Vader.

Los pj deberán impedir que el Jedi llegue hasta Vader o defenderse de los rebeldes.

Para llegar al nivel en el que está el Jedi los pj deberán saltar, volar o engancharse con algún gadget. Lo ideal sería que Nazma llegara primero (o sólo llegara ella). para que tuvieran un duelo de sables láser sobre la pasarela.

En algún momento durante el duelo el Jedi reconoce el sable que usa Naz (u otra peculiaridad en ella que pudiera tener cuando era una niña pequeña) y visiblemente afectado pregunta:

-¿De dónde has sacado eso? Ese era mi sable... La última vez que lo vi fué...

Entonces el Jedi mira a Nazma a los ojos y mientras abre los ojos dice: *-¿Mischka?*

Cuando la aprendiz de Sith escucha este nombre recuerda que así le llamaba su padre cuando era un bebé.

El Jedi queda como aturdido y entonces Vader, desde el balcón interior, se dirige a su aprendiz y le dice:

-Ahora Nazma, aprovecha, Ataca!!

Deja claro al jugador que interpreta a Nazma que debe decidir qué hacer, si cumplir las órdenes de su maestro y ejecutar a su padre o traicionarlo y unirse a su padre para derrotar a Vader.

Según lo que decida pueden desencadenarse dos situaciones:

A: Nazma decide matar al Jedi.

Sigue jugando como hasta ahora hasta que el Jedi y el bando rebelde sea reducido, Vader puede intervenir.

Una vez el Jedi haya caído rolea algo sentimental en plan:

-Hija mía, al menos he podido volver a verte antes de morir.

Nazma debe sentir como su poder se multiplica y es una con el resto de cosas a su alrededor. El verdadero poder del reverso tenebroso de la fuerza.

Luego se abren las ventanas de la sala y se ve el espacio alrededor de los pj y el destructor en el que estaban a lo lejos ya en muy mal estado debido al ataque. La sala en la que se desarrolla esta escena final en realidad era una nave anexa al destructor que se separó de él después de entrar los pj.

En ese momento Vader se transforma en un droid mimético P3. (similar al pj) y un mensaje llega a P3-P3. De su pecho se proyecta un holograma con la forma de Vader, el verdadero.

Vader dice:

-Joven aprendiz, tu entrenamiento ha terminado. Tenía que asegurarme de que te mantendrías leal a mi y al Imperio pasara lo que pasara. Yo he planificado y coordinado desde la sombra el ataque rebelde, era importante que sucediera tal como ha sucedido para culminar tu entrenamiento. Los imperiales perdidos durante esta última prueba, el destructor, no son de importancia comparados con la importancia de tu misión. Arrodíllate joven aprendiz.

El holograma, al estilo medieval, posa su sable láser en los hombros de Nazma, y dice:

- Yo te nombro guerrero Sith. levántate Darth (que el jugador elija un nombre)...

Esta será vuestra nave, en ella cumpliréis vuestra misión, una misión que debe ser completada para que el lado oscuro de la fuerza gobierne en la galaxia por siempre. La misión: acabar con el emperador Palpatine.

Música de final de Star Wars y fin.



B: Nazma decide no matar al Jedi y atacar a Vader.

Que el pj de Nazma lleve el peso de la acción. Pero pregunta a Dan qué hace, si intenta detenerla, ¿y P3-P3? lo lógico sería que siguiera a su ama pero que lo decida el jugador.

Los rebeldes dejarán de atacar si ven que los pj atacan a Vader. Juega la pelea contra Vader hasta que le venzan. Tras el balcón interior en el que se encuentra vader hay una cabina de pilotaje de la nave en la que se encuentran. Traslada allí la acción si es necesario.

Mientras luchan Vader dirá algo así como:

-Qué decepción chica...

Una vez venzan a Vader éste "Glichea" y muestra su verdadera forma, la de un droide mimético parecido a P3-P3.

Se abren las ventanas de la sala principal y ven el destructor imperial a lo lejos. Están en otra nave como se explicó antes.

un mensaje llega a P3-P3. De su pecho se proyecta un holograma con la forma de Vader, el verdadero. Vader dice:

- Yo he planificado y coordinado desde la sombra el ataque rebelde, era importante que sucediera tal y como ha sucedido para culminar tu entrenamiento. Pero me has fallado, qué decepción. Tenía grandes planes para tí, para vosotros... Podría

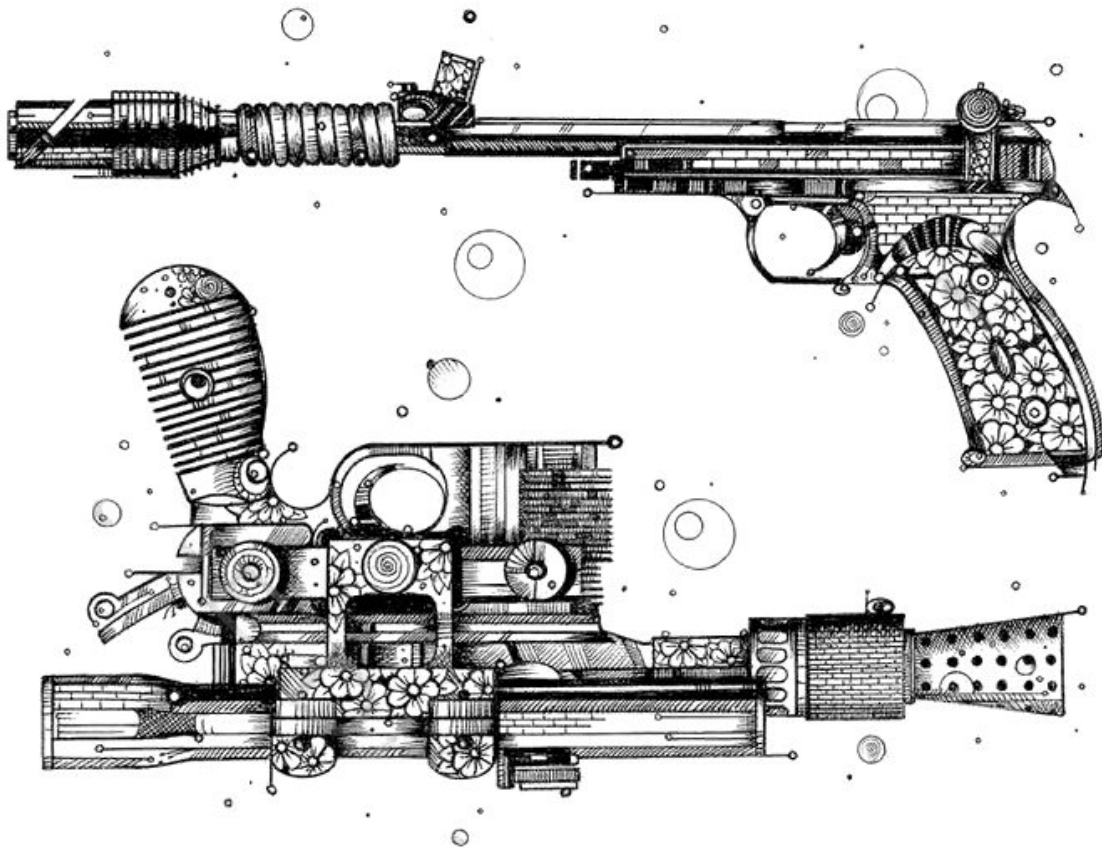
haberte convertido en el ser más poderoso de la galaxia.

En ese momento Dan (o Nazma) sienten que algo muy peligroso está a punto de suceder, hay una bomba dentro del droide P3-P3 (el pj).

Quizás P3-P3 note que se activa una bomba dentro de si mismo. El plan de Vader culmina con la explosión del droide y por consecuencia de los pjs, también de los rebeldes que aún estén vivos. Pero los pj pueden deshacerse de la bomba (quizás deshaciéndose del droide o P3-P3 puede sacrificarse a si mismo), desactivarla o tratar de salir de la nave en otras naves si os cuadra que las haya (o en el caso de que hayan llegado hasta allí en una nave propia). Improvisa esta parte, pero asegúrate de que haya posibilidades de que salga mal. Si explota la bomba y los pj mueren describe un plano final de vader en un destructor mirando a la galaxia y dándose la vuelta.

Si sobreviven puedes terminar describiendo un plano de los personajes y pñj supervivientes llegando a un planeta donde les esperan miembros de la rebelión.

Música de final de Star Wars y fin.



Nombre, Descripción

Mundus

Nazma. Joven aprendiz Sith. Adolescente.
Jugador 1.

Características

Músculos

2

Cerebro

0

Agallas

1

Encantos

0

Estados

Leves

Graves

Capacidades

Poderes de la Fuerza. Cualquier poder Jedi o Sith de la saga siempre que tenga sentido en la ficción y lo permita el DJ.

Sable láser único. Entregado por Vader cuando era una niña.

Claves de Interpretación

Opcionales:

- Sith.
- Aprendiz de Vader desde muy niña.
- Impetuosa, activa, arrogante.
- Poca experiencia en combate real.
- Odio, Rabia, Caos la hacen más poderosa.
- No conoce más que El Imperio y un grupo reducido de personas de la confianza de vader.

Nombre, Descripción

Mundus

P3-P3. Droide Mimético de Entrenamiento.
Jugador 2.

Características

Músculos

1

Cerebro

0

Agallas

2

Encantos

0

Estados

Leves

Graves

Capacidades

Transformación x3.

Tiene instalados tres programas de simulación que irá desvelando a lo largo de la aventura.

Puede simular algunas capacidades del personaje en que se transforma, incluso algunos poderes de la fuerza mediante magnetismo.

Ejemplos:

Stormtrooper, Grievous, Qui Gon, Yoda, Anakin, Asoka, Darth Maul, Clon Trooper, Wookie Droide médico, Unidad R2, Rebelde...

Vetados:

Nazma, Dan, Luke, Vader, Palpatine.

Claves de Interpretación

Opcionales:

- Leal a la ama Nazma.
- Conocimiento del Imperio y la Tecnología.
- Incapaz de Sentir.
- Programado para...

Nombre, Descripción

Mundus

Dan Dameron. Joven Piloto Imperial.
Jugador 3.

Características

Músculos

0

Cerebro

2

Agallas

1

Encantos

1

Estados

Leves

Graves

Capacidades

Gadjets x3. Tres objetos que pueda llevar en el uniforme, decide qué son durante la aventura, a medida que te hagan falta. El DJ debe aprobarlos y decidirá cómo funcionan exactamente, número de usos, limitaciones, etc.

Repite una tirada cuando controlas tecnología (Naves, Vehículos, Máquinas).
Puede usarse sólo 2 veces durante la aventura.

Claves de Interpretación

Opcionales:

- Joven piloto muy competente, el primero de su promoción.
- Está en el Destructor Impervious recibiendo formación.
- Confía en su intuición, nunca le ha fallado.
- Preocupado por el rumbo que está tomando El Imperio.
- Exceso de confianza.