

STAR WARS

THE

MANDALORIAN



DETRÁS DE LAS CÁMARAS



STAR WARS

THE

MANDALORIAN





ÍNDICE

LA HISTORIA HASTA AHORA...

La galaxia _____ 4

PRIMERA TEMPORADA

Resumen de los episodios _____ 6

PERSONAJES

Mando _____ 12

El Niño _____ 24

Greef Karga _____ 32

El Cliente y el Dr. Pershing _____ 38

Kuül _____ 42

IG-11 _____ 46

Carasynthia *Cara* Dune _____ 50

La Armera _____ 54

Moff Gideon _____ 58

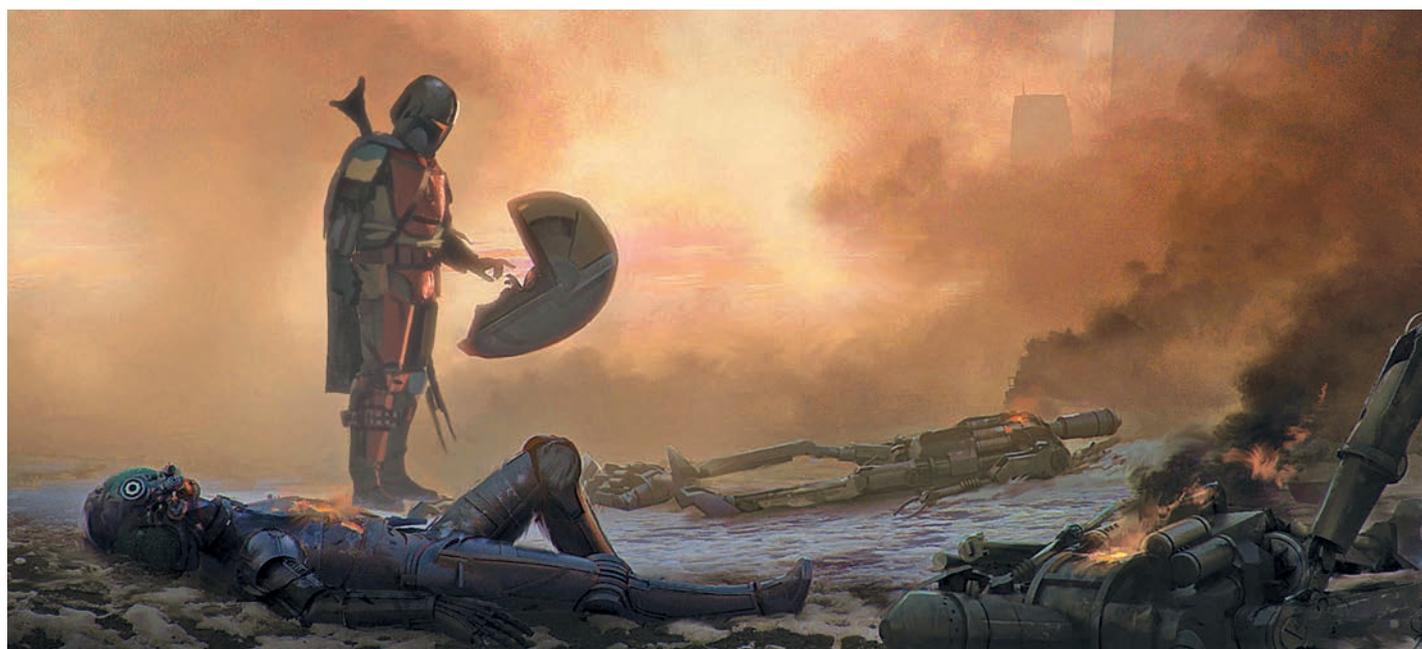
Cazadores y presas _____ 64

LUGARES

Por los confines del espacio _____ 72

MEDIOS DE TRANSPORTE

En marcha por la galaxia _____ 76



© & TM 2021 LUCASFILM LTD.

Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.

Derechos exclusivos para la edición en castellano reservados para España:

Editorial Planeta, S.A., 2021

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)

www.planetadelibrosinfantilyjuvenil.com

www.planetadelibros.com

Primera edición: abril de 2021

ISBN: 978-84-08-24063-1

Depósito legal: B. 3.927-2021

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Planeta Junior

LA HISTORIA HASTA AHORA...

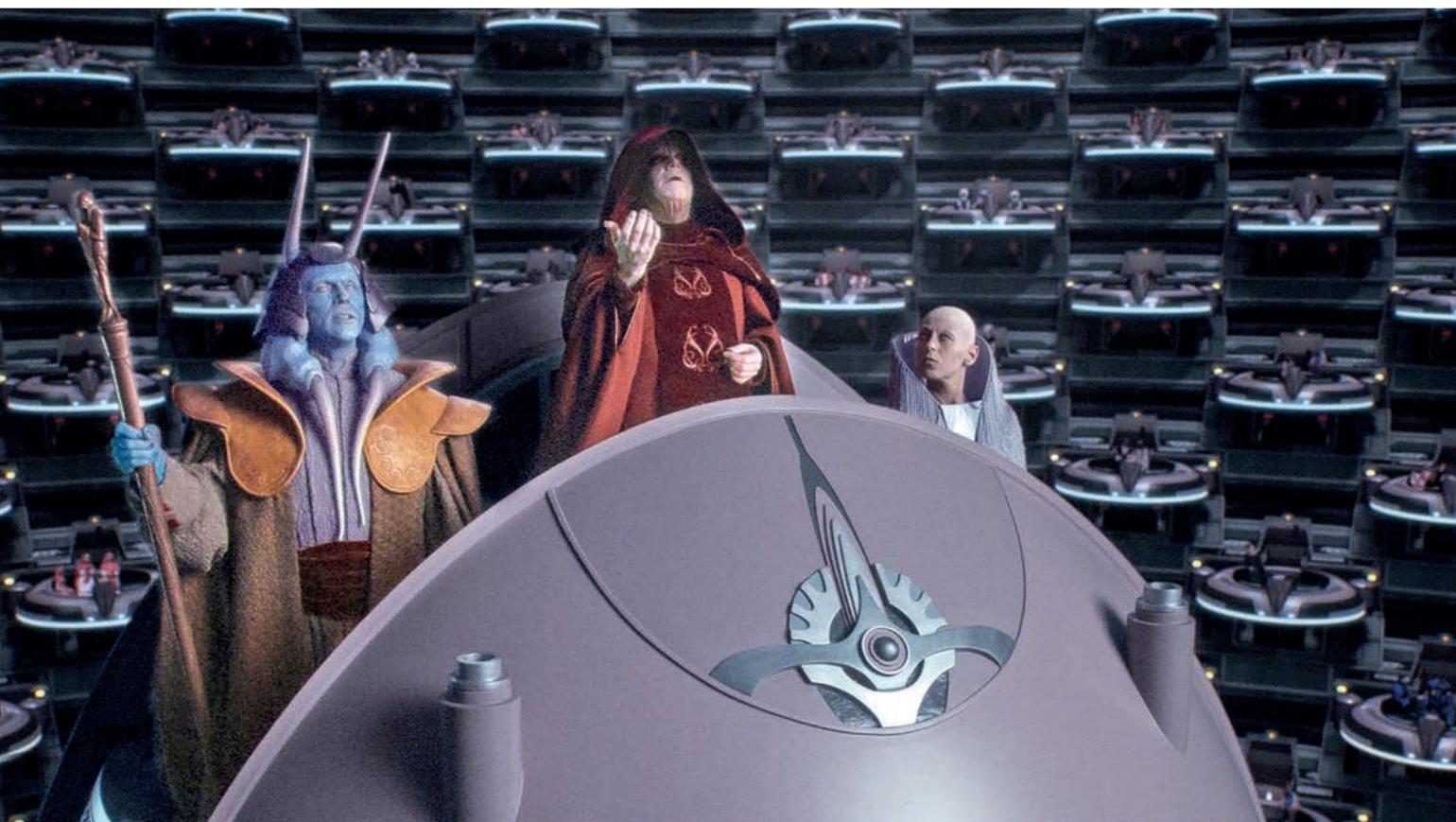
LA GALAXIA

Dominio imperial

Surgido de las cenizas de la Antigua República, el Primer Imperio Galáctico se estableció oficialmente al final de las Guerras Clon. El Canciller Supremo Sheev Palpatine se autoproclamó Emperador Galáctico y comenzó a gobernar la galaxia de una forma tiránica a través del miedo. Para centralizar aún más el poder en sus propias manos, el Emperador desmanteló el Senado y transfirió sus responsabilidades a los moffs y gobernadores regionales, quienes respondían directamente ante él.

La caída

Pequeños grupos de la Resistencia empezaron a surgir por toda la galaxia. Finalmente, se agruparon en un solo movimiento destinado a acabar con el Imperio. De esta forma, nació oficialmente la Alianza para Restaurar la República. Tras años de lucha encarnizada, los rebeldes lograron derrotar al Imperio Galáctico en las batallas de Endor y de Jakku, logrando liberar la galaxia. Por fin, la Guerra Civil Galáctica había terminado.



↑ El Canciller Supremo Palpatine anuncia el nacimiento del Imperio Galáctico.



↑ Héroes rebeldes celebran la derrota del Imperio.



↑ El emblema del Imperio en el medallón del Cliente no deja lugar a dudas sobre su afiliación.

Remanente del Imperio

Se restauró la democracia. La Alianza Rebelde restableció el Senado Galáctico como el principal organismo de gobierno de la Nueva República, y el líder Mon Mothma fue nombrado primer canciller. Mientras la República recién instaurada se esforzaba por recuperar el control y volver a convocar el Senado en las regiones interiores de la galaxia, los señores de la guerra imperiales restantes y los devotos al Imperio esparcidos por los planetas del Borde Exterior se mantenían al margen de la ley.



↑ El cazarrecompensas conocido como el mandaloriano localiza a un objetivo en un planeta helado.

Un inframundo en ascenso

Los supervivientes imperiales y sus planes para restaurar el Imperio Galáctico por la fuerza no son la única preocupación de la República. En los remotos y anárquicos confines galácticos, mercenarios, cazarrecompensas y sindicatos del crimen comienzan a operar libremente, regidos por sus propias reglas en una lucha despiadada por la supervivencia. Cualquier cosa y cualquier persona pueden venderse por el precio adecuado. Entre ellos, se encuentra un misterioso cazarrecompensas con un pasado oscuro y una gran reputación: el mandaloriano.



PRIMERA TEMPORADA

RESUMEN DE LOS EPISODIOS

Episodio 1: El mandaloriano

Unos años después de la caída del Imperio, un cazarecompensas mandaloriano entrega su presa al agente del Gremio Greef Karga en el planeta Nevarro. Luego acepta una nueva asignación para un cliente misterioso, que quiere que busque a un activo sin nombre. El mandaloriano parte hacia el planeta Arvala-7, donde un ugnought llamado

Kuiil le indica la ubicación del objetivo. El mandaloriano se desplaza hasta un campamento fuertemente vigilado y se une a IG-11, un droide que anda a la caza del mismo objetivo, para despejar la zona. Una vez dentro, se dan cuenta de que el objetivo no es más que un bebé. El droide intenta matar al Niño, pero el mandaloriano le dispara, salvándole la vida a la criatura.

↑ El renombrado cazarecompensas conocido como el mandaloriano en el planeta helado de Maldo Kreis. Arte conceptual de Nick Gindraux.

↓ Los cazarecompensas rivales, y más tarde amigos, IG-11 y Mando en Arvala-7. Arte conceptual de Christian Alzmann.



Episodio 2: El Niño

Cuando regresa con su objetivo, el mandaloriano se encuentra con la desagradable sorpresa de que unos jawa están desguazando su nave, la *Razor Crest*. Tras una pugna, los jawa logran escapar en su reptador de las arenas. A sugerencia de Kuiil, Mando negocia con los carroñeros para intercambiar las piezas robadas por un huevo de cuerno de barro. Tras encontrar su guarida, el mandaloriano es severamente atacado por la bestia. Pero cuando

el cuerno de barro está a punto de asestarle el golpe mortal, el bebé levanta su mano repentinamente y emplea un misterioso poder para elevar a la bestia en el aire e inmovilizarla. Mando lo aprovecha para acabar con el cuerno de barro. Finalmente, el cazarecompensas puede reparar su nave y abandona el planeta junto con el Niño.

↓ Mando se dirige a su nave con su objetivo en Arvala-7. Arte conceptual de John Park.



Episodio 3: El pecado

Mando entrega al Niño al Cliente. A continuación, se dirige a un enclave secreto mandaloriano, donde la Armera le forja una nueva armadura y varias armas con la recompensa obtenida de beskar, el acero con el que se forjan las armaduras mandalorianas. Tras aceptar una nueva asignación, el cazarecompensas le pregunta a Karga qué pasará con el bebé, pero el agente le recuerda que está prohibido hacer ese tipo de preguntas. El cazarecompensas se prepara para su próximo trabajo, pero,

justo antes de partir, cambia de opinión y regresa al complejo de seguridad del Cliente, donde rescata al Niño. Karga y un grupo de cazarecompensas se interponen en su camino cuando pretende regresar a su nave. Mando se ve claramente superado en número, pero, de repente, aparecen sus compañeros mandalorianos y se ocupan de sus rivales, dándole tiempo para llegar hasta la nave y escapar a salvo con el Niño.

↑ El mandaloriano entra en el complejo de seguridad del Cliente, situado en Nevarro. Arte conceptual de Nick Gindraux.

Episodio 4: Santuario

En busca de un lugar seguro para refugiarse, el mandaloriano y el Niño viajan a Sorgan, donde conocen a la mercenaria Cara Dune. Más tarde, un par de granjeros visitan al cazarrecompensas para pedirle ayuda para deshacerse de los asaltantes que atacan su aldea. Mando accede y le pide a Cara Dune su colaboración para enseñarles a disparar y a combatir. Deciden colocar una trampa para el AT-ST de los asaltantes y logran destruirlo. Indefensos sin su arma principal, los asaltantes

deciden huir. Restaurada la paz, el mandaloriano considera dejar al Niño en la aldea con los granjeros, pero Dune descubre y acaba con un cazarrecompensas que había venido para deshacerse de Mando y arrebatarse al Niño. El cazarrecompensas toma conciencia de que el Gremio ha logrado rastrearlos, por lo que decide abandonar Sorgan sin más dilación.

↓ Los agricultores de Sorgan atraen al AT-ST de los asaltantes hasta que cae en una trampa. Arte conceptual de Christian Alzmann.



Episodio 5: El pistolero

Con su nave dañada, el mandaloriano se ve obligado a aterrizar en una bahía de reparación de Tatooine, a cargo de la mecánica Peli Motto. El cazarrecompensas le pide que cuide al Niño mientras busca trabajo para pagar el coste de la reparación. Más tarde, acepta la propuesta de un cazarrecompensas novato llamado Toro Calican para encontrar a una peligrosa asesina conocida como Fennec Shand. Los cazarrecompensas capturan a Shand en el desierto, pero uno de sus speeders

acaba maltrecho durante el enfrentamiento. Cuando el mandaloriano se ausenta para buscar un nuevo transporte, Shand le propone a Calican que la deje en libertad a cambio de su ayuda para atrapar a Mando, por cuya cabeza se paga una recompensa mucho mayor. Sin embargo, Calican decide matar a Shand y, a continuación, se dirige al taller de Peli Motto. Una vez allí, toma al Niño y a Motto como rehenes, aunque finalmente el mandaloriano logra deshacerse de él y liberarlos. Tras pagar a Motto, Mando y el Niño abandonan Tatooine.



Episodio 6: El prisionero

En busca de trabajo, el mandaloriano visita a un antiguo compañero llamado Ranzar Malk en su estación espacial. Junto con Mayfeld, un exsoldado imperial; el droide Q9-0; Xi'an, una twi'lek experta en el manejo de espadas; y el mercenario devaroniano Burg, Mando emprende una misión para liberar a Qin, el hermano de Xi'an, que ha sido apresado por la Nueva República. El grupo se infiltra en la nave prisión, pero, tan pronto como encuentran a Qin, los mercenarios traicionan al mandaloriano y lo dejan encerrado en la celda donde estaba Qin. Sin embargo, finalmente

Mando logra revertir la situación y se escapa dejando a los demás encerrados en la nave. A continuación, parte con Qin para entregárselo a Malk y cobrar la recompensa. Pero cuando el mandaloriano se dispone a partir de la estación espacial, Malk prepara una cañonera para matarlo. No obstante, el cazarrecompensas demuestra una vez más ser más inteligente y logra escapar a salvo.

↑ El joven Toro Calican y Mando peinan los desiertos de Tatooine en busca de la asesina Fennec Shand. Arte conceptual de Ryan Church.

↓ La tripulación de Ranzar Malk y Mando se enfrentan a los droides de seguridad de la Nueva República a bordo de la nave prisión. Arte conceptual de Nick Gindraux.

