

STAR WARS

UNA MANO AFORTUNADA

Aventura en solitario para La Guerra de las
Galaxias: el Juego de rol



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

Un juego de Rol es algo más que un Reglamento. Los Juegos de Rol tratan sobre la interpretación de papeles y narración de historias. Aquí tienes una aventura en solitario de presentación del tahúr.

Una mano afortunada:

Una Aventura en solitario

Otra Cantina más donde desplumar a unos incautos lugareños. Eso es lo que pensaste cuando entraste en este antro de Clak'door VII, pero lo que encierra un lugar de estas características siempre es desconcertante, y tras varias manos nada afortunadas, perdiste gran parte de lo ganado hasta ese momento. Sólo ahora te lamentas por no haberte sabido retirar a tiempo. Incluso, dudas que puedas tener suficiente como para salir del planeta. En esta ocasión la avaricia no ha sido buena compañera de viaje.

Tu cara refleja preocupación. Miras a las distintas mesas en la que jugadores de todo tipo se arremolinan en busca de una jugada que les haga ricos. Echas un vistazo a la barra, donde la chica que te había dado suerte está ahora acaramelada con un rodiano.

Chasqueas los dedos, y manejas cuidadosamente tu baraja de la suerte. Vuelves a echar un vistazo a las mesas, tratando de encontrar algún jugador con pinta de despistado. Seguro que más de uno te ve a ti de esa manera. Se equivocan...

La Guerra de las Galaxias el Juego de Rol requiere normalmente un director de juego y al menos dos jugadores. Una aventura en solitario te permite jugar por tu cuenta.

Para jugar esta aventura necesitas un lápiz, papel, dados y la plantilla de personaje de tahúr creada por West End Games. Esta aventura está diseñada para dicha plantilla, sin añadir los 7D correspondientes a la creación rápida de pjs con personajes pregenerados.

Empieza leyendo la sección marcada con un "1". Cada sección describe una situación y te pide que tires dados o escojas un curso de acción. Dependiendo de lo que hagas o el número que tires, te dirá que vayas a otra sección ("ve a 12") Ve a esa acción y continúa. Cuando se te indique que escribas algo (Escribe "Invitación") anótalo en un papel para recordarlo. La aventura te dirá cuándo has terminado.

Después de completar la aventura, vuelve a intentarlo. Esta vez toma decisiones diferentes y mira cómo afectan al resultado.

Estás interpretando el papel de Lasko *Dertand*, un humano natural de Chandrilla cuya mayor habilidad en esta vida es jugar a las cartas. Se podría decir que la Fuerza le ha concedido ese don, aunque más bien lo que le ha concedido es una increíble habilidad para hacer trampas de todo tipo. No le ha ido mal en el juego, e incluso llegó a ganar suficiente como para comprar una nave. Sin embargo, una mala mano

en una Cantina de Clak'door VII le ha hecho perder todo, y sólo espera lograr el dinero suficiente para volver a casa.

Así pues, considerando tu habilidad en el juego, no te queda otra que jugar a las cartas... A por ello.

1

El ambiente cargado te agobia un poco, pero seguro que en la mesa de juego te encontrarás mejor. Debes decidir dónde participar: una mesa con varios rodianos; o la mesa de unos humanos que gritan con cada nueva jugada.

- Si decides probar suerte con la mesa de los rodianos, ve a 2.
- Si decides probar suerte con la mesa de los humanos, ve a 3.

2

Te aproximas a la mesa de los rodianos con esa sonrisa canalla que te caracteriza. Siempre te cayeron bien, pero tu rodiano está oxidado. A ver qué tal.

Estás utilizando tu habilidad de Lenguas, por lo que tu código de habilidad es 3D, el mismo de tu atributo de Conocimientos. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 8.

- Si tu tirada de dados es inferior a 8, ve a 4.

- Si tu tirada de dados es superior o igual a 8, ve a 5.

3

Te acercas a la mesa de los humanos, ya que será más fácil entenderte con ellos. Siguen discutiendo por una jugada reciente. Tal vez puedas intervenir, o esperar a ver qué pasa con el altercado.

- Si decides intervenir, ve a 6.
- Si decides esperar a ver qué pasa, ve a 7.



4

Algo has dicho que ha cabreado sobremanera a los rodianos. No sabes qué ha sido, pero tu mente funciona rápido, y tal vez mostrar la bolsa de los pocos créditos que te quedan pueda bastar para salir airoso. Eso sí, algo de labia, aunque sea en básico galáctico, deberás emplear.

Estás utilizando tu habilidad de Negociar, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Percepción. Así que ahora

tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 10.

- Si tu tirada de dados es inferior a 10, ve a 8.

- Si tu tirada de dados es superior o igual a 10, ve a 9.

5

Los rodianos miran tu aspecto tras oír tu casi perfecto lenguaje. Si no fuera por la ausencia de color verdoso y de antenas, casi se diría que eres uno de ellos. Adelante, estás invitado cordialmente a sentarte a la mesa de juego. Escribe *“Invitación”* y ve a 10.

6

Decides que la disputa no debe ir a mayores, por lo que no te queda más remedio que intervenir por la fuerza para zanjar el asunto. Te preparas para aplacar los ánimos del más enervado de los jugadores de la mesa, el mismo que aparentemente ha iniciado el entuerto.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar sin armas, por lo que tu código de habilidad es 2D+2, el mismo de tu atributo de Fortaleza. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 6.

- Si tu tirada de dados es inferior a 6, ve a 11.

- Si tu tirada de dados es superior o igual a 6 ve a 12.

7

Decides, no sin bastante inteligencia, que lo mejor es esperar a ver qué ocurre. El tono de voz de los jugadores se eleva y se eleva hasta el punto de que no te resulta extraño que lleguen a las manos. Un puñetazo sucede a otro, y pronto los jugadores son echados del local por el dueño, un tipo con muy malas pulgas que hace gestos a varios jugadores que, como tú, estaban esperando una mesa libre. Has tenido suerte, y parece que un nuevo grupo de juego se forma. Escribe *“Nueva mesa”* y ve a 10.

8

Pones tu mejor cara, nuevamente, y muestras la bolsa con los créditos de modo descarado. Es evidente que quieres participar de la timba. Sin embargo, este rodiano parece demasiado listo, y en su idioma te dice algo así como “Perfecto, dame esos créditos”. Un disparo de un bláster no tarda en dirigirse hacia ti. Más vale que tengas suerte.

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que es 2D+2. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 8.

- Si tu tirada de dados es inferior a 8, ve a 13.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 8, ve a 14.

9

Parece que el semblante del rodiano cambia por completo. Bueno, más correcto sería decir que una rodiana sentada a la mesa es la que se ve gratamente agradada por tu presencia con ellos. Te sientas cómodamente y te dejas caer con gesto algo indiferente en la silla de metal que han puesto a tu disposición. En breve tocará jugar a las cartas. Escribe "*Encanto*" y ve a 10.

10

- Si habías escrito "*Invitación*", ve a 15.
- Si no habías escrito "*Invitación*", ve a 16.

11

Allá vas, con un puñetazo volando hacia el rostro de ¡nadie! El peor golpe visto en años. Ni que estuvieras borracho, amigo. Eso no es lo peor, ya que el tipo está hecho una auténtica furia y te dispara a bocajarro con un blaster deportivo. Ni siquiera te da tiempo a apartarte antes de que el láser vuele hacia ti.

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que es 2D+2. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 7.

- Si tu tirada de dados es inferior a 7, ve a 13.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 7, ve a 14.

12

Un golpe que parece guiado por la Fuerza deja en el suelo al alborotador. Parece que a los jugadores de la mesa les has caído en gracia. Hasta tal punto eres bien recibido, que te excusan rápidamente cuando el dueño del local viene a increparte. Parece que estos sujetos serán tus contrincantes, ya que te invitan a sentarte a la mesa para que te unas a su, hasta hace bien poco, pacífica timba. Escribe "*Invitación*" y ve a 10.

13

El disparo ha sido certero, vaya que sí. Notas cómo la corriente del láser atraviesa todo tu cuerpo y caes de espaldas al suelo. Aun no aciertas a saber cómo sigues vivo, pero tal vez te quede una oportunidad.

No tienes todas contigo, pero puede que si corres lo suficiente encuentres algún botiquín o equipo médico en la

cantina antes de que sea demasiado tarde.

Estás utilizando tu habilidad de Supervivencia, por lo que tu código de habilidad es 3D, el mismo de tu atributo de Conocimientos. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 10.

- Si tu tirada de dados es inferior a 10, ve a 17.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 10, ve a 18.

14

El láser te ha dado pero pareciera como si le faltase potencia al bláster deportivo con el que han osado dispararte. Algo confuso, decides golpear a tu oponente, pero éste echa a correr antes de que puedas si quiera alcanzarlo. El resto de la mesa de juego te mira encantado, y parece que formarás parte de ella. Escribe *"Invitación"* y ve a 10.

15

Sí, señor. Parece que ya tienes con quién divertirte, pero recuerda que estás aquí para sacar dinero y marcharte a tu planeta natal. Debes centrarte en tu objetivo, ya que de otro modo todo se puede ir al traste tal y como ha venido. Te toca barajar. No saben lo que hacen...

Parece este un muy buen momento para proponer un cambio de baraja. Seguramente la tuya sea la *"más adecuada"* para tus intereses, aunque debes jugar con cuidado esta baza, si no quieres que tus recién estrenados compañeros de mesa desconfíen de alguien tan claramente honesto como tú.

Estás utilizando tu habilidad de Negociar, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Percepción. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 12.

- Si tu tirada de dados es inferior a 12, ve a 19.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 12, ve a 20.

16

- Si habías escrito *"Nueva mesa"* ve a 21.
- Si habías escrito *"Encanto"*, ve a 22.

17

Deambulas de un lado para otro en busca de algo o alguien que te pueda ayudar. Sin embargo, parece que todo está perdido. Aún así, no pierdes la calma. Respiras hondo y... Es lo último que haces antes de desplomarte. Hasta aquí has llegado, amigo. Ve a 41.

18

La suerte te sonríe. Por una vez parece que no te puedes quejar de nada, pues justo frente a ti, como si por arte de magia se tratase, hay un dispensador de bacta. Parece que el negocio de los altercados es bastante fructífero para que haya este tipo de herramientas. Extraes una dosis tras depositar una irrisoria cantidad en la máquina. A ver si tienes suerte.

Estás utilizando tu habilidad de Medicina, por lo que tu código de habilidad es 2D+1, el mismo de tu atributo de Técnica. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 1 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 5.

- Si tu tirada de dados es inferior a 5, ve a 23.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 5, ve a 24.

19

El ofrecimiento de tu baraja para iniciar la mano parece no haber calado en tus compañeros de mesa de juego, al menos a juzgar por sus miradas de desconfianza.

Ante esta situación, decides jugarte el todo por el todo, y tratas de aparentar esa honorabilidad de la que evidentemente careces. Para ello, decides camelarte a los demás miembros de la mesa. *“En serio,*

muchachos. No hacemos más que perder el tiempo. Juguemos de una vez. Si queréis inspeccionar la baraja...”

Estás utilizando tu habilidad de Timar, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Percepción. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 12.

- Si tu tirada de dados es inferior a 12, ve a 25.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 12, ve a 26.

20

Asientes gustosamente cuando te confirman que tu baraja está bien. Al fin y al cabo, no hay ningún elemento que les haga desconfiar. Comienzas a barajar y repartir las cartas fingiendo una falta de habilidad que nada tiene que ver con tu pericia en el manejo de los naipes. Finalmente, miras tu mano, y tienes buena jugada, pero no sabes si será suficiente.

Estás utilizando tu habilidad de Jugar, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Percepción. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 8.

- Si tu tirada de dados es inferior a 8, ve a 27.

- Si tu tirada de dados es superior o igual a 8, ve a 28.

21

Echas un vistazo a los nuevos integrantes de la mesa. No tienen que ver nada con los anteriores “inquilinos” de la misma y te inspiran desconfianza, aunque éste es posiblemente el mismo sentimiento que provocas en los demás.

Sin vacilar un ápice, decides tomar las riendas de la situación. Sacas tu baraja de la suerte y empiezas a barajar. Casi no das tiempo a protestar a nadie, y en realidad te sorprende que nadie se queje o alce la voz ante tu rápida “gestión” del asunto. Ve a 29.



22

Comenzáis a jugar la primera mano mientras que la rodiana no te quita los ojos, esos grandes e inexpresivos ojos, de encima. Tú sigues con tu papel de encantador de serpientes con el objetivo de que haya algo que delate la mano de tus rivales. No es que te interese la rodiana, es que hay dinero

de por medio si juegas bien tus bazas. En este negocio vale todo.

Sin embargo, parece que tu actitud no agrada a todo el mundo. Sin que tú lo sepas, un rodiano, mucho más alto de lo normal y considerado un auténtico gigante entre los miembros de su raza, decide hacer justicia ante las provocativas miradas que diriges a su, ahora lo entiendes, mujer. Se toma la justicia por su mano, lanzándose a por ti. Tal vez lo puedas noquear antes de que te golpee.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar sin armas, por lo que tu código de habilidad es 2D+2, el mismo de tu atributo de Fortaleza. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 10.

- Si tu tirada de dados es inferior a 10, ve a 30.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 10, ve a 31.

23

Nunca has sido muy hábil a la hora de aplicar ungüentos, utilizar medpacs, ni curarte heridas. Sin embargo, allá vas, lo intentas y ¡se te cae el frasco de bacta! Eres un inútil, pero aun tienes tiempo. Existencias agotadas, reza la máquina expendedora. Sin lugar a dudas, este es tu fin. Un bochornoso fin, por qué no decirlo. Ve a 41.

24

El frasco de bacta es fácilmente aplicable y no pierdes un momento en emplearlo. El efecto no es instantáneo, pero a buen seguro en poco tiempo te sentirás mucho mejor. De momento, decides tomar la justicia por tu mano con el miserable que te ha dejado al borde de la muerte. No vacilas, y te armas con tu bláster de bolsillo. Ese miserable querrá no haber nacido. Te acercas a él. Parece haberse olvidado de ti. Seguramente te daba por muerto. Disparas y...

Estás utilizando tu habilidad de Blasters, por lo que tu código de habilidad es 3D+2, el mismo de tu atributo de Destreza. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 10.

- Si tu tirada de dados es inferior a 10, ve a 32.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 10, ve a 33.

25

Ante tu atónita mirada, uno de los jugadores accede a tu estúpido ofrecimiento de inspeccionar tu baraja. Rápidamente se percata de que está trucada. Por algo se trata de tu baraja de la suerte.

Mientras te maldices por haber sido tan necio al intentar tratar de timar a tus compañeros de mesa, lo único que ves es la cercanía de un bláster que apunta a tu cabeza. Lo siguiente, te lo puedes imaginar. Ve a 41.

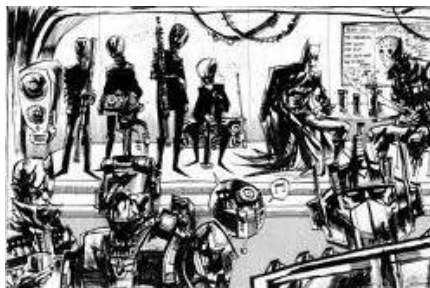
26

Tu baraja es aceptada y ahí llega tu mano. Una excelente combinación de cartas, que sin duda te permitirá ganar una buena cantidad de dinero. A ver si tienes suerte con ello.

Estás utilizando tu habilidad de Jugar, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Percepción. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 12.

- Si tu tirada de dados es inferior a 12 ve a 34.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 12, ve a 35.



27

Una mala jugada que te hará perder más dinero. Poco te queda en los bolsillos. A ver qué pasa ahora. Ve a 36.

28

Excelente jugada. Ganas la mano, y montón de créditos, lo suficiente como para salir de este planeta. Tal vez puedas retirarte ahora del juego, y así lo indicas. Sin embargo, uno de los jugadores se niega. Al parecer, debes quedarte alguna mano más para abandonar la mesa. No estás dispuesto a ello, y decides ponerte brabucón con el jugador. ¿Qué reacción lograrás?

Estás utilizando tu habilidad de Mando, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Percepción. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 8.

- Si tu tirada de dados es inferior a 8, ve a 37.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 8, ve a 38.

29

Ganas unas cuantas manos, y bastante dinero, el suficiente como para abandonar el planeta. Uno de los integrantes de la mesa cuchichea algo con otro mientras te observan. Parece claro que se trata de algún aspecto del juego, tal vez tiene que ver con la baraja. Ves la situación clara, y decides intimidarlos para largarte cuanto antes con tu dinero. Seguro que así te puedes

marchar con sus créditos sin que nadie de los presentes rechiste.

Estás utilizando tu habilidad de Mando, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Percepción. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 10.

- Si tu tirada de dados es inferior a 10, ve a 37.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 10, ve a 38.

30

Tu golpe vuela a ninguna parte, y quedas a merced del rodiano, que al contrario que tú sí está armado con un blaster. Su certero y rápido disparo no te deja opción de sobrevivir, y te desplomamos sin remedio. Todo es oscuridad. Ve a 41.

31

Un golpe certero deja noqueado al rodiano. La situación es bastante desconcertante. La pelea en la mesa continúa de forma descontrolada. Las cartas vuelan, la mesa se vuelca y los créditos, hasta ahora jugados limpiamente, se esparcen por el suelo.

Estás seguro de que es tu oportunidad de escapar con un buen botín de la mesa, así que coges un buen

puñado de créditos, mucho más de los que precisas para escapar de ese dichoso planeta, y pones pies en polvorosa. No es una jugada elegante. Ni siquiera es decente, pero en el juego todo vale, y tú te has salido con la tuya. Atrás quedó la cantina. Ve a 42.

32

Tu arma se encasquilla en el momento más inoportuno posible. Sin embargo, eso no es lo peor, pues el tipo al que ibas a disparar se ha dado cuenta. Se da la vuelta, saca su arma y te apunta. Esto es macabramente familiar. Es tu último pensamiento antes de que un certero disparo acabe con tu vida. A nadie le importa. Ve a 41.

33

Disparas, y vuelas la cabeza al tipo. La pistola bláster todavía humea, y el cuerpo de tu víctima está sobre la mesa. Le apartas con brusquedad y echas un vistazo a su mano. No puedes creer la baza que tenía, y te arriesgas a preguntar a los demás presentes en la mesa si les molesta que tomes el lugar en la mano del fiambre que yace en el suelo.

Hay momentos de duda, así como alguna mirada soslayada a tu pistola. También hay, por qué no decirlo, alguna sonrisa cuando miran de reojo el cadáver que adornala escena. A nadie parece importarle. Incluso, el dueño del local parece dar su aprobación una vez

recibidos unos cuantos créditos del montón del fallecido.

En fin, todo correcto. Jugas la mano, y ganas. Nadie te superaba, así que se puede decir que ha sido una mano afortunada. Coges tu dinero, saludas educadamente, y te marchas a toda prisa. Ve a 42.

34

Sacas una mano perfecta, pero alguien se percata del engaño. Un tiro en tu rostro acaba con la situación. Ve a 41.

35

Ganas la mano sin levantar sospecha, y completas otra ronda más con éxito. Sin lugar a dudas, tus habilidades, y la baraja trucada de tu padre, han dado sus frutos. No quieres que el dinero se enfríe, así que le das una buena propina a una camarera y te largas del local. Ve a 42.

36

La cosa va a peor, y por tu mente pasa terminar con esa situación de la manera más rápida posible. Acaricias la funda de tu bláster, quitas el botón esperando que nadie se alarme por el ruido. Acertando en uno, esperas que los demás huyan. Sacas la pistola...

Estás utilizando tu habilidad de Blasters, por lo que tu código de

habilidad es 3D+2, el mismo de tu atributo de Destreza. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 10.

- Si tu tirada de dados es inferior a 10, ve a 39.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 10, ve a 40.

37

Se mofan de ti, y te vuelan la cabeza. Nada bonito... Ve a 41.

38

El jugador parece echarse a un lado finalmente. Recoges tu baraja de la suerte, llamada así por tu padre, que la trucó a conciencia, y tu dinero, y abandonas la mesa. Ve a 42.

39

Sacas tu arma y disparas. Lamentablemente, tus compañeros de mesa reaccionan a tiempo y acaban contigo. Ve a 41.

40

Un disparo rápido y preciso acaba con uno de los jugadores, y provoca la huida de los demás. Coges el dinero

que hay sobre la mesa, suficiente para salir del planeta, y huyes. Ve a 42.

41

No ha salido bien, pero lo puedes volver a intentar. ¿Listo? Desde el principio.

42

Sales del local con confianza en que todo va a salir bien. De repente, alguien dispara hacia ti. Es evidente que te persigue por las "tretas" hechas en la cantina. Sin embargo, para tu fortuna, recibes la ayuda de varios rebeldes que te permiten escapar. Eres un tipo agradecido, y te unirás a su causa. Seguro que organizan buenas timbas.

Asigna 7D para incrementar tus habilidades y elige un nuevo nombre. Ya tienes pj con el que aventurarte en el apasionante mundo de La Guerra de las galaxias el juego de rol.

D

UDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "*UNA MANO AFORTUNADA*". En ese mismo mail podréis solicitar copia del módulo en formato Word. Por supuesto, os rogaría que si jugáis con el módulo mandéis vuestros comentarios para mejorarlo.

UNA MANO AFORTUNADA

La Guerra de las Galaxias el Juego de Rol requiere normalmente un director de juego y al menos dos jugadores. Una aventura en solitario te permite jugar por tu cuenta.

Para jugar esta aventura necesitas un lápiz, papel, dados y la plantilla de personaje de tahúr creada por West End Games.

Esta aventura está diseñada para dicha plantilla, sin añadir los 7D correspondientes a la creación rápida de pjs con personajes pregenerados.

Después de completar la aventura, vuelve a intentarlo. Esta vez toma decisiones diferentes y mira cómo afectan al resultado.



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com