

# STAR WARS

## LA COMPRA DEL DROIDE

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



## CAVERNA DE ROL

[www.cavernaderol.blogspot.com](http://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 Droide de protocolo.

## La Compra del Droide:

### Una Aventura en solitario

Mos Eisley no ha sido la misma desde hace unos meses. No sabes exactamente qué ocurrió, pues la principal fuente de información de la ciudad es La Cantina, y como todo el mundo sabe, Wüher no tolera droides allí. Aún así, gracias a tus habilidades para los idiomas, has podido entresacar a los Jawas, esas extrañas y molestas criaturas que en más de una ocasión han puesto sus ojos en tu cuerpo, que la Alianza Rebelde estaba metida en el ajo.

En todo caso, tus que haceres diarios te mantienen ocupado y ajeno a problemas distintos de prestar la debida atención a tu amo. Te resulta extraño imaginar qué hacía antes de contar contigo, pero en todo caso tu trabajo no es del todo desagradable, si bien preferirías hacer de traductor en algún palacio o lugar similar.

Estás inventariando el material. Es una actividad rutinaria y tediosa, pero tu amo lo ha ordenado y no hay mucho más que decir. Aún así, tu programación está siendo claramente desperdiciada.

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 secundario Droide de protocolo que está disponible de modo gratuito en el blog [www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com). Esta aventura está diseñada para dicha plantilla, sin añadir los dados 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 "Descarga") 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 K-3PO, un droide de protocolo que ha ido a parar a las manos de un libre comerciante de Mos Eisley. En este lugar de mala muerte te ganas tus baños de aceite y reparación de piezas como ayudante de tienda de tu amo. Tus motivadores anhelan poder salir de aquel lugar, pero por el momento lo

único que debes hacer es cumplir las órdenes de tu amo.

Así pues, el día comienza y tu rutina implica que debes marcharte a comprar piezas del vertedero de Mos Eisley.

**1**

Las órdenes de tu amo son claras: debes hacerte con un turbo propulsor para su T-16. Para ello, debes acudir al "*Crash Site Memorial*". Sólo te queda decidir si regateas con los comerciantes Jawa del lugar, o buscas allí por tu cuenta.

- Si decides regatear con los comerciantes, ve a 2.
- Si decides buscar entre los escombros, ve a 3.

**2**

Sales de la tienda y llegas hasta los Jawas con los que tendrás que negociar. Ajustas tus receptores acústicos para despolvarlos. Estás utilizando tu habilidad de Lenguas, por lo que tu código de habilidad es 5D, 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 12.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 12, ve a 4.
- Si tu tirada de dados es superior a 12, ve a 5.

**3**

Decides buscar por tu cuenta, aunque es una actividad peligrosa que ha provocado la destrucción de muchos droides. Por ello, tu programación te pide una reflexión más profunda sobre la decisión que has tomado.

- Si decides continuar, ve a 6.
- Si te echas para atrás, ve a 7.



**4**

Tus receptores se atascan y la comunicación con los Jawas va a ser muy complicada. Es por ello, que no entiendes absolutamente nada de lo que te dicen. Lejos de mostrar tu desconcierto, sigues ahí. El Jawa, viendo que no te vas, saca su bláster iónico y dispara. Algo has hecho mal, y el rayo iónico se acerca de modo irremediable.

Estás utilizando tu habilidad de Fortaleza, por lo que tu código de habilidad es 1D. 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 3.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 3, ve a 8.
- Si tu tirada de dados es superior a 3, ve a 9.

5

---

Tus receptores parecen haber expulsado el polvo del desierto de este maldito planeta. El Jawa te pide un momento y tú, con exquisita educación, atiendes a su petición. Al fin y al cabo, el buen trato al cliente es de agradecer en un lugar de mala muerte como Mos Eisley. Escribe “Espera” y ve a 10.

6

---

Habías tomado tu decisión, y ni tus propios patrones de autocontrol van a cambiar eso. No piensas pagar ni un crédito por material que está tirado como la colilla de un cigarro.

Estás utilizando tu habilidad de Buscar, por lo que tu código de habilidad es 2D+1, el mismo de tu atributo de Percepción. 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 6.

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

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

7

---

Finalmente desechas buscar por tu cuenta. Una unidad 3PO como tú no está hecha para tal menester. Tus circuitos, juntas y demás se fabricaron pensando en relaciones cibernéticas humanas, no para escarbar entre basura. Echas un vistazo y descartas rápidamente a los Jawas. Nunca confiaste en ellos. Lo mejor será buscar alguien más fiable, y tienes suerte en ello. Un vendedor droide, eso será adecuado. Escribe “Droide” y ve a 10.

8

---

El rayo iónico recorre tus circuitos violentamente. No es nada agradable, desde luego, y tu funcionalidad corre peligro. Defenderse, o incluso atacar, es una opción lícita.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar sin armas, por lo que tu código de habilidad es 1D, el mismo de tu atributo de Fortaleza. 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 2.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 2, ve a 13.
- Si tu tirada de dados es superior a 2, ve a 14.

9

---

El Jawa queda desconcertado ante la fortaleza de tus circuitos. Parece más que sorprendido e interesado en tu origen. Eso será una buena noticia para tu amo, pero no debes dejar de lado tu encargo. Esperas pacientemente a que el Jawa, que ha vuelto a terminar de conversar con otro cliente, te pueda atender. Al fin comprendes qué te decía. Escribe *"Descarga"* y ve a 10.

10

---

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

11

---

Tu éxito de momento es nulo, pero no desistes. De repente, algo parece salir de entre los restos que inspeccionabas. Se trata de una de esas ratas que abundan en el lugar. Será mejor atacarla antes de que te pase algo malo, y pueda dañar tus valiosos circuitos.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar sin armas, por lo que tu código de habilidad es 1D, el mismo de tu atributo de Fortaleza. 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 2.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 2, ve a 13.

- Si tu tirada de dados es superior a 2, ve a 14.

12

---

Excelente. Has encontrado justo lo que buscabas: un turbo propulsor para el T-16 de tu amo. Sin duda, reparará todas tus juntas por haberle ahorrado una buena suma de dinero. Analizas la pieza rápidamente y te das la vuelta con ganas de volver a la tienda. Sin embargo, un Jawa te dispara con su arma de iones. Aguantas el envite, y el Jawa toca tu blindaje, visiblemente sorprendido. Su gesto ha cambiado por completo. Escribe *"Descarga"* y ve a 10.

13

---

Tu golpe no va a ninguna parte, por lo que el peligro persiste para tus endeble circuitos. Se nota que no estás hecho para el combate, y no sabrías decir cuántas veces has echado en falta un protocolo de asesinato entre tu repertorio de programas.

De repente, el peligro aumenta todavía más. Oyes un ruido terrible a tu alrededor, como si el lugar fuese a volar por los aires. Algún idiota debe haber activado un antiguo artefacto explosivo al buscar entre los restos. La deflagración está próxima a alcanzarte, pero logras ver una cápsula Ubrikkian 9000 Z001 cerca. Tal vez entrando en ella logres salvarte del peligro que, por



otra parte, ha ahuyentado a tu oponente.

Estás utilizando tu habilidad de Supervivencia, por lo que tu código de habilidad es 5D, 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 12.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 12, ve a 17.
- Si tu tirada de dados es superior a 12, ve a 18.

**14**

---

Tu golpe es contundente y acaba con tu oponente. Miras a tu alrededor y un Jawa, visiblemente asustado ante tu destreza, te indica amablemente que tú serás el próximo en ser atendido. Asimilas la información. Escribe *"Espera"*, y ve a 10.



**15**

---

Por fin te atiende el Jawa. Adapta su velocidad en el habla de manera casi insultante. Dominas más de tres millones de formas de comunicación, y

la suya no es ni mucho menos la más complicada de todas ellas.

Dejas a un lado tu enfado e inspeccionas la mercancía que te ofrece. Por supuesto, la parte más difícil de todo esto llega justo ahora. Esas pequeñas criaturas del desierto son grandes negociadoras, y tu programación no es la más adecuada para regatear.

Estás utilizando tu habilidad de Negociar, por lo que tu código de habilidad es 2D+1, el mismo de tu atributo de Percepción. 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 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 19.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 20.

**16**

---

- Si habías escrito *"Descarga"* ve a 21.
- Si habías escrito *"Droide"*, ve a 22.

**17**

---

Tus inútiles dedos no son capaces de activar la puerta de la cápsula. En poco tiempo, las llamas envuelven tu cuerpo, convirtiéndote, tal y como te decían muchos de los comerciantes de Mos Eisley, en un montón de hojalata. Ve a 41.

## 18

---

La puerta se abre y te subes a la cápsula. A través de las pequeñas ventanas de la misma, observas cómo el fuego te habría envuelto en llamas de la manera más horrible posible. Sin embargo, el grupo de ocupantes de la cápsula parecen esperar algo de ti. No parecen tener muy buena pinta, ni ser de fiar.

Estás utilizando tu habilidad de Bajos fondos, por lo que tu código de habilidad es 5D, 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 12.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 12, ve a 23.
- Si tu tirada de dados es superior a 12, ve a 24.

## 19

---

El precio es altamente elevado, y no piensas dar tu brazo a torcer. Ese Jawa sabrá lo que es perder una buena oportunidad de negocio cuando te vea marcharte de ahí.

“¡Uttini!” te llama el Jawa nuevamente. Parece que tu estrategia ha surtido efecto. Te das la vuelta asimilando tu victoria intelectual sobre el pequeño alienígena. Pero nada más lejos de la realidad. Te dice que no

bajará un crédito porque no lo hallarás más barato. Te sorprendes a ti mismo ordenando al Jawa que te lo venda al 50%. Ni tú mismo sabes de dónde sale esa furia.

Estás utilizando tu habilidad de Mando, por lo que tu código de habilidad es 2D+1, el mismo de tu atributo de Percepción. 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 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 25.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 26.

## 20

---

Parece que a regaña dientes, pero el Jawa acepta la rebaja del precio que le habías hecho. Te entrega el turbo propulsor para el T-16 de tu amo. Es el momento adecuado para revisar el apartado, antes de que ese Jawa te la juegue y le entregues los créditos. Sabes bien cómo actuar, y ser precavido ya que esa pícara forma de hacer negocios la has visto incluso en tu propio amo.

Estás utilizando tu habilidad de Técnica, por lo que tu código de habilidad es 2D+1. 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 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 27.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 28.

**21**

---

El Jawa no para de hablarte de ir a ver a tu amo. Desde luego, la criatura es persistente, y se niega a venderte nada si no ve a tu dueño.

Poco tiempo os lleva a ambos llegar a la tienda de tu amo, el cual comienza a hablar con el Jawa ¡Sobre tu venta! La situación no te agrada lo más mínimo, pero esperas y deseas que tu amo no te venda. Te apagas por un momento y...

Despiertas en una oruga de arena. Ese maldito patán te ha vendido. Jamás encontrará a nadie como tú. Lo lamentará cuando el otro droide de la tienda le lleve a la ruina con sus descuentos. De momento, debes esperar. Ve a 29.



**22**

---

Parece que la compra del turbo propulsor para su T-16 para tu amo

podrá llegar a buen puerto. El vendedor, un androide de tipo ASP-707, es un droide registrado por tus fotoreceptores. Así pues te aproximas a él con decisión.

El intercambio de pitidos con el droide, cuyo aparato vocalizador no es tan sofisticado como el tuyo, desvela algo raro. Sospechas que su programación ha sido manipulada, y aprovechando tu programación superior, decides investigar qué pasa.

Estás utilizando tu habilidad de Programar/Reparar Droides, 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 10.

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

**23**

---

Comienzas a revisar tu banco de en busca de patrones que te permitan reconocer la pertenencia a algún gremio de los tipos que tienes ante ti. Sin embargo, parece que no tienes éxito. Las caras de los ocupantes de la cápsula no son nada amistosas. Tu deficiente programación te ha conducido a una eliminación inmediata con un rifle bláster. Ve a 41.



## 24

---

Tus bancos de datos funcionan rápidamente mientras observas a los ocupantes de la cápsula. Tu programación superior te hace llegar a la conclusión de que esos sujetos son miembros de la Alianza Rebelde. Lo más adecuado es dirigirse al rebelde de mayor rango del grupo. Tal vez así evites la instintiva reacción de algún inexperto rebelde.

Estás utilizando tu habilidad de Burocracia, por lo que tu código de habilidad es 5D, 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 12.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 12, ve a 32.
- Si tu tirada de dados es superior a 12, ve a 33.

## 25

---

Tu orden no ha gustado nada al Jawa. Es más, el pequeño alienígena llama a parte de su grupo y te rodean de manera amenazante. En muchas ocasiones te has portado de esa manera, y parece que al fin vas a pagar por ello.

El rayo iónico del bláster te paraliza. Tus audio receptores todavía te permiten escuchar el duro golpe de tu

metálico cuerpo contra el suelo. Sin embargo, nada puedes hacer por evitar lo que luego viene. Muchos Jawa vienen a desgazarte. Posiblemente te vendan por piezas. Ve a 41.

## 26

---

Tu orden parece hacer reaccionar al Jawa. Le entregas el dinero y te haces con el turbo propulsor para el T-16 de tu amo. Inicias la vuelta a la tienda de éste, y ves a unos hombres que parece que te siguen, a juzgar por los gritos que te dirigen. Algo quieren de ti, pero conoces bien las calles de Mos Eisley y cómo ocultarte. Más vale que tengas pericia en ello si quieres seguir de una pieza.

Estás utilizando tu habilidad de Escondarse/Furtivo, por lo que tu código de habilidad es 2D+1, el mismo de tu atributo de Percepción. 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 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 34.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 35.

## 27

---

Parece que todo está bien, al menos con tu primera impresión. Es hora de volver a la tienda. Ve a 36.

## 28

---

Tus habilidades superiores en el diagnóstico del turbo propulsor para el T-16 de tu amo reflejan un fallo grave en el mismo. Expresas tu descontento al Jawa y te marchas de vuelta a la tienda. Una vez allí, transmites lo ocurrido a tu amo, que pretende pagar su frustración contigo, a través de un disparo con su bláster.

Estás utilizando tu habilidad de Esquivar, por lo que tu código de habilidad es 1D, el mismo de tu atributo de Destreza. 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 2.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 2, ve a 37.
- Si tu tirada de dados es superior a 2, ve a 38.

## 29

---

Te hacen bajar de la oruga de arena. La noche ha caído sobre Tatooine dejando de lado el calor sofocante diurno. Los Jawas te quitan el perno de restricción. No entiendes nada, hasta que ves a uno de los Jawas cerrar un trato con un hombre.

“Llevábamos tiempo buscando un droide de protocolo, pero jamás me habría imaginado que podríamos encontrar uno aquí. Ven conmigo,

droide” Acabas de ser comprado por la Alianza Rebelde. Ve a 42.



## 30

---

Efectivamente, el droide ha sido manipulado. Ya casi lo has arreglado. Un cable más, y... De repente, una enorme explosión te lleva por delante. Debes haber activado el sistema de autodestrucción del droide. ¡Qué suerte la tuya! Ve a 41.

## 31

---

Te maravillas de la capacidad que tienes para la reparación del droide. Manipulas los cables y solucionas todo. El droide había sido programado para el engaño. Una artimaña de lo más burda y de la que sólo podría ser autor tu amo...

Poco tiempo tarda en aparecer, muy enfadado al haber estropeado su manipulación del droide de un rival comercial. El bláster de tu amo no tarda en ser descargado contra ti.

Estás utilizando tu habilidad de Esquivar, por lo que tu código de habilidad es 1D, el mismo de tu atributo de Destreza. 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 2.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 2, ve a 37.
- Si tu tirada de dados es superior a 2, ve a 38.

32

---

Tu diagnóstico de la graduación de los ocupantes de la cápsula ha finalizado. Tan pronto como lo haces, comienzas a hablar con el que has identificado como líder. Sin embargo, lo único que recibes es un disparo a boca jarro que destroza tu débil carcasa. Tú ya no lo escuchas, pero el Capitán del grupo echa un rapapolvo al impulsivo cadete por haber disparado tan pronto. Ve a 41.

33

---

*“Estimado señor, me presento como es debido. Soy un droide de protocolo que domina más de tres millones de formas de comunicación. Mi principal función es la gestión de las relaciones cibernéticas humanas. Sin embargo, en estos tiempos, ayudo a mi amo en su tienda. He llegado a parar a su vehículo de modo accidental. Siendo así, le rogaría que aceptase que...”*

Los ocupantes de la cápsula te apagan. Tú no lo sabes, pero tu memoria será borrada, y tus servicios

incorporados a la Alianza, ya que esos sujetos son rebeldes. Ve a 42.



34

---

Te escondes de modo torpe, y eres encontrado por esos sujetos. Un rápido disparo acaba contigo. Se hacen con el turbo propulsor. Bien podrían habértelo pedido... Ve a 41.

35

---

Los que te perseguían pasan de largo, pero no así un nuevo grupo de personas. *“El turbo propulsor de T-16 que buscábamos para volver a la nave. Y un droide nuevo...”* dice un rebelde antes de apagarte. No te acordarás de nada, ya que tu memoria va a ser borrada. Ve a 42.

36

---

Llegas a la tienda y le entregas el turbo propulsor a tu amo. Mientras que comienza a revisar la pieza, tú te dedicas a otras tareas.

A la tienda acaban de llegar unos sujetos algo sospechosos. Hablan con tu jefe, y parece que te quieren

comprar. Puedes ser un buen droide y ser vendido, o inmolarte como un gesto de ira contra tu amo.

- Si decides inmolarte como venganza contra tu amo, ve a 39.
- Si decides obedecer a tu amo y ser vendido, ve a 40.

**37**

El disparo es certero y tu carcasa vuela por los aires. Si tan sólo hubieras sido más capaz, podrías haber sobrevivido. Ve a 41.

**38**

Esquivas el disparo, y parece que la calma vuelve a reinar en el ánimo de tu amo. Aún así, tu amo te anuncia que vas a ser vendido de inmediato. Poco tiempo pasa antes de que un grupo de hombres, miembros de la Alianza Rebelde aunque no se lo desvelen a tu amo, cierren el trato con tu amo. Parece que la lucha contra el Imperio espera. Ve a 42.

**39**

La venta finaliza, y pasas a tener nuevo amo. Sin embargo, no vas a permitirlo. Decides destruirte antes de que tu amo reciba el dinero. No va a ganar nada a tu costa, pero tú tampoco has logrado gran cosa. En fin, tu sacrificio no ha tenido demasiada lógica. Ve a 41.

**40**

La venta finaliza, y pasar a tener nuevo amo. Lo que no sabe tu antiguo amo es que acaba de venderte a la Alianza Rebelde. Ve a 42.

**41**

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

**42**

Una inocente compra te ha llevado a la Alianza Rebelde. Sólo esperas que tu programación te mantenga ileso en esa loca lucha.

Asigna 3D para incrementar tus habilidades y elige un nuevo nombre. Ya tienes personaje secundario de apoyo a tu 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](mailto:cavernaderol@gmail.com) con la referencia en el asunto "LA COMPRA DEL DROIDE". 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.

# LA COMPRA DEL DROIDE

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 secundario Droide de protocolo, que está disponible de modo gratuito en el blog [www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com).

Esta aventura está diseñada para dicha plantilla, sin añadir los 3D correspondientes a las reglas de creación rápida de este personaje secundario creado por caverna de rol.

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](http://www.cavernaderol.blogspot.com)