

STAR WARS

UNA NUEVA VIDA

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 para ser empleada con el personaje pregenerado Ewok.

Una Nueva Vida:

Una Aventura en Solitario

Una vez más te han encomendado la importante misión de explorar los bosques en busca de formas de vida ajenas a la tribu. Jamás encuentras nada en estas incursiones, pero tal vez en esta ocasión logres toparte con algo. Recuerdas aquella vez en la que jurarías haber visto a seres ataviados de blanco, pero tan pronto como te acercaste huyeron en un aparato que hacía un ruido de mil demonios.

Aunque preferirías quedarte dormido en una rama de árbol, sabes que tu gente cuenta contigo, y que te estás ganando el favor de importantes miembros de la tribu. No contento con eso, crees haber llamado la atención de la bella Latid, una preciosa Ewok que te robó el corazón desde el primer momento en que la viste aparecer ante tus ojos. Además, es posible que esta misión, sencilla en apariencia, aunque nunca se sabe, te proporcione una cabaña propia e incluso un ala delta como es debido, ya que todavía recuerdas con pesar el resultado de tu último vuelo sobre los altos árboles que rodean el poblado.

Así pues, ajustas con cuidado tu mochila de piel y compruebas todo tu equipo. Un vistazo rápido basta para comprobar que llevas todo lo que precisas: un cuerno para hacerlo sonar si estás en apuros, una pequeña y rústica cantimplora con agua fresca bendecida por Logray, ungüento para heridas y tu colección de piedras brillantes. Ya está todo. ¡No, espera! ¡No te olvides tu lanza!

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 Ewok 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 obtenido, te dirá que vayas a otra sección ("ve a 12"). Ve a esa acción y continúa. Cuando se te indique que escribas algo (Escribe "*Luces*") 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 Yek, un joven e intrépido Ewok que acostumbra a explorar los vastos bosques de Endor siempre que puede. Más de dos y tres veces te has visto enfrascado en algún malentendido que ha llegado incluso a oídos del jefe Chirpa. Sin embargo, tus buenas migas con la mayoría de los miembros de la tribu te han hecho salir airoso de cuantos problemas te has encontrado.

De momento, te dedicas a explorar y algún día te gustaría ir en una máquina de esas que ves surcando el cielo. Tal vez llegado el caso... Bueno, ya tendrás tiempo de preocuparte de eso más tarde... ¿Preparado?

1

Sales del poblado con gesto alegre, como siempre. Tras unas pocas decenas de metros llegas al riachuelo. Tomas algo de agua y debes decidir si vas al norte, como casi siempre, o al sur.

- Si decides tomar el camino del norte, ve a 2.
- Si decides tomar el camino del sur, ve a 3.

2

Siempre te gustó esta parte del bosque porque puedes colgarte de las lianas y dejarte llevar. Seguramente esta vez no te estrellarás contra el suelo, ya que el rico licor de nueces de tus padres hace tiempo que es un mero

recuerdo. Te agarras a la liana, y te dispones a saltar.

Estás utilizando tu habilidad de Vigor, por lo que tu código de habilidad es 3D, 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 4.

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

3

No te gusta esta parte del bosque, ya que la frecuentas menos. Sin embargo, el día parece agradable, y eso te anima bastante. Las lianas no son tan abundantes en esta zona como en el norte, así que no tendrás más remedio que valerte de tus propios medios para superar el desnivel de la zona.

Estás utilizando tu habilidad de Escalar/Saltar, por lo que tu código de habilidad es 3D, 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 7.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 7, ve a 6.
- Si tu tirada de dados es superior a 7, ve a 7.



4

La liana está más fresca de lo que debiera, ya que la humedad es elevada en esta parte del bosque. Antes de que te des cuenta, o puedas siquiera rectificar, notas cómo tu peluda mano se resbala y el mundo se pone del

revés. Te precipitas, pero logras agarrarte. Lo mejor será subir a pulso.

Estás utilizando tu habilidad de Escalar/Saltar, por lo que tu código de habilidad es 3D, 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 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 6.
- Si tu tirada de dados es superior a 8 ve a 7.

5

Tu manejo de la liana merece todos los elogios posibles. Es una lástima que tu amada Latid no haya visto el aterrizaje perfecto que has realizado junto a un enorme árbol. Echas un rápido vistazo a los alrededores, y ves en la lejanía unas luces intermitentes que llaman tu atención. Parecen pequeñas, pero tu espíritu aventurero te anima a ir hasta ellas. Escribe "*Luces*" y ve a 10.

6

Estás ascendiendo con bastante rapidez. De hecho, es demasiado rápido y no prestas atención como es debido. Cuando te quieres dar cuenta, una rama o un saliente de alguna planta se te ha clavado en una de tus extremidades superiores. Al principio

no le das importancia, pues te has llevado más de un rasguño en tus excursiones. Sin embargo, al reparar en el color del rasguño, de un vivo tono verdoso, tus nervios empiezan a aflorar. Estás convencido de que con lo que te has herido era venenoso. Buscas algo que te ayude en tu mochila de piel y encuentras un ungüento.

Estás utilizando tu habilidad de Medicina, por lo que tu código de habilidad es 2D+2, el mismo de tu atributo de Técnica. 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 o igual a 7, ve a 8.
- Si tu tirada de dados es superior a 7, ve a 9.

7

Tu ascenso por la vegetación, aunque lento, ha sido totalmente exitoso. Consigues alcanzar un nivel superior sin mayor susto que un último resbalón. De repente, escuchas un ruido cercano. Escribe "*Ruido*" y ve a 10.

8

Notas cómo te mareas más y más por momentos. De repente, tu visión se vuelve borrosa y sientes cómo te ahogas. Sabes todo lo que eso significa,

y no te queda más que darte por vencido. Ve a 41.

9

El veneno parece no hacerte mella, al menos no en demasía. Aunque tambaleante, parece que recuperas el equilibrio y podrás continuar. La cabeza te da vueltas, pero sobrevivirás. Escribe "*Mareado*" y ve a 10.

10

- Si habías escrito "*Luces*", ve a 11.
- Si no habías escrito "*Luces*", ve a 12.

11

Avanzas atraído por la presencia de los destellos. Por el momento, nada impide que prosigas con tranquilidad, aunque apuestas a que esa agradable situación tocará muy pronto a su fin. A medida que te acercas hasta los destellos, puedes escuchar a alguien hablando en una extraña lengua. Sin embargo, no puedes oír muy bien lo que dicen. Tal vez si te esfuerzas lo entenderás bien. Te acercas un poco más y afinas todo lo que puedes tus peludos oídos.

Estás utilizando tu habilidad de Lenguas, por lo que tu código de habilidad es 2D, 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 5.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 5, ve a 13.
- Si tu tirada de dados es superior a 5, ve a 14.

12

- Si habías escrito "*Ruido*", ve a 15.
- Si habías escrito "*Mareado*", ve a 16.

13

Has escuchado a los personajes pero no has entendido absolutamente nada de lo que han dicho. Ellos se han ido en unos aparatos mecánicos con muchas luces. Decides avanzar sin precaución alguna. Cuando te quieres dar cuenta, se activa una trampa-cepo que habían preparado. Seguramente habían estado hablando de la manera de esquivarla.

Estás utilizando tu habilidad de Esquivar, 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.

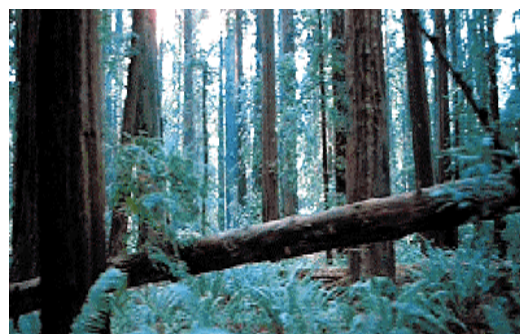
El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 10.

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

- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 18.

14

Escuchas con claridad las palabras de los dos sujetos, que se han marchado en unos aparatos mecánicos con muchas luces. Hablaban de un cepo-trampa que esquivas con gran facilidad. Tras ello, prosigues la marcha. Es hora de continuar, así que ve a 19.



15

El ruido se hace cada vez más intenso y evidente. De hecho, los matorrales más cercanos comienzan a agitarse de modo violento, como si algo vivo y correoso se moviese tras ellos. Parece rápido, aunque no muy grande, a decir verdad.

Tras barajar las posibilidades decides que tal vez lo mejor sea ocultarte y ver qué pasa. No es lo más valiente, ni lo más elegante, pero tu vida bien merece un poco de cautela.

Estás utilizando tu habilidad de Esconderte/Furtivo 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 5.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 5 ve a 20.
- Si tu tirada de dados es superior a 5 ve a 21.

16

Continúas tu viaje con bastantes náuseas, si bien por el momento sigues en pie. Cuando echas la vista a un lado, ves una llamativa flor que tal vez te ayude a recuperarte por completo. No puedes creer en tu buena suerte. Parece que podrás recuperarte íntegramente. Ve a 22.

17

No eres capaz de evitar el cepo y lo peor termina por ocurrir. Entre gritos de dolor en tu rudimentario idioma, notas cómo las fuerzas te abandonan. Es una pena que acabes de esa manera. Ve a 41.

18

El cepo se cierra violentamente ante ti, que a unos pocos centímetros de distancia, lo suficiente para no correr peligro alguno, empiezas a escuchar un sonido que proviene del cepo. Te preguntas qué es y si representa algún peligro para ti. Por el momento, una extraña sensación parece invadirte.

Estás utilizando tu habilidad de Tecnología, por lo que tu código de habilidad es 2D, 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 5.

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

19

Ves, no sin absoluto pasmo, un artilugio mecánico bastante intrigante. Te sitúas junto a él para estudiarlo con todo el detenimiento que a buen seguro merece.

Jurarías que de un modo u otro has visto alguno más de esos inventos en las cercanías de la aldea. Con valentía y, por qué no decirlo, bastante locura por tu parte, decides subirte a ese cacharro y, ya puesto en faena, empezar a apretar los llamativos botones que ves tan relucientes como tus objetos más preciados, que reposan mientras tanto en tu vieja pero inigualable mochila de piel.

Estás utilizando tu habilidad de Cabalgar, por lo que tu código de habilidad es 2D+2, el mismo de tu atributo de Mecánica. 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 o igual a 10, ve a 25.
- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 26.

20

No has podido evitar ser descubierto. El caso es que sólo ahora, cuando te has puesto en evidencia, puedes observar de qué te escondías. Ante ti aparece un pequeño animal que te desafía con ruidos extraños de toda índole. Parece ser que no te queda otra que armarte con tu lanza y poner fin a esa peligrosa situación para tu integridad física.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar con armas, 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 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

Tu astucia a la hora de esconderte ha permitido que pases desapercibido ante tu rival, que no es sino un pequeño animal que hace ruidos bastante molestos. Puedes atacarle.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar con armas, 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 6.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 6, ve a 29.
- Si tu tirada de dados es superior a 6, ve a 30.



22

Coges la flor y la machacas con una piedra. Afortunadamente, siempre has sabido reconocer las especies locales y conoces muy bien sus propiedades. Con el jugo de la flor, te recuperarás con toda seguridad del veneno.

Estás utilizando tu habilidad de Supervivencia, por lo que tu código de habilidad es 2D, 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 1 por lo que por muy mal que lo hagas habrás logrado extraer el jugo de la flor. Ve a 31.

23

Te quedas mirando bobaliconamente el cepo sin saber qué hacer. De repente, oyes un ruido muy fuerte. Se trata de una explosión que hace volar todo por los aires en un radio de tres metros, incluyéndote a ti. Ve a 41.

24

En el último momento decides apartarte del cepo, ya que te da muy mala espina esa situación. Tu instinto no te ha engañado, y la trampa explota. Poco después aparece un artefacto volador que parece funcionar automáticamente. Tal vez puedas subirte en él y ver a dónde te lleva. Para ello sólo tendrás que saltar. La única pega es que está cerca de un gran desnivel. Un fallo y lo lamentarás.

Estás utilizando tu habilidad de Escalar/Saltar, por lo que tu código de habilidad es 3D 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 6.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 6, ve a 32.

- Si tu tirada de dados es superior a 6, ve a 33.

25

Tocas botones sin ton ni son. El aparato ha iniciado el vuelo de modo muy brusco, y lo peor de todo es que no parece responder a nada de lo que haces.

El mundo gira a tu alrededor, o eres tú el que gira. No estás muy seguro de ello, pero cuando quieres darte cuenta, y tras un largo grito de horror, te estrellas contra un árbol. Ve a 41.

26

Los botones del artilugio no son secreto alguno para ti. Parece que aquel cacharro es una prolongación de tu pequeño cuerpo. Una pequeña pirueta parece avisarte de que lo mejor es poner fin a esa pequeña gran aventura que estás viviendo como si fueses un experto piloto.

No sabes bien cómo, aunque nunca lo reconocerás, pero el artefacto va perdiendo velocidad paulatinamente a medida que varias figuras borrosas cobran forma allí a lo lejos. Unos segundos más tarde parece que la parada es obligada. En frente de ti hay un pequeño grupo de pasmados rebeldes. Intentas comunicarte. Estás utilizando tu habilidad de Lenguas, por

lo que tu código de habilidad es 2D, 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 5.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 5, ve a 34.
- Si tu tirada de dados es superior a 5, ve a 35.



27

No logras acertar con tu movimiento, de modo que tu lanza salta por los aires. Afortunadamente, no sufres mayor daño pero la batalla continúa. Ve a 36.

28

Realizas un excelente movimiento y golpeas a la criatura, pero sin matarla. Parece que contraataca con rabia.

Estás utilizando tu habilidad de Esquivar, 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 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 29.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 30.

29

Fallas y la criatura te golpea de lleno. Caes y te clavas profundamente tu arma en una aparatosa manera de morir. La aventura, evidentemente, no está hecha para ti. Ve a 41.

30

Esquivas a la criatura. Mientras, un blaster la golpea ante tu gesto de sorpresa. Te das la vuelta y ves a un rebelde que te anima a ir con él. Te ha caído bien, y le debes la vida, así que no ves inconveniente en seguirle. Ve a 42.

31

Avanzas con tranquilidad, suponiendo que ya ha pasado todo, pero nada más lejos de la realidad. El olor al jugo de la flor que has utilizado, parece haber atraído a algunas criaturas del bosque. Son demasiadas, así que lo mejor que puedes hacer para salir del entuerto es trepar a un árbol y rezar para que no sepan volar o trepar.

Estás utilizando tu habilidad de Escalar/Saltar, por lo que tu código de habilidad es 3D 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 7.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 7, ve a 37.
- Si tu tirada de dados es superior a 7, ve a 38.

32

Calculas el salto de manera horrible, y ves cómo el suelo se acerca a ti. La caída, enorme incluso para alguien de gran tamaño, es un abismo para un pobre Ewok como tú. Más suerte la próxima vez... Ve a 41.

33

El salto es un éxito y te aferras con fuerza al aparato. Sin embargo, al poco saltas por el aire y vas a caer a un nido de reptiles. El aparato, se choca contra parte de ellos, pero la explosión no acaba con todos.

Estás sólo, y decides que lo mejor es escapar subiendo a las ramas más próximas. Con suerte, los reptiles no te perseguirán, aunque a juzgar por la golosa cara que ponen al verte, no apostarías por ello. Así pues, comienzas la escalada en un intento por salvar la

vida. Sólo esperas no tener más sobresaltos en el día de hoy.

Estás utilizando tu habilidad de Escalar/Saltar, por lo que tu código de habilidad es 3D 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 7.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 7, ve a 37.
- Si tu tirada de dados es superior a 7, ve a 38.

34

Pareces farfullar algo comprensible. El hombre te mira sorprendido y te repite “¿Qué eres enemigo?” Tú asientes sin ser consciente que aquello implica tu propia muerte. No has tenido suerte... Ve a 41.

35

“Amigo, yub, yub” comunicas al hombre. Parece que algo has hecho bien, ya que te dedica una sonrisa y te da algo de comer. La Alianza te espera, querido Ewok. Ve a 42.

36

Tal vez lo mejor sea sencillamente huir de ahí, así que pones pies en polvorosa.

Estás utilizando tu habilidad de Vigor, por lo que tu código de habilidad es 3D, 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 10.

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

37

No logras escalar y eres presa fácil. Más suerte otra vez... Ve a 41.

38

Trepas lo más rápido que puedes y ves cómo un grupo de hombres se acerca ahuyentando el peligro. Alzan la vista y te hacen señales con la mano. Parece que estás salvado, y bajas, con cierta cautela, a agradecer lo que han hecho por ti. Decides que lo mejor es ir con ellos y, llegado el caso, devolverles el favor. Ve a 42.

39

No logras escapar lo suficientemente rápido como para alejarte del peligro a tiempo. No has tenido suerte, pequeño amigo. Ve a 41.

40

Corres y corres, hasta meterte en una nave rebelde... *“¿Qué haces aquí amiguito?”* Pregunta un amable rebelde mientras la nave despega. Ve a 42.

41

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

42

Enhorabuena. Te unirás a la Alianza Rebelde. Seguro que te esperan muchas aventuras.

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 NUEVA VIDA”*. 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 NUEVA VIDA

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 Ewok 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