

STAR WARS

HUIDA DEL PALACIO DE JABBA

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 de la Unidad R2.

Huida del Palacio de Jabba:

Una Aventura en Solitario

No todos los grandes héroes de la galaxia conocida son humanos o alienígenas. Más de uno y más de dos androides han tenido y tienen que ver con el devenir de la galaxia, ya sea en el Imperio o en la Alianza Rebelde. A ti, ni te va ni te viene, pues más pronto que tarde terminas cambiando de dueño. En esta ocasión, tu amo es una babosa gigante llamada Jabba. Se trata de un Hutt, natural de Nal Hutta, aunque más que su aspecto te preocupan sus compañías.

No te gustó nunca la pinta de aquel horrible lugar ni la de tus compañeros de tareas. Tus motivadores parecían no engañarte, o al menos eso es lo que te hacían percibir tus foto receptores, que tan extrañamente bien programados has tenido siempre. Sin embargo, tus sospechas se han convertido en el resultado preciso de una secuencia lógica activada por la destrucción de una unidad R2 con la que compartías tarea.

Apenas te has repuesto de la destrucción de la susodicha unidad, precisamente con la que más partículas

de carbono y componentes tenías en común, cuando el capataz de la instalación, un atroz centro de sufrimiento para androides situado en el Palacio de Jabba, te manda llamar. Ni siquiera tiene el decoro de evitar inquietar tus sensores acústicos con el básico galáctico, en vez del limpio código binario. Estás convencido que su programación detecta tu frecuencia de energía repleta de electrones.

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 Unidad R2 que está disponible de modo gratuito en el blog 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 "Llave") 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 una Unidad R2-X2, uno de los muchos personajes secundarios que inundan el Universo de la Guerra de las Galaxias y, en consecuencia, su juego de rol. Has pasado mucho tiempo trabajando aquí y allá. Todavía recuerdas al que crees que es tu último amo, pues no estás seguro de cuántas veces han limpiado tu memoria. De lo que sí que estás seguro es del mal fin que tuvo tu anterior amo al intentar ganarse un sobre sueldo de Jabba el Hutt. No fue bonito ver trabajar a ese mandaloriano en la sala de audiencias.

Trabaja duro y después, trabaja más duro todavía. Tu mantenimiento bien merece algún sacrificio que otro.

1

Sólo te queda trabajar. Eres un androide astromecánico, pero tu polivalencia es tu castigo, y hay mucho trabajo pendiente. El capataz te ordena programar las computadoras de la instalación y encontrar unas cuantas herramientas. Ya puedes empezar

- Si decides empezar con la búsqueda de herramientas, ve a 2.
- Si decides empezar con la programación de computadoras, ve a 3.

2

Eres un excelente programador, pero no hay nada que no puedas hacer, así

que prefieres probar suerte con la búsqueda de herramientas. Tu procesador te permite rescatar varios archivos de memoria en los que el capataz llamaba herramientas a unas cuantas llaves hidráulicas.

Estás utilizando tu habilidad de Buscar, por lo que tu código de habilidad es 1D+1, 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 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

Tu habilidad de programador es ampliamente conocida, por lo que estás seguro que esta tarea no será ni mucho menos dura. Te aproximas a la vieja computadora, tan destartada como aquel androide minero. Te conectas y...

Estás utilizando tu habilidad de Programar/Reparar computadoras por lo que tu código de habilidad es 5D, el mismo de tu atributo de Técnica. 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 6.

- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 7.



4

Eres incapaz de encontrar nada en ese caos que el capataz tiene la defachatez de llamar “almacén”. Estás convencido de que su vocalizador debe funcionar mal.

Se te ocurre elevar unas cajas con tu brazo retráctil. Estás usando tu habilidad de Levantar, 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 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

Echas un rápido vistazo al almacén. Entre restos antiguos de androides y algún que otro amasijo irreconocible de hierros, sobresale una caja de herramientas. Echas un vistazo y ahí está: una llave hidráulica. Seguro que es lo que busca el poco equipado capataz. Escribe “Llave” y ve a 10.

6

La computadora emite un zumbido bastante irritante cuando intentabas acceder al disco duro. No sabes qué demonios ha pasado, pero algo mal debes haber hecho, ya que la secuencia de comandos habitual no aparece en la sucia pantalla de la computadora. Muy lejos de eso, el punto de acceso que estás empleando comienza a recalentarse y unos segundos más tarde te sacude una violenta descarga que te hace chocar contra la pared opuesta y hacer que un montón de cajas se caigan encima tuya.

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que 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 2.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 2, ve a 8.
- Si tu tirada de dados es superior a 2, ve a 9.

7

La computadora se sincroniza a la perfección con tus hábiles instrucciones. La secuencia de comandos habitual aparece en la sucia pantalla de la computadora en unos pocos segundos. Poco más te queda por hacer en esta sala, salvo esperar a la completa ejecución del programa y volver con el capataz. Escribe “Computadora” y ve a 10.

8

Las cajas se caen encima tuya una tras otras. No te has recuperado de la anterior, cuando otra más grande y más pesada parte tu cabeza en dos. Nada podrán hacer contigo el capataz y los demás androides de Jabba salvo, tal vez, venderte al peso a un chatarrero. Ve a 41.

9

El impacto ha sido duro, pero podrás superarlo. Has logrado resistir bastantes golpes, aunque más vale que la próxima vez pongas más cuidado en lo que haces antes de tener que llegar a esta vergonzosa situación. De momento, no se te ocurre mejor cosa que marcharte de la sala esperando que el capataz no se enfade demasiado contigo. Escribe “Dañado” y ve a 10.

10

- Si habías escrito “Llave”, ve a 11.
- Si no habías escrito “Llave”, ve a 12.

11

Vuelves a la sala donde se encontraba el capataz, que sigue exactamente en la misma posición que antes. Te acercas todo lo recomendable, al menos considerando las cambiantes pautas de comportamiento que tiene su programación últimamente.

Extiendes tu brazo retráctil para entregarle la llave hidráulica, que el androide comienza a usar de inmediato. De repente, algo ha hecho mal, pues varias piezas del aparato que estaba arreglando saltan por los aires. Con suerte, las esquivarás.

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 4.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 4, ve a 13.
- Si tu tirada de dados es superior a 4, ve a 14.

12

- Si habías escrito “Computadora”, ve a 15.
- Si habías escrito “Dañado”, ve a 16.

13

Varios fragmentos golpean tu cuerpo de refilón, pero con la suficiente fuerza como para haberte dañado de seriedad.

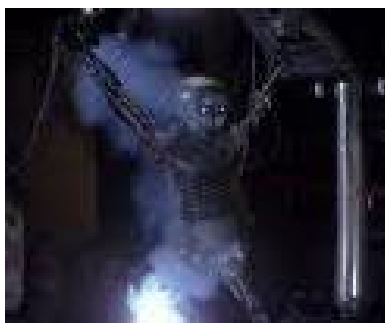
Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que es 1D. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 3.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 3, ve a 17.
- Si tu tirada de dados es superior a 3, ve a 18.

14

No sólo te libras de los fragmentos, sino que ves cómo el capataz sufre duros impactos que le llevan a explotar. Es hora de continuar, así que ve a 19.



15

Vuelves a la sala del capataz con el trabajo bien hecho. Estás seguro de que le satisfará bastante lo que has hecho. Cuando le presentas el informe de situación con tus habituales pitidos, te ordena ir hasta la puerta principal a comprobar la seguridad del complejo, que es una gran preocupación de Jabba el Hutt.

Avanzas con ese hipnótico sonido de tu perno de rotación, y te topas con los gamorreanos de la entrada. Aunque sea tu trabajo, es muy posible que no te dejen marchar si no les das algún tipo de información sucia sobre el capataz. Te comprenderán gracias a tu pantalla de vídeo traductora.

Estás utilizando tu habilidad de Bajos fondos, 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 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 20.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 21.

16

Tu estado es lamentable, por lo que deberás arreglarte tú mismo antes de que tu núcleo deje de funcionar. Desde

luego, presentarte así ante el capataz no ayudaría en nada a tu existencia. Ve a 22.

17

Poco tiempo puedes aguantar. Tras unos escasos segundos, varios tornillos de tu carcasa empiezan a saltar por los aires. Tras un vacilante y errático avance, te desplomas pesadamente contra el suelo. No lo lograste. Ve a 41.

18

Es heroico el modo en que has conseguido aguantar ante los múltiples fragmentos que sobrevolaban tu cabeza. Sin embargo, no ha pasado del todo el peligro, pues el sistema de climatización se ha visto afectado de algún modo expulsando aire a altísimas temperaturas. Más vale que encuentres un lugar frío donde refugiarte antes de que la temperatura haga que saltes por los aires.

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 7.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 7, ve a 23.
- Si tu tirada de dados es superior a 7, ve a 24.

19

Recorres con cautela el pasillo que lleva hasta la salida del palacio de Jabba. Has visto una oportunidad de encontrar un amo mejor, y vas a hacerla valer. Tus sensores de vida se vuelven como locos al acercarte todavía más al amplio pasillo. Hay dos guardias gamorreanos custodiando la salida. Con suerte, podrás evitarlos y aproximarte a la puerta con tiempo suficiente para escapar sin que se note tu presencia.

Estás utilizando tu habilidad de Escondarse/Furtivo, por lo que tu código de habilidad es 1D+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 5.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 5, ve a 25.
- Si tu tirada de dados es superior a 5, ve a 26.

20

Has enfadado y mucho al gamorreano. Parece que de un momento a otro te va a desmontar de un golpe. Comienzas a dar vueltas buscando solución al problema, y no se te ocurre mejor salida que lanzar una granada aturdidora. No sabes por qué

Jabba equipa a sus unidades R2 con tal arma, pero no vas a ser el que eche en cara algo que te viene tan bien en un momento como éste.

Estás utilizando tu habilidad de Granada, 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 4.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 4, ve a 27.
- Si tu tirada de dados es superior a 4, ve a 28.

21

El gamorreano parece muy satisfecho con la información que le has dado, por lo que parece predispuesto a dejarte marchar para que sigas con tu rutina de trabajo. Sin embargo, antes de que te marches te pide una última cosa: que manipules un panel de acceso a una habitación cercana.

Estás utilizando tu habilidad de Seguridad, por lo que tu código de habilidad es 5D, el mismo de tu atributo de Técnica. 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 29.

- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 30.



22

Ser el androide de mantenimiento de las instalaciones tiene sus ventajas, como conocer dónde se encuentran los mejores materiales para reparación de androides, los mismos que muchas veces has tenido que negar a alguna que otra unidad de tu misma serie. Así pues, comienzas a reunir las piezas necesarias y en pocos segundos deberías estar listo para continuar con tu actividad.

Estás utilizando tu habilidad de Programar/Reparar droides por lo que tu código de habilidad es 5D, el mismo de tu atributo de Técnica. 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, por lo que por

muy mal que lo hagas, habrás logrado repararte. Ve a 31.

23

Eres incapaz de refugiarte de la ola abrasadora de aire que inunda la sala, por lo que tus circuitos se fríen en segundos. No es la mejor forma de terminar con una unidad tan brillante como tú. Ve a 41.

24

Consigues introducirte en un tanque refrigerante especialmente preparado para limpieza de androides. En este caso, el tanque contiene suficiente carbonita como para que tus circuitos resistan el calor reinante en la sala. Sin embargo, debes salir cuanto antes del tanque, ya que podrías congelarte hasta no ser más que un cubito de hielo de un metro diez. Por lo tanto, debes accionar el sistema de salida de emergencia del tanque para que la puerta hermética se abra a tiempo y te deje salir.

Estás utilizando tu habilidad de Seguridad, por lo que tu código de habilidad es 5D, el mismo de tu atributo de Técnica. 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 32.

- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 33.

25

Los gamorreanos comienzan a gruñir y reírse de esa extraña forma que tienen. Parece que les ha hecho gracia que intentases, sin éxito alguno, esquivarlo con tan torpes y lentos movimientos.

Uno de ellos te detiene y saca a pasear su vibrohacha. Un golpe seco y duro hace volar por los aires tu cabeza, que va a parar al suelo con el tiempo justo para que veas el resto de tu cuerpo antes de que tu núcleo se extinga. Ve a 41.

26

Tus intentos por pasar desapercibido parecen haber dado sus frutos, ya que los estúpidos gamorreanos que guardan la puerta del Palacio de Jabba no se han dado cuenta de que pasabas por ahí. Caminas con el mayor sigilo posible ante lo que esperas sea el último escollo para tu libertad.

Te aproximas hasta la puerta del Palacio de Jabba y examinas por lo que esperas que sea la última vez el panel de control de la puerta. El problema que tiene la puerta, y que no se da en otras similares, es el androide TT-8L de control de acceso.

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

habilidad es 5D, el mismo de tu atributo de Técnica. 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 34.
- Si tu tirada de dados es superior a 12, ve a 35.



27

Tus cálculos con el lanzamiento de la granada son increíblemente erróneos. Afortunadamente, los gamorreanos están desconcertados. Ve a 36.

28

El lanzamiento es excelente y los gamorreanos quedan aturdidos. Un disparo con tu pequeño blaster de corte podría terminar de resolver la situación.

Estás utilizando tu habilidad de Blasters, 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 4.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 4, ve a 37.
- Si tu tirada de dados es superior a 4, ve a 38.

29

El panel emite un sonido agudo y la sala no se abre. Los gamorreanos pierden la paciencia y te golpean hasta reducirte a chatarra. Ve a 41.

30

El panel emite un sonido agudo y la sala se abre. Incluso, la puerta principal lo hace, y nada impide que te marches del Palacio, pues los gamorreanos ya no te hacen caso. Ve a 42.

31

Demasiado fácil parecía. Unos metros más adelante y empiezas a echar humo. El material de Jabba nunca fue muy bueno... Ve a 41.

32

El sistema de salida de emergencia del tanque refrigerante no funciona, de modo que la puerta hermética se

atasca impidiéndote salir. Serás un bonito cubo de hielo. Ve a 41.

33

La puerta del tanque de refrigeración se abre finalmente, permitiéndote así salir de la sala. No te das cuenta, pero los guardias gamorreanos de la entrada han debido correr hasta la sala en la que estabas, para comprobar qué pasa. El calor asfixiante acaba con ellos en unos pocos segundos, mientras que tú sales empapado como efecto de la carbonita helada, ahora derretida, que te cubría.

Alcanzas la posición de la entrada del palacio. Extrañamente, el androide TT-8L de control de acceso te ha detectado desde el interior. Comienza el interrogatorio para ver si te permite el paso. Es evidente que está desconcertado por el halo gaseoso de carbonita que todavía desprendes. Tal vez puedas salir de aquí con una mentira arriesgada. Bendita programación que tienes, que no te obliga a decir la verdad.

Estás utilizando tu habilidad de Timar, por lo que tu código de habilidad es 1D+1, el mismo de tu atributo de Percepción. No te olvides de añadir 1 al resultado. 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 39.

- Si tu tirada de dados es superior a 4, ve a 40.



34

No consigues abrir la puerta sin activar el sistema de control de acceso de la puerta. El irritante robot de control se mueve con tanta rapidez como el sistema de blasters que te hace saltar por los aires... Ve a 41.

35

Un agradable pitido el que tus sensores acústicos reciben. La puerta se abre sin que haya saltado alarma de seguridad alguna. Parece que lo has logrado. Ve a 42.

36

Pareces tan desconcertado como los gamorreanos. Sólo te queda confiar en tu escasa potencia de fuego. Tu pequeño blaster de corte bien podría sacarte del aprieto. Si puede con la carcasa de un androide minero, qué no hará con esos sacos de carne...

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

El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 3.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 3, ve a 37.
- Si tu tirada de dados es superior a 3, ve a 38.

37

Disparas al aire, y los gamorreanos no vacilan a la hora de destrozarte tu carcasa. Hasta aquí llegó tu flirteo con los guardias de Jabba... ve a 41.

38

Un disparo certero que hace que los gamorreanos den múltiples vueltas hasta golpearse con dureza contra el panel de control de la puerta principal. La suerte ha querido que la puerta se abra y puedas avanzar al exterior. Ve a 42. Lo has logrado.

39

Un sonoro pitido de negación retumba en la galería de entrada del Palacio de Jabba. No has estado afortunado en tu coartada, y tus restos se esparcen por doquier. Ve a 41.

40

Excelente mentira. La puerta se abre ante ti permitiéndote abandonar de una vez ese horroroso edificio. Ve a 42.

41

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

42

Enhorabuena. Caminas bajo el abrasador sol de Tatooine. Deberías buscar un sitio para cobijarte. Tal vez esa nave sea lo mejor. Subes y te agrada lo que tus receptores captan. Un rugido de motor (No tendrás que utilizar tu código 3D+2 de Mecánica), te das la vuelta y “¿Quién está ahí?” pregunta tu nuevo amo.

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 con la referencia en el asunto “HUIDA DEL PALACIO DE JABBA”. 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.

HUIDA DEL PALACIO DE JABBA

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 Unidad R2, que está disponible en el blog 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