

# STAR WARS

## COMPILACIÓN 2011

Compendio de aventuras en solitario  
publicadas por Caverna de rol en 2011 para  
La Guerra de las Galaxias: el juego de rol



## CAVERNA DE ROL

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

## **C**ompilación de Caverna de Rol

El presente documento recoge todas las aventuras en solitario para La Guerra de las Galaxias: el juego de rol, publicadas durante el año 2011 en caverna de rol, así como las plantillas de los personajes protagonistas de las mismas.

## **Í**ndice de contenido

Huida de Coruscant

Plantilla de Espía

La prueba de Ord Mantell

Plantilla de Mandaloriano

Huida del Palacio de Jabba

Plantilla de Unidad R2

Una Nueva Vida

Plantilla de Ewok

Tu primer encargo

Plantilla de caza recompensas

La compra del droide

Plantilla de Droide de protocolo

Una mano afortunada

Plantilla de Tahúr

## **D**udas

Para cualquier duda podéis dirigiros vía e-mail a [cavernaderol@gmail.com](mailto:cavernaderol@gmail.com) con la referencia en el asunto *"COMPILACIÓN AVENTURAS EN SOLITARIO STAR WARS D6 2011"*.

## **W**est End Games

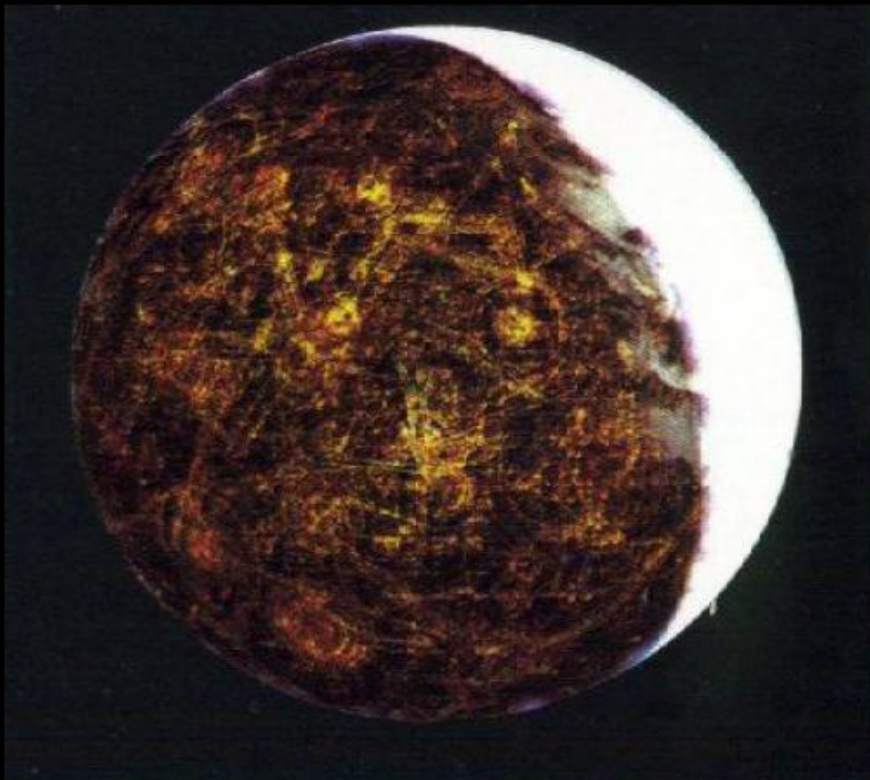
Al igual que el resto de material publicado en caverna de rol para La Guerra de las Galaxias: el juego de rol, la presente compilación está basada en el juego de West End Games, publicado en España por Joc Internacional.

# STAR WARS

## HUIDA DE CORUSCANT

---

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 Espía.

## **Huida de Coruscant:**

### **Una Aventura en Solitario**

Las alarmas del complejo imperial suenan sin cesar. La habitación sin ventanas parece todavía más tétrica con el insistente ruido de las alarmas de seguridad chirriando sin descanso. Las luces, que habitualmente son suficientemente potentes para atender a los paneles de mando, han sido sustituidas por los rojos colores de los chivatos electrónicos que ponen de manifiesto la violación del nivel H de seguridad. Algo has hecho mal.

Tu panel de datos ha recopilado toda la información que precisabas. Lo peor empieza ahora, cuando debes ingeniártelas para escapar de uno de los módulos de seguridad de la Base Imperial de Coruscant. Ahora más que nunca te cuestionas qué se te pasó por la cabeza para infiltrarte allí para la Alianza Rebelde.

Sales disparado del módulo de seguridad. El amplio pasillo no es menos agradable que la anterior estancia.

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 Espía disponible en el blog [www.cavernaderol.blogspot.com](http://www.cavernaderol.blogspot.com). 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 "Enemigo evitado") 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 Golem Darfold, un rebelde natural de Chandrila que ha estado infiltrado durante tres semanas como operario de seguridad en la base Imperial de Coruscant. Tras lograr hacerte con los datos que venías a buscar: un esquema del sistema de ventilación de la Base para un posible ataque aéreo, todo lo que te preocupa es salir del complejo y tomar una lanzadera hacia Mon Calamari.



Después de eso... bueno, ya tendrás tiempo de preocuparte de eso más tarde, o eso esperas... ¿Preparado?

**1**

---

Oyes unos rápidos pasos que se dirigen hacia tu posición. El pasillo es amplio, pero la tenue luz rojiza te da la posibilidad de esconderte de quien quiera que se dirige hasta tu posición.

- Si decides esconderte, ve a 2.
- Si decides no esconderte, ve a 3.

**2**

---

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 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 4.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 5.

**3**

---

Un par de soldados de asalto llegan hasta tu posición. Al verte uniformado como un operario de seguridad no han abierto fuego, aunque seguro que no tardan en hacerlo si descubren que el causante del entuerto has sido tú con el

volcado de información en tu panel de datos. Más vale que decidas pronto si intentas tomarles el pelo o iniciar las hostilidades.

- Si decides tomarles el pelo, ve a 6.
- Si decides iniciar las hostilidades, ve a 7.



**4**

---

Los soldados imperiales te descubren torpemente camuflado tras unas cajas que apenas tapan la mitad de tu cuerpo. El primer disparo del Blaster de uno de ellos hace saltar chispas sobre tu cabeza. Tal vez tengas suerte disparando rápido hacia su posición con tu Blaster de bolsillo.

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

- Si tu tirada de dados es superior a 5, ve a 9.

5

---

Los soldados pasan de largo sin reparar en ti. Has tenido mucha suerte, ya que iban bien armados. Tal vez tu mejor movilidad te habría dado ventaja, pero no ha hecho falta hacer más para evitar este embarazoso contacto. Es hora de moverse. Escribe "Enemigo evitado" y ve a 10.

6

---

"¿Qué ha ocurrido aquí?" Pregunta uno de los soldados de asalto. Tu cabeza empieza a actuar rápidamente inventando excusas. Siempre fuiste bueno en eso, y esperas que esta vez te vuelva a resultar útil tu manera de zafarte de este tipo de entuertos.

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 10.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 10, ve a 11.

- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 12.

7

---

No estás dispuesto a dejarte capturar, así que antes de que los soldados de asalto lo hagan, abres fuego contra ellos. Sin que apenas te dé tiempo a reaccionar, un disparo perdido de tu Blaster de bolsillo hace saltar por los aires una caja cercana a la posición de tus rivales. Debía estar llena de explosivos, aunque no eran lo suficientemente potentes para hacerte saltar por los aires. Avanzas tras echar un rápido vistazo a los chamuscados trajes de los soldados de asalto. Escribe "Operario de seguridad" y ve a 10.

8

---

Tu disparo rápido apenas hace inmutarse a los soldados de asalto. Rápidamente, notas un halo azulado que te rodea. Deben haber utilizado una pistola aturdidora contra ti. Con suerte podrás resistirla.

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

---

**9**

---

Tu certero disparo golpea de lleno a uno de los soldados de asalto. El pobre parece haber pasado a mejor vida. En su viaje al suelo ha golpeado con dureza a su compañero, que yace inconsciente en el suelo. Parece que es más o menos de tu talla, por lo que decides ponerte su traje para pasar desapercibido. Seguramente la huida de será mucho más fácil ahora. Escribe "Soldado de asalto" y ve a 10.

---

**10**

---

- Si habías escrito "Enemigo evitado", ve a 15.
- Si no habías escrito "Enemigo evitado", ve a 16.

---

**11**

---

"Bueno, eh, la verdad es que... Esto..." Te has quedado mudo y sin ideas en el peor de los momentos. Los soldados de asalto parecen echar mano a sus armas rápidamente. Antes de que te des cuenta, una corriente eléctrica recorre tu cuerpo. No te queda otra que apretar los dientes y aguantar.

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 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**

---

"Conocéis al chico nuevo, ¿no? Se apellida Avarik y creo que es de Corulag. Bueno, me pierdo en los detalles. Le he visto correr hacia el sector V3 unos segundos después de que empezaran a sonar las alarmas. Seguro que está detrás de esto. Lo mejor que pueden hacer es mandarlo a Endor o un sitio por el estilo. Yo tengo que ir a entregar este panel a la unidad central. Son los datos de recuperación. Si me disculpáis."

Tras el rotundo éxito de tu maniobra, ya es hora de moverse. Escribe "Enemigo evitado" y ve a 10.

---

**13**

---

A duras penas te mantienes en pie. Tu cuerpo, todavía tambaleante, no parece que sea capaz de resistir otra situación igual. Así pues, decides

encomendarte a tus creencias y esperar a que ocurra algo en tu favor.

De repente, un gas verdoso comienza a salir de las rejillas de ventilación. Puede que tus rezos hayan valido de algo, o que la Fuerza esté de tu parte, o que el sistema antidisturbios se haya activado... En todo caso necesitas seguir respirando, por lo que corres a ponerte una máscara de gas del equipo de emergencia del pasillo, mientras que los soldados de asalto se desploman ante ti. Aquella última partida de blindajes de asalto no debía ser muy buena. Seguro que algún oficial se llevó una buena comisión por ese contrato.

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. Con suerte, sobrevivirás.

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 fortaleza te ha hecho inmune al ataque. Los soldados de asalto se sorprenden de cómo sus intentos por acabar contigo han sido inútiles. Rápidamente, sendos disparos de tu

Blaster de bolsillo impactan en ambos soldados. Desplomados, no pondrán reparo alguno a tu huida.

Escribe “Operario de seguridad” y ve a 10.



**15**

---

Comienzas a correr rápidamente por los pasillos de la Base. Por fortuna para ti, el caos parece generalizado, por lo que los distintos soldados y oficiales que se cruzan en tu camino no reparan en lo apresurados que son tus pasos.

Llegas hasta el final de la zona de seguridad. Hay dos salas, pero desconoces a dónde llevan. Con el frenesí de la huida parece que tu memoria no está al 100%. Tú decides entre la sala de la derecha o la de la izquierda, aunque tal vez algo de reflexión te vendría bien para saber qué camino es mejor.

Estás utilizando tu atributo de Percepción, que es igual a 4D. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Con suerte descubrirás qué sala es mejor.



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

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 10, ve a 19.
- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 20.

## 16

---

- Si habías escrito “Soldado de asalto”, ve a 21.
- Si habías escrito “Operario de seguridad”, ve a 22.

## 17

---

Caes desplomado por el efecto del gas. Tu cuerpo se entumece por momentos y sólo un milagro podría salvarte. Por desgracia, la suerte no te sonríe y puedes dar por terminada tu lucha contra el Imperio. Ve a 41.

## 18

---

Te pones la mascarilla y corres todo lo que puedes. En los pasillos de todo el complejo imperial parece haberse activado el sistema antidisturbios. Muchos soldados de asalto rodean tu posición. Han corrido mejor suerte que la pareja con la que te las has tenido que ver anteriormente, pero al menos no sospechan nada de ti.

Te indican, junto a otro gran número de operarios, que avances por el pasillo

central. Una de las ventanas está abierta. Tal vez podrías correr y tratar de huir por la cornisa, aunque lo más aconsejable es seguirles la corriente.

- Si decides huir hacia la ventana, ve a 23.
- Si decides seguir con el grupo, ve a 24.

## 19

---

Entras en la sala de la derecha y, ¡Ups! Te topas con el oficial de seguridad. Nunca le caíste bien, y que te presentes en ese preciso instante no te va a ser de ayuda.

“¿Qué haces aquí?” te pregunta con recelo. Al ver que dudas un segundo, el oficial se abalanza sobre ti despojándote de tu arma de un manotazo. Afortunadamente, él tampoco va armado, por lo que os enzarzáis en una pelea cuerpo a cuerpo.

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 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

---

Entras en la sala de la izquierda. Cierras la puerta rápidamente y reconoces el pasillo que da acceso a la bahía de embarque. Parece que has tenido suerte y podrás marcharte pronto de allí. De repente, ves cómo las compuertas de la bahía, que están bastante lejanas, comienzan a cerrarse. Más vale que corras hacia ellas antes de que se cierren por completo.

Estás utilizando tu habilidad de Vigor, 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 o igual a 6, ve a 27.
- Si tu tirada de dados es superior a 6, ve a 28.

## 21

---

El casco de soldado de asalto no te deja ver. Aun así, alcanzas la posición de un grupo formado por un buen número de “tus compañeros” que estaban en un pasillo cercano.

Uno de ellos se dirige hacia ti nada más verte. Es evidente que cree que eres uno de los soldados que has dejado atrás: “Por aquí, Galak. Salimos de ronda a las afueras de la Base”

Nada aconseja no hacer caso a ese llamamiento, razón por la que te incorporas al grupo y comenzáis la marcha. Te parece increíble lo que está pasando. Estás saliendo por la puerta escoltado por un batallón entero de soldados de asalto. Ve a 29.



## 22

---

Corres todo lo que puedes por los pasillos. De repente, oyes unos rápidos pasos detrás de ti. Al darte la vuelta ves a un comandante que se dirige hacia ti. “Operario, ven aquí. Me escoltarás hasta mi vehículo.”

No puedes creer en tu suerte. El comandante no tiene más escolta que tú, así que es una gran oportunidad para escapar. Llegáis a una bahía de embarque privada. Es raro, pero parece que el comandante es ajeno al revuelo que has montado. Una vez junto al vehículo del comandante, un deslizador

biplaza, tienes la oportunidad de atacarle con tu arma.

Estás utilizando tu habilidad de Blasters, por lo que tu código de habilidad es 2D+1, el mismo de tu atributo de Destreza. 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 7.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 7, ve a 30.
- Si tu tirada de dados es superior a 7, ve a 31.

**23**

---

Corres hacia la ventana ante el asombro de los soldados que te rodean. Rápidamente te abaten con certero disparo de Blaster. Tu cuerpo yace inerte, y no podrás hacer mucho más por la Alianza. ¿En qué estabas pensando? Ve a 41.

**24**

---

Sigues con el grupo de imperiales con el que te habías topado. Parece que están en mitad de la ejecución del plan de evacuación. Afortunadamente, el grupo sale al exterior, muy cerca de un nivel del que ves cómo sobresale una moto swoop. Si logras trepar hasta allí, podrías hacerte con el control de la moto y huir.

Estás utilizando tu habilidad de Escalar/saltar, 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 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 32.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 33.

**25**

---

Intentas golpear al oficial de seguridad, pero tus torpes movimientos no hacen ni que se inmute. El oficial repele tu ataque y te inmoviliza. “Irás a un consejo de guerra, hijo. Lamentarás haber nacido.”

Tras estas gentiles palabras, un golpe sordo en tu cabeza ennegrece todo. Tal vez tengas suerte en el consejo de guerra, pero no cuentes con ello. Has fracasado en tu misión para la Alianza. Ve a 41.

**26**

---

Una presa sobre el oficial de seguridad pone fin a su resistencia. En el forcejeo previo ha dejado caer una llave de seguridad. No hay que ser muy listo para percatarse de que debe abrir la puerta de salida de esa habitación.

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

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 3, ve a 34.
- Si tu tirada de dados es superior a 3, ve a 35.



27

---

La puerta se cierra ante tus narices. Deberás ideártelas para escapar de allí de otro modo. Ve a 36.

28

---

Vía libre. Alcanzas la bahía de embarque, donde te haces con un deslizador. El motor del vehículo comienza a rugir y te dispones a escapar con la información en tu panel de datos.

Estás utilizando tu habilidad de Cabalgar, por lo que tu código de habilidad es 2D, el mismo de tu atributo de Mecánica. 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 37.
- Si tu tirada de dados es superior a 3, ve a 38.

29

---

Tan pronto como tienes ocasión, te haces el despistado y te adentras en una cercana calle paralela. La marabunta de gente te rodea permitiéndote pasar inadvertido mientras te vas despojando de tu traje de soldado de asalto. Enhorabuena. Lograrás ir a Mon Calamari. Ve a 42.

30

---

Tu disparo sale torpemente dirigido hacia el techo. Es lo último que haces antes de que el comandante te golpee hasta dejarte sin sentido. Tu misión acaba aquí, y tu vida lo hará pronto. Ve a 41.

31

---

El disparo es perfecto, y el comandante yace abatido. Tienes vía

libre para salir disparado con el deslizador biplaza.

Estás utilizando tu habilidad de Cabalgar, por lo que tu código de habilidad es 2D, el mismo de tu atributo de Mecánica. 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 37.
- Si tu tirada de dados es superior a 5, ve a 38.

**32**

---

Resbalas en tu escalada y caes de manera cómica. Los soldados más cercanos a ti no paran de reírse ante tan estúpida actuación. Lo malo es que en la caída has hecho añicos el panel de datos. Aunque no has sido arrestado no has podido completar tu misión. Deberás permanecer más tiempo infiltrado en la base Imperial. Más suerte la próxima vez... Ve a 41.

**33**

---

Logras ascender y ves la moto swoop. No hay nadie en este nivel, y no has sido visto, así que no queda más que subir en la moto y huir con tu panel de datos.

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

habilidad es 2D, el mismo de tu atributo de Mecánica. 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 37.
- Si tu tirada de dados es superior a 6, ve a 38.

**34**

---

Tu desastroso manejo de la puerta hace que ésta salte por los aires, y tú con ella... Ve a 41.

**35**

---

La puerta se abre y tienes vía libre. Un largo corredor que da a la calle te permite huir relajadamente. Disfruta de Coruscant, ya que pronto te marcharás de allí rumbo a Mon Calamari. Ve a 42.

**36**

---

No es muy higiénico ni muy heroico, pero el sumidero de desperdicios parece tu única salida. Te dejas caer y sólo esperas que el impacto no te mate.

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.



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

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 39.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 40.

**37**

---

Tu vehículo se hace añicos al chocar con un saliente de un edificio cercano. Quedas envuelto en una nube de llamas de la que no puedes escapar. Más suerte otra vez... Ve a 41.

**38**

---

Tu vehículo sale disparado. Tu pilotaje es digno de admiración, e incluso haces una maniobra un tanto arriesgada al pasar cerca de un campo de energía de la ciudad. El panel de datos está en tu bolsillo, y no se te ocurría mejor modo de celebrar el éxito de tu misión. En poco tiempo estarás viajando hacia Mon Calamari. Ve a 42.

**39**

---

El golpe es tremendo y te hace añicos las costillas. Una lástima, ya que podrías haber sobrevivido a la caída si hubieses ido a parar tan sólo veinte centímetros más a la derecha. Ve a 41.

**40**

---

Una caída (casi) perfecta. Apestarás a desechos durante un tiempo pero has salido airoso (es un decir) de la Base Imperial. Ahora, ya sólo queda buscar un transporte seguro a Mon Calamari. Enhorabuena. Ve a 42.

**41**

---

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

**42**

---

Enhorabuena. Lo has logrado e irás a Mon Calamari en un carguero que la Alianza ha preparado para ti.

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.

# STAR WARS

## ESPÍA

---

Personaje pregenerado para La Guerra de las  
Galaxias: el Juego de rol



**CAVERNA DE ROL**

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

## Espía

### Material:

Panel de datos                      Comunicador  
Blaster de bolsillo                Mochila  
Arma de combate cuerpo a cuerpo    1000 créditos  
a cuerpo a elegir

**Historial:** Te metiste en esto casi por casualidad. Delatar a gente de tu planeta que se unía a esa Alianza Rebelde que tan poco te interesaba era una manera muy fácil de hacer créditos. De una u otra forma siempre te enterabas de todo. A veces de casualidad, extrayendo algunas palabras perdidas de una conversación en una cantina, otras veces fijándote en detalles insignificantes como un cambio de hábitos de un vecino, el caso es que todo iba bien hasta que el espiado fue tu propio hermano. Antes de que te dieras cuenta de que el objetivo era él, el Imperio ya lo había apresado acusado de pertenecer a la Alianza. Juicio rápido y sentencia de muerte. Desde entonces, los espiados son los soldados imperiales, y allí donde puedas ayudarás a la causa contra Palpatine. Es lo menos que puedes hacer en memoria de tu hermano.

**Personalidad:** Desconfiado y cauteloso, no se te hace difícil pasar desapercibido.

**Cita:** "Ya lo tengo. Ni se enterarán de quién es el topo."

**Conexión con otros personajes:** En algún momento, algún contrabandista puede haberlo pasado mal por cierta información que facilitaste al Imperio. Tal vez algún merc esté detrás tuya por haber perjudicado a su cliente.

STAR  
WARS

## Espía

STAR  
WARS  
personaje

Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
Descripción física \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### DESTREZA \_\_\_\_\_ 2D+1

Blasters \_\_\_\_\_  
Parar sin armas \_\_\_\_\_  
Esquivar \_\_\_\_\_  
Granada \_\_\_\_\_  
Armas pesadas \_\_\_\_\_  
Parar con armas \_\_\_\_\_  
Atacar con armas \_\_\_\_\_

### CONOCIMIENTOS \_\_\_\_\_ 3D

Razas alienígenas \_\_\_\_\_  
Burocracia \_\_\_\_\_  
Culturas \_\_\_\_\_  
Lenguas \_\_\_\_\_  
Sistemas planetarios \_\_\_\_\_  
Bajos fondos \_\_\_\_\_  
Supervivencia \_\_\_\_\_  
Tecnología \_\_\_\_\_

### MECÁNICA \_\_\_\_\_ 2D

Astrogación \_\_\_\_\_  
Cabalgar \_\_\_\_\_  
Manejar repulsores \_\_\_\_\_  
Artillería naval \_\_\_\_\_  
Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
Escudos navales \_\_\_\_\_

### PERCEPCIÓN \_\_\_\_\_ 4D

Negociar \_\_\_\_\_  
Mando \_\_\_\_\_  
Timar \_\_\_\_\_  
Jugar \_\_\_\_\_  
Escondarse/Furtivo \_\_\_\_\_  
Buscar \_\_\_\_\_

### FORTALEZA \_\_\_\_\_ 2D+2

Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
Levantar \_\_\_\_\_  
Vigor \_\_\_\_\_  
Nadar \_\_\_\_\_

### TÉCNICA \_\_\_\_\_ 4D

Prog/Rep comp. \_\_\_\_\_  
Demolición \_\_\_\_\_  
Prog/Rep droides \_\_\_\_\_  
Medicina \_\_\_\_\_  
Rep repulsores \_\_\_\_\_  
Seguridad \_\_\_\_\_  
Rep naves esp \_\_\_\_\_



Puntos de  
Fuerza



Puntos del  
Lado Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# STAR WARS

## LA PRUEBA DE ORD MANTELL

---

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 Mandaloriano.

## **La prueba de Ord Mantell:**

### **Una Aventura en Solitario**

Estás ante la decisión más importante de tu vida. En poco tiempo, y si tienes suerte, podrás unirte a un grupo de mandalorianos de los de antes. Formas parte de un pueblo que puso al borde del colapso a la Antigua República hace 4.000 años. Aunque poco queda de vuestra fuerza anterior, el Imperio se sacudiría con sólo escuchar que os estáis reorganizando. Te llegaron rumores de la reunificación mandaloriana, y tú no pudiste quedarte a un lado.

El grupo de mandalorianos a los que te pretendes unir, inspiran absoluta confianza. No temen a nada ni a nadie, y quieren erradicar el tópico de que un mandaloriano sea un mero mercenario, o un burdo cazarecompensas. Sois mucho más que eso. Tras la batalla, buscáis el honor y el poder sobre nuevos mundos. Echas en falta la presencia de tu padre, pues era un gran guerrero como lo serás tú en breve tiempo.

Ajustas con cuidado tu blindaje. Reluciente como está, nadie diría que hace unas pocas semanas era poco

menos que un amasijo de hierros en tu almacén de Mandalore. Desde allí, huyendo de la molesta presencia del Imperio, te dirigiste hasta Ord Mantell. Boba Fett, antiguo amigo de tu padre, te recomendó unirse al grupo de mandalorianos que secretamente se están reorganizando en una base militar oculta en Ord Mantell. Sólo esperas no defraudarle.

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 Mandaloriano que está disponible en la presente compilación. 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 “*A pie*”) 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 *Rhynnus Bolgard*, un mandaloriano sediento de batalla. Tras un buen número de años renegando de tu pasado y de la naturaleza belicosa de tu gente, has decidido lanzarte a la lucha contra todo el que se interponga en tu camino. Estás harto de que el Imperio se pasee a sus anchas, y tal vez llegues a unírte a la Alianza rebelde, pero sólo como paso previo a tu objetivo de reinstaurar un auténtico reinado mandaloriano. De momento, deberás hacerte un hueco en el clan que se ha asentado en Ord Mantell.

Después de eso... bueno, ya tendrás tiempo de preocuparte de eso más tarde, o eso esperas... ¿Preparado?

**1**

Te encuentras en el complejo de pruebas del clan mandaloriano de Ord Mantell. Si superas los desafíos del mismo, serás un miembro de pleno derecho del clan. La luz de la sala se enciende, y ante ti ves dos posibles caminos. Decide cuál tomar.

- Si decides tomar el camino de la derecha, ve a 2.
- Si decides tomar el camino de la izquierda, ve a 3.

**2**

Un gran pasillo de lava se abre ante ti. Como con la lava tu jet pack podría saltar por los aires, deberás ingeniártelas para cruzar como sea, ya que la puerta de la sala se ha cerrado tras tus pasos. Tal vez un vistazo a tu

alrededor te sirva para descubrir qué hacer.

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.

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

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 6, ve a 4.
- Si tu tirada de dados es superior a 6, ve a 5.

**3**

Un enorme vacío es lo que se abre ante ti. Con tu jet pack podrías cruzar ese hueco, aunque deberías tener cuidado con tu manejo del artilugio si no quieres estrellarte. No te queda otra, ya que la puerta de la sala se ha cerrado tras tus pasos.

Estás utilizando tu habilidad de *Cabargar*, 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 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

Eres incapaz de ver más allá de tus propias narices, así que no te queda más remedio que emplear tu jet pack. No es el mejor comienzo de todos, ni mucho menos. 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 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

Echas un rápido vistazo a la pared derecha de la sala. Allí, casi oculta a toda mirada inquisitiva, ves una granada de color azul. Debe ser una granada criogénica, supones con acierto antes de lanzarla contra el magma. Tan pronto como lo haces, el suelo se congela por completo, permitiéndote proseguir tu camino. Escribe "A pie" y ve a 10.

6

El torpe manejo de tu jet pack te hace girar de manera descontrolada. En ese movimiento, chocas en repetidas ocasiones contra el techo y aunque superas el escollo de la sala, notas cómo te vas a precipitar contra el suelo de un momento a otro. Lo único que esperas mientras caes boca abajo y de cabeza es que el impacto no sea lo suficientemente fuerte como para partirte en dos. No te queda mucho para averiguarlo.

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que es 3D+2. Sin embargo, tu blindaje añade 1D más, por lo que en total deberás lanzar 4D+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 10.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 10, ve a 8
- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 9

7

---

El jet pack reacciona con absoluta fiabilidad ante tu pericia en el manejo del propulsor. Tras un breve vuelo que apenas dura unos pocos segundos, te posas con tranquilidad una vez pasado el obstáculo de la sala. Por un momento piensas qué hubiera pasado si no hubieras estado fino, pero eso sólo lo piensan los fracasados. Escribe “Jet” y ve a 10.

8

---

El impacto es brutal. Tu blindaje se hace añicos, y tu casco es un amasijo de hierros entre los que se encuentra tu desencajado rostro. No podrás continuar, ni podrás unirte a los mandalorianos de Ord Mantell. De hecho, hasta aquí llegó tu existencia, muchacho. Ve a 41.

9

---

El impacto ha sido duro, pero podrás superarlo. Tu traje está algo dañado. De hecho, tu arma cuerpo a cuerpo parece haberse quedado encajada, por lo que no podrás utilizarla hasta que repares el blindaje. Escribe “Jet dañado” y ve a 10.

10

---

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

11

---

Entras en una sala bastante mal iluminada, por lo que colocas tu casco en función visión nocturna. Tan sólo unos pocos segundos después, casi sin darte ni tiempo a asimilar el color verde de la pantalla de visión, un disparo láser pasa junto a ti, prácticamente rozando tu blindaje. Parece ser que deberás esquivar un buen número de láseres para poder seguir con tu camino.

Estás utilizando tu habilidad de Esquivar, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Destreza. Sin embargo, tu blindaje reduce 1D, por lo que en total deberás lanzar 3D. 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 “Jet”, ve a 15.

- Si habías escrito “Jet dañado”, ve a 16.

## 13

---

A duras penas puedes mantenerte todavía en pie. Uno de los disparos te ha impactado de lleno, y parece que unos cuantos más vienen en tu busca. Más vale que te prepares para lo que viene, porque no parece que vaya a terminar en un periodo corto de tiempo.

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que es 3D+2. Sin embargo, tu blindaje añade 1D más, por lo que en total deberás lanzar 4D+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 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

---

Esquivas los disparos con pasmosa facilidad, e incluso tienes la osadía de responder a los mismos con una certera descarga de tu Blaster de repetición. Es hora de continuar, así que ve a 19.



## 15

---

Una puerta automática se abre ante ti, dejando a las claras que la intención del instructor, o quién esté detrás de eso, es que tomes el nuevo camino que se abre ante ti.

Caminas con bastante cautela, justo cuando ves algo o alguien que te va a atacar por el costado derecho. Con suerte, podrás evitar el ataque antes de que te alcance de lleno.

Estás utilizando tu habilidad de Esquivar, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Destreza. Sin embargo, tu blindaje reduce 1D, por lo que en total deberás lanzar 3D. 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

---

No entiendes muy bien cómo, pero mientras caminabas, una puerta automática se abrió. No puedes dejar de sorprenderte, pues la sala a la que da acceso la puerta es una especie de taller de reparación. Aparentemente, podrás reparar tu blindaje sin que nadie te moleste. Ve a 22.

## 17

---

Caes desplomado con el blindaje hecho añicos. Tu cuerpo no ha podido soportar más disparos. Por desgracia, la suerte no te sonríe y puedes dar por terminada tu instrucción, con una nada reconfortante muerte. Ve a 41.

## 18

---

Te resistes a hacer de blanco ante los disparos y corres todo lo que puedes. Consigues ver la fuente de alimentación de los Blaster automáticos. Sin dudarlo, y sabiendo que tu vida depende de ello, decides disparar antes de que la ensalada de tiros continúe.

Estás utilizando tu habilidad de Blasters, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Destreza. Sin embargo, tu blindaje reduce 1D, y como estás corriendo mientras que disparas deberás reducir 1D más, lo que hace un total de 2D. 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 8, ve a 24.

## 19

---

Te ves sorprendido por un mandaloriano. Parece que no va a atender a razones que no sean de índole bélica, por lo que decides iniciar las hostilidades pertinentes, como no podía ser de otra forma. Antes de que puedas apuntar con tu Blaster de repetición, el mandaloriano ya ha disparado sobre él, dejándote desarmado. No todo es malo, y parece que tu rival se ha quedado sin munición para su Blaster, razón por la que se abalanza sobre ti.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar sin armas, por lo que tu código de habilidad es 3D+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 o igual a 10, ve a 25.
- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 26.

## 20

No has podido evitar el ataque, por lo que tu Blaster cae al suelo, lo suficientemente lejos como para que no puedas cogerlo antes de que el atacante, un mandaloriano, corra hacia ti. Afortunadamente, un hábil y rápido movimiento de tu brazo derecho hace que saques tu vibrofilo extensible para recibir el golpe del vibrofilo del otro mandaloriano.

Estás utilizando tu habilidad de Parar con armas, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Destreza. Sin embargo, tu blindaje reduce 1D, por lo que en total deberás lanzar 3D. 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 27.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 28.

## 21

Tu rápido movimiento evita que seas golpeado. Tu agilidad ha sido grande, y tan sólo tienes que golpear al mandaloriano que te ha atacado para dejarle noqueado.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar sin armas, por lo que tu código de habilidad es 3D+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 5.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 5, ve a 29.
- Si tu tirada de dados es superior a 5, ve a 30.



## 22

Comienzas a reparar tu blindaje. Afortunadamente, las herramientas del taller son más que suficientes, por lo que no te será demasiado difícil devolver tu blindaje a un estado óptimo.

Estás utilizando tu atributo de Técnica, que 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 2, por lo que por muy mal que lo hagas habrás logrado reparar el blindaje por completo. Ve a 31.

23

---

Eres incapaz de acertar al blanco, que sigue disparando contra ti. Tu cuerpo yace inerte. No podrás hacer mucho más. Si no has superado esta prueba, mucho menos podrías haber sido un mandaloriano de provecho. Ve a 41.

24

---

Un certero disparo que hace volar en mil pedazos la fuente de alimentación, dejando inservibles los Blaster. Unos segundos después las puertas de la sala se cierran impidiendo la salida. Una cuenta atrás en un panel que acaba de activarse parece indicar lo poco que queda para que la sala vuele en mil pedazos. Parece que tendrás que forzar la seguridad del habitáculo.

Estás utilizando tu habilidad de Seguridad, 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 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

---

Intentas golpear al mandaloriano, pero tus torpes movimientos no hacen ni que se inmute. El mandaloriano repele tu ataque y te inmoviliza. *“¡No vales para nada!”*

Tras estas crudas palabras, escuchas con claridad cómo el Blaster de tu rival se carga para poner fin a tu vida. Has fracasado en tu unión a los mandalorianos de Ord Mantell. Ve a 41.

26

---

Golpeas sin cesar a tu rival, hasta que el casco de este se hunde de modo violento. Está claro que el pobre infeliz ha pasado a mejor vida, pero al menos podrán decir de él que luchó con honor, en un combate cuerpo a cuerpo sin armas, a la antigua usanza mandaloriana.

Al examinar el cadáver de tu oponente, observas una extraña placa con símbolos mandalorianos. Son tan antiguos que deben corresponderse con un antiguo dialecto de tu lengua

materna. Tal vez con un poco de detenimiento puedas descifrar el mensaje. 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 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 detener del todo el golpe, y tu vibrofilo salta por los aires con el impacto. Afortunadamente, no sufres mayor daño pero la batalla sigue en pie. Ve a 36.

**28**

Realizas una excelente parada del golpe, y ahora puedes devolverle el mismo a tu sorprendido rival.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar con armas, por lo que tu código de habilidad es 4D, el mismo de tu atributo de Destreza. Sin embargo, tu blindaje reduce 1D, por lo que en total deberás lanzar 3D. 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 29.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 30.

**29**

Tu golpe vuela en dirección al aire, cuestión que aprovecha tu rival para golpearte y dejar una granada a punto de estallar junto a ti. Te puedes imaginar el resto. Tu fracaso es absoluto. Ve a 41.

**30**

Un durísimo golpe deja noqueado a tu rival. Avanzas a la siguiente sala. Enhorabuena, parece que lo has logrado. Ve a 42.

**31**

Avanzas con tranquilidad, suponiendo que todo está hecho, pero nada más lejos de la realidad. Tu casco emite un error en el soporte vital justo cuando las rejillas de la sala comienzan a emitir

ráfagas de fuego. Más vale que busques algo que te aíse de las terroríficas temperaturas que se van a dejar notar de un instante a otro.

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 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**

---

No consigues abrir a tiempo la puerta de la sala. El contador llega a cero y ocurre lo que estabas temiendo. Todo explota sin que apenas te enteres de lo que ha pasado. Más suerte la próxima vez... Ve a 41.

---

**33**

---

Un pitido sordo que indica que la puerta de la sala se va a abrir, deja paso a la más absoluta tranquilidad. Sales a tiempo y la puerta se cierra detrás tuya, justo antes de escuchar una tremenda explosión al otro lado de la misma.

Sin embargo, tu breve tranquilidad se ve interrumpida con el sonido de los extractores de aire expulsando fuego.

Pronto esa sala será un horno. Justo en ese momento, tu casco emite un aviso de fallo en tu blindaje. Más vale que busques algo que te aíse de las terroríficas temperaturas que se van a dejar notar de un instante para otro.

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 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**

---

No descifras el mensaje. Segundos antes de que el cuerpo sin vida de tu oponente salte por los aires llevándote con él, una extraña sensación recorrió tu cuerpo. Salta todo por los aires, y tú con ello... Ve a 41.

---

**35**

---

*"Infeliz. Te llevaré conmigo"* reconoces claramente escrito en mandaloriano. Tu instinto hace que corras. Escuchas cómo explota el cuerpo de tu oponente a tu espalda. Parece que lo has logrado. Ve a 42.

---

**36**

---

Pareces algo aturdido, pero ves rápidamente una solución a tu problema. Tiras de la anilla de una granada que tu oponente lleva cerca del pecho y esperas aguantar la explosión.

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que es 3D+2. Sin embargo, tu blindaje añade 1D más, por lo que en total deberás lanzar 4D+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 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 hacerte con nada que te proteja de las llamas. En breves segundos, caes preso de ellas. Más suerte otra vez... Ve a 41.

---

**38**

---

Logras hacerte con un blindaje especial que estaba casualmente preparado para ti. Avanza a la siguiente sala. Ve a 42.

---

**39**

---

Tu oponente salta por los aires, pero tú también... Casi lo logras, pero no ha sido posible sobrevivir a la prueba de los mandalorianos. Ve a 41.

---

**40**

---

Aguantas la explosión de modo heroico, mientras tu rival desaparece ante tus ojos. Enhorabuena. Ve a 42.

---

**41**

---

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

---

**42**

---

Enhorabuena. Lo has logrado y te unirás al clan. El resurgir mandaloriano está más cerca.

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.



# STAR WARS

## MANDALORIANO

Personaje pregenerado para La Guerra de las  
Galaxias: el Juego de rol



## CAVERNA DE ROL

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

## Mandaloriano

### Material:

Blindaje	Jet pack
Blaster de repetición	Detonador termal
Vibrofilo extensible	2500 créditos
incorporado en el blindaje	Medpac

**Historial:** Eres un mandaloriano, hijo del glorioso pueblo que llevó al borde del colapso a la Antigua República hace 4.000 años. Aquellos malditos Jedi salvaron su vida por la única y astuta intervención de Revan. Aquel sí habría sido un rival digno para medir tus fuerzas con las tuyas, no como esta chusma Rebelde. Ni siquiera el tan temido Imperio se puede comparar a la destreza y habilidad en el combate de tu gente. Te has cansado de trabajar de mercenario y contrabandista. Con suerte, podrás reunir a tu clan y retomar la galaxia. Tal vez Dxun siga siendo un buen lugar de operaciones para ti. Quién sabe, tal vez te conviertas en el próximo Mandalore y lleves el desastre al Imperio. Una cosa sí es segura, allí donde se desate una batalla estarás tú. Eres un mandaloriano, lo llevas en la sangre.

**Personalidad:** Violento, con un código de honor basado en el combate. Así eres tú. Eres un verdadero mandaloriano, y no te detiene nada en la batalla.

**Cita:** "¿Crees que unos miserables créditos van a impedirme disfrutar de tu muerte? (sonido de blaster) ¡Idiota!"

**Conexión con otros personajes:** Seguramente muchos mercenarios y contrabandistas hayan trabajado contigo hace un tiempo. Es muy posible también que no sepan que mataste a sus familias...



## Mandaloriano

Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_

### DESTREZA \_\_\_\_\_ 4D

Blasters \_\_\_\_\_  
 Parar sin armas \_\_\_\_\_  
 Esquivar \_\_\_\_\_  
 Granada \_\_\_\_\_  
 Armas pesadas \_\_\_\_\_  
 Parar con armas \_\_\_\_\_  
 Atacar con armas \_\_\_\_\_

### CONOCIMIENTOS \_\_\_\_\_ 3D

Razas alienígenas \_\_\_\_\_  
 Burocracia \_\_\_\_\_  
 Culturas \_\_\_\_\_  
 Lenguas \_\_\_\_\_  
 Sistemas planetarios \_\_\_\_\_  
 Bajos fondos \_\_\_\_\_  
 Supervivencia \_\_\_\_\_  
 Tecnología \_\_\_\_\_

### MECÁNICA \_\_\_\_\_ 2D+2

Astrogación \_\_\_\_\_  
 Cabalgar \_\_\_\_\_  
 Manejar repulsores \_\_\_\_\_  
 Artillería naval \_\_\_\_\_  
 Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
 Escudos navales \_\_\_\_\_

### PERCEPCIÓN \_\_\_\_\_ 2D+1

Negociar \_\_\_\_\_  
 Mando \_\_\_\_\_  
 Timar \_\_\_\_\_  
 Jugar \_\_\_\_\_  
 Escondarse/Furtivo \_\_\_\_\_  
 Buscar \_\_\_\_\_

### FORTALEZA \_\_\_\_\_ 3D+2

Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
 Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
 Levantar \_\_\_\_\_  
 Vigor \_\_\_\_\_  
 Nadar \_\_\_\_\_

### TÉCNICA \_\_\_\_\_ 2D+1

Prog/Rep comp. \_\_\_\_\_  
 Demolición \_\_\_\_\_  
 Prog/Rep droides \_\_\_\_\_  
 Medicina \_\_\_\_\_  
 Rep repulsores \_\_\_\_\_  
 Seguridad \_\_\_\_\_  
 Rep naves esp \_\_\_\_\_



Puntos de  
Fuerza



Puntos del  
Lado Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad

# 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](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 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 en la presente compilación. 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 destartalada 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 desfachatez 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.

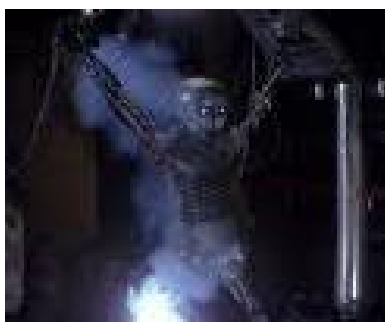
El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 3.

- 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 destrozarse 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.

# STAR WARS

## UNIDAD R2

---

Personaje secundario para La Guerra de las  
Galaxias: el Juego de rol



## CAVERNA DE ROL

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





# 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](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 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.

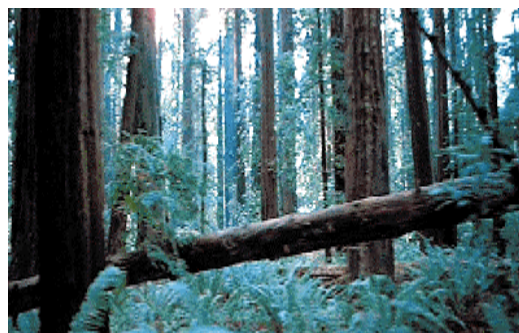
- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 10, ve a 17.

- 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 invadarte.

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.

# STAR WARS

## EWOK

---

Personaje pregenerado para La Guerra de las  
Galaxias: el Juego de rol



## CAVERNA DE ROL

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

## Ewok

### Material:

Lanza  
Mochila de piel  
Una colección de objetos brillantes

**Historial:** Vivías en Endor, la Luna Bosque. Entonces, un día, aterrizó una gran y brillante nave espacial. Investigaste. Estaba llena de fascinantes cosas y brillantes y de cosas buenas para comer. De repente, todo tembló. En aquel momento no te diste cuenta, pero la nave había despegado y no podías volver a casa.

Al principio tenías miedo. Cuando supiste que no podías volver a casa, te pusiste triste. Pero entonces te hiciste amigo de los humanos de la nave. Eran de algo llamado Rebelión y luchaban contra los malos, llamados Imperio. Los humanos encuentran divertidos a los Ewoks. Esto es muy útil; nunca has tenido problema para encontrar alimento ni refugio.

Has pillado algo del lenguaje humano. En realidad no entiendes esas extrañas máquinas que utilizan, pero ahora estás más a gusto con ellas. La vida en la galaxia es interminablemente fascinante y divertida. Has decidido quedarte con tus amigos rebeldes y ayudarlos.

**Personalidad:** Te gustan los humanos. Te gustan las buenas cosas de comer. Te gusta jugar con cosas brillantes. Eres alegre, inquisitivo y tienes la costumbre de meterte (y a veces de meter a tus compañeros) en más problemas de los que puedes (¡o ellos pueden!) manejar.

**Cita:** "¡Kaiya! ¿Gyeesh?"

**Conexión con otros personajes:** Escoge cualquier otro personaje jugador que quieras; lo has adoptado como mentor. Le sigues e intentas conseguir que juegue contigo. Si te ignora constantemente puedes cambiar más adelante a otro personaje.



## Ewok

Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
Descripción física \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### DESTREZA \_\_\_\_\_ 3D+2

Blasters \_\_\_\_\_  
Parar sin armas \_\_\_\_\_  
Esquivar \_\_\_\_\_  
Granada \_\_\_\_\_  
Armas pesadas \_\_\_\_\_  
Parar con armas \_\_\_\_\_  
Atacar con armas \_\_\_\_\_

### CONOCIMIENTOS \_\_\_\_\_ 2D

Razas alienígenas \_\_\_\_\_  
Burocracia \_\_\_\_\_  
Culturas \_\_\_\_\_  
Lenguas \_\_\_\_\_  
Sistemas planetarios \_\_\_\_\_  
Bajos fondos \_\_\_\_\_  
Supervivencia \_\_\_\_\_  
Tecnología \_\_\_\_\_

### MECÁNICA \_\_\_\_\_ 2D+2

Astrogación \_\_\_\_\_  
Cabalgar \_\_\_\_\_  
Manejar repulsores \_\_\_\_\_  
Artillería naval \_\_\_\_\_  
Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
Escudos navales \_\_\_\_\_

### PERCEPCIÓN \_\_\_\_\_ 4D

Negociar \_\_\_\_\_  
Mando \_\_\_\_\_  
Timar \_\_\_\_\_  
Jugar \_\_\_\_\_  
Escondarse/Furtivo \_\_\_\_\_  
Buscar \_\_\_\_\_

### FORTALEZA \_\_\_\_\_ 3D

Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
Levantar \_\_\_\_\_  
Vigor \_\_\_\_\_  
Nadar \_\_\_\_\_

### TÉCNICA \_\_\_\_\_ 2D+2

Prog/Rep comp. \_\_\_\_\_  
Demolición \_\_\_\_\_  
Prog/Rep droides \_\_\_\_\_  
Medicina \_\_\_\_\_  
Rep repulsores \_\_\_\_\_  
Seguridad \_\_\_\_\_  
Rep naves esp \_\_\_\_\_



Puntos de  
Fuerza



Puntos del  
Lado Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad



# STAR WARS

## TU PRIMER ENCARGO

---

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 caza recompensas.

## **Tu primer encargo:**

### **Una Aventura en solitario**

La nave carguero en la que has viajado hasta *Nar Shaddaa* aterriza lenta y parsimoniosamente. Miras a tu alrededor y sólo ves a comerciantes y algún que otro sujeto sospechoso. En resumen, nada fuera de lo común en este ambiente en el que has decidido aventurarte. Sabes que tu vida correrá peligro haya donde vayas aunque, dicho sea de paso, la de tu primer objetivo te preocupa mucho más. Todavía no terminas de asimilar haber aceptado el trabajo, pero ahí estás.

Tu panel de datos te proporciona toda la información que precisabas. Al parecer, alguien jugó una mala pasada a un alto cargo imperial. El muy estúpido le vendió mercancía de contrabando y eso afectó a la carrera política del comprador. Tu misión es clara: encontrar a ese pobre diablo y ahorrar trámites al Imperio.

Bajas del carguero y echas un vistazo a *Nar Shaddaa*. Para cualquiera con dos dedos de frente sería un planeta a evitar, pero seguro que ningún cualquiera ganará la friolera de 2.000 créditos en una sola noche.

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 caza recompensas 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 "*Jekk`Jekk Tarr*") 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 *Tajus Sparekd*, un humano natural de Onderon que se ha visto obligado a dedicarse al siempre difícil y no suficientemente bien remunerado oficio de caza recompensas. En esta ocasión, el cliente es el Imperio, aunque mientras haya dinero de por medio te da igual para quién trabajes. Los escrúpulos deben quedar de lado en esta profesión. Tu objetivo es un

alienígena de raza *Twi'lek* llamado *Aldo Cura*. Al parecer ha estafado a alguien, y tú vas a ajustar cuentas por ello.

Lo primero es encontrar al sujeto. Lo segundo, acabar con él rápidamente. Y luego, escapar. A por ello.

1

---

El carguero quedó a tu espalda y te planteas al instante las opciones para encontrar información. Rápidamente llaman tu atención dos sujetos: el encargado de la plataforma de aterrizaje y un *Weequay* que parece algo borracho. A ver qué puedes sacar de ellos.

- Si decides probar suerte con el encargado, ve a 2.
- Si decides probar suerte con el *Weequay*, ve a 3.

2

---

Te acercas al encargado, y tratas de ganarte su confianza. Estás utilizando tu Habilidad de Timar, por lo que tu código de habilidad es 3D, 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.

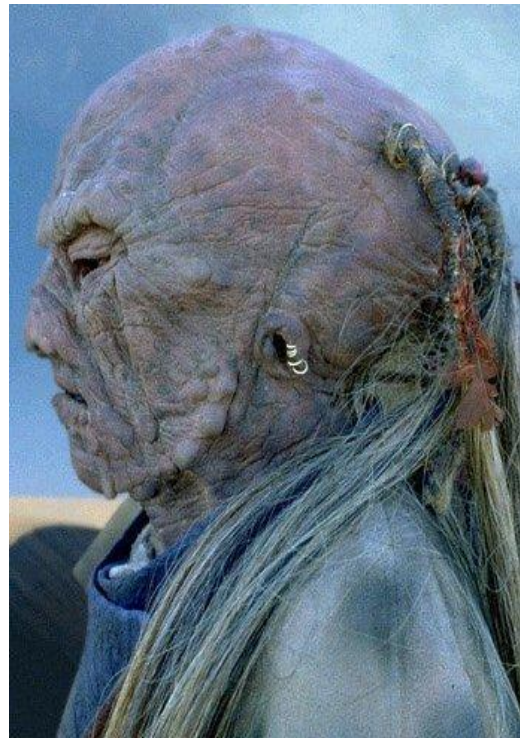
- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 4.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 5.

3

---

Te acercas con cierta cautela al *Weequay*. Está visiblemente alterado, y tal vez lo mejor sea allanar algo el terreno intercambiando algunas palabras con él, o pasar a buscar información por otro lado.

- Si decides hablar con él, ve a 6.
- Si decides buscar por otro lado, ve a 7.



4

---

El encargado no atiende a razones de ningún tipo. No se ha creído nada de lo que le cuentas y no obtienes información sobre tu objetivo. Sin embargo, tal vez unos cuantos créditos puedan hacer que cambie de opinión.

Sacas un pequeño saco con créditos y se lo muestras descaradamente.

Estás utilizando tu Habilidad de Negociar, por lo que tu código de habilidad es 3D, 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 8.

- Si tu tirada de dados es superior a 5, ve a 9.

5

---

El encargado te da una pista vital: el personaje que buscas suele frecuentar una cantina llamada *Jekk`Jekk Tarr*. Satisfecho con la información recibida, incluso le arrojas un par de créditos al encargado de la plataforma de aterrizaje. Escribe "*Jekk`Jekk Tarr*" y ve a 10.

6

---

Te acercas al *Weequay* con paso lento. Intentas hacerle ver que no quieres causarle daño alguno, al menos de momento, mientras esperas que tu dominio de la Lengua *Weequay* sea suficiente como para lograr la información que buscas.

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

habilidad es 2D+2, el mismo de tu atributo de Conocimientos. 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 11.

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

7

---

Finalmente desechas todo contacto con ese *Weequay* borracho. Para ser un buen caza recompensas debes hacerte respetar y valerte por ti mismo. Por ello, decides dejarte guiar por tu intuición y avanzas con paso sereno observando a los sujetos que hay a tu alrededor. Alguien llama tu atención. Se trata de un *Twí`lek*. Aunque no es tu objetivo, porque entonces estaría muerto, intuyes que te puede llevar hasta él. No dudas en echar un vistazo a tu alrededor y ponerte en marcha. Escribe "*Siguiendo al Twí`lek*" y ve a 10.

8

---

El encargado no atiende a razones monetarias, así que decides tomarte la justicia por tu mano. Sacas tu blaster de bolsillo con la intención de llamar al orden al dichoso y testarudo hombre. Sin embargo, él saca el suyo y te dispara...

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que es 3D+2. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados. Añade también 1D por tu blindaje.

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

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

- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 14.

9

---

Parece que el semblante del encargado de la plataforma ha cambiado por completo al ver la bolsa de créditos. Por supuesto, no le entregarás toda, pero con la *“tasa de embarque para futuros aterrizajes”* que acabas de endosarle, la información llega rápida y agradablemente a tus oídos: el personaje que buscas suele frecuentar una cantina llamada *Jekk`Jekk Tarr*. Escribe *“Soborno”* y ve a 10.

10

---

- Si habías escrito *“Jekk`Jekk Tarr”*, ve a 15.

- Si no habías escrito *“Jekk`Jekk Tarr”*, ve a 16.

11

---

*“Kadhahaue hdjah hauik euwer dhe”* le has soltado al *Weequay*. El alienígena te ha entendido. Vaya si te ha entendido. Se ha levantado hecho una furia y te dispara a bocajarro con un blaster deportivo. Ni siquiera te da tiempo a apartarte antes de que el láser te golpee.

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que es 3D+2. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados. Añade también 1D por tu blindaje.

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

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

- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 14.

12

---

El *Weequay* parece prestarte atención. Tus palabras, cuidando en todo momento el modo en que te diriges a él, le hacen verte con buenos ojos. Rápidamente, ves el modo de zanjar la situación. Lanzas unos créditos, no muchos a decir verdad, pero lo suficiente como para que el *Weequay* se dé un buen festín y logre más licor. Te dice, en básico galáctico, que el *Twi`lek* que buscas suele



frecuentar la cantina *Jekk`Jekk Tarr*.  
Escribe “*Soborno*” y ve a 10.

## 13

A duras penas te mantienes en pie. Tu blindaje casi no resiste el duro disparo del láser. Huyes a trompicones, casi chocando con varios de los transeúntes, con pocas ganas de echarte una mano.

Tu corazón comienza a latir rápidamente al ritmo del chivato electrónico de tu casco. El soporte vital de tu blindaje, tan inútil en una atmósfera oxigenada aunque sucia como la de *Nar Shaddaa*, falla con grave riesgo para tu vida. Lejos de lamentarte más por tu torpeza, decides tener calma y tratar de extraer las piezas dañadas del blindaje antes de que un fallo mayor del mismo te lleve por delante.

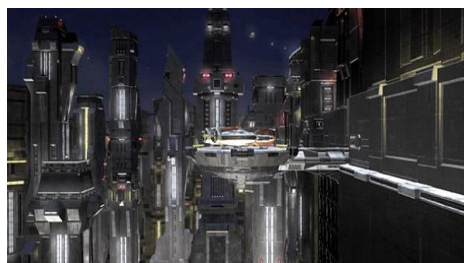
Estás utilizando tu habilidad de Supervivencia, por lo que tu código de habilidad es 2D+2, el mismo de tu atributo de Conocimientos. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien. Recuerda añadir 2 al resultado de los dados.

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

Tu blindaje no sufre rasguño alguno. Tan pronto como el humeante blaster deja de apuntarte, golpeas a tu oponente. El infeliz cae inconsciente, mientras que un aterrorizado humano te dice que el personaje que buscas suele frecuentar una cantina llamada *Jekk`Jekk Tarr*. Asustado, echa a correr. Escribe “*Jekk`Jekk Tarr*” y ve a 10.



## 15

Deambulas sin prisa pero sin pausa por los alrededores de la plataforma de embarque. Una gran cantidad de alienígenas parece concentrarse en la zona norte del mismo, razón por la que decides seguir tu instinto y tomar aquella dirección.

Miras a lo lejos, y ves con claridad las puertas del *Jekk`Jekk Tarr*. Te acercas sin vacilar, como si conocieras el lugar de toda la vida. Finalmente, entras en el bar. Das gracias al soporte vital de tu blindaje, ya que la atmósfera del bar es puro cúmulo de gas. Echas un vistazo en busca de tu objetivo.

Estás utilizando tu habilidad de Buscar, 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 o igual a 10, ve a 19.

- Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 20.

16

---

- Si habías escrito “Siguiendo al Twi’lek” ve a 21.

- Si habías escrito “Soborno”, ve a 22.

17

---

Los nervios te traicionan y no puedes desembarazarte de las piezas defectuosas del blindaje. Por un instante recuperas la calma, pero segundos más tarde una nueva alarma suena antes de que estalle tu blindaje. Nada bonito, no señor. Ve a 41.

18

---

Con absoluta calma, logras poner fin al fallo de tu blindaje. Te retiras el casco y miras a tu alrededor. Afortunadamente, parece que nadie te ha seguido, por lo que tu identidad está a salvo, aspecto esencial en todo caza recompensas que se precie.

Nuevamente, te preocupa tu blindaje. Tal vez sería buen momento para hacer

una reparación a fondo del mismo. Cerca de tu posición ves un taller. Allí podrías arreglar el blindaje. Sin embargo, ves a un *Twi’lek* que podría ser tu objetivo entrando en un bar. Debes decidir qué hacer.

- Si decides reparar tu blindaje, ve a 23.

- Si decides seguir al Twi’lek, ve a 24.

19

---

Sigues buscando entre la concurrencia sin demasiado éxito. Por mucho que miras aquí y allá no consigues dar con el *Twi’lek* al que has venido a matar.

“¿*Wjahg asjksauí?*” te pregunta con recelo uno de los muchos alienígenas del lugar. No entiendes nada, pero se abalanza sobre ti despojándote de tu arma principal. Afortunadamente, él tampoco va armado, por lo que os enzarzáis en una pelea cuerpo a cuerpo.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar sin armas, por lo que tu código de habilidad es 3D+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 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

Miras con atención a todos los alienígenas presentes. No podrías precisar cuántos son, pero parece que se colocan por razas o algo por el estilo, como si tuvieran zonas reservadas según su origen. Finalmente, logras dar con el *Twii'lek* que buscabas. Es curioso, no es tan fiero como te habían dicho. En todo caso, decides arrastrarlo y sacarlo del bar.

Estás utilizando tu habilidad de Vigor, por lo que tu código de habilidad es 3D+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 o igual a 10, ve a 27.

•Si tu tirada de dados es superior a 10, ve a 28.

## 21

Avanzas con sigilo y una gran dosis de disimulo. Nadie diría que estás siguiendo los pasos del *Twii'lek*. Sin duda, eres bueno, muy bueno, en este oficio tuyo.

De repente, ves al *Twii'lek* llamar a una puerta de un almacén cercano. Te ocultas tras unas cajas y observas la situación atentamente. Sale un *Twii'lek* del almacén. Parece que se conocen y comienzan a hablar.

Empleas uno de los muchosartilugios del casco de tu blindaje para enfocar mejor. Antes lo habrías jurado, pero ahora lo sabes a ciencia cierta. El *Twii'lek* que ha salido del almacén es tu objetivo. A ver a dónde te lleva esto. Ve a 29.



## 22

Te diriges al *Jekk'Jekk Tarr*. Todo marcha bien, y sólo has perdido unos cuantos créditos que recuperarás una vez hayas cobrado la recompensa por ese maldito *Twii'lek*. Avanzas por un pasillo y doblas, viendo a lo lejos a tu objetivo. Sin embargo, algo te detiene.

Enfrente hay un tipo con muy mala pinta. Aunque posiblemente él piense lo mismo de ti, tú sabes que no eres de la misma calaña. Te mira desafiante y te apunta con un rifle blaster. No contento con eso, decide amenazarte "*Dame tu dinero, o muere, bastardo*". Muy probablemente sean sus últimas

palabras, ya que tu blaster pesado no tardará en acribillarlo, si es que consigues estar acertado con tu puntería.

Estás utilizando tu habilidad de Armas pesadas, por lo que tu código de habilidad es 4D, 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 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

---

Decides que lo mejor es reparar tu blindaje. Te aíslas por completo de todo lo que te rodea. El ruido de *Nar Shaddaa*, ese aroma casi tóxico que se respira, las conversaciones ajenas... Ni si quiera te das cuenta del alienígena que te rebana el cuello. Ve a 41.

24

---

Dejas de lado la reparación de tu blindaje y decides seguir al *Twi'lek*. El alienígena lega hasta un callejón. Te ocultas convenientemente y ves que se reúne con otro ser de su raza. No puedes creer en tu suerte, pues el otro *Twi'lek* es tu objetivo. Hablan y el primero de ellos se marcha. Sin

embargo, aparece alguien armado que te quiere quitar la pieza. Lo pagará.

Estás utilizando tu habilidad de Blasters, por lo que tu código de habilidad es 4D, 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 8.

- Si tu tirada de dados es inferior o igual a 8, ve a 32.
- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 33.

25

---

Intentas golpear al alienígena. Realmente, todavía no sabes qué demonios pasa, pero lo que está claro es que debes luchar hasta la muerte. Es una lástima que no puedas echar mano a tus armas en tan corto espacio de tiempo.

Tu golpe vuela y sólo encuentra el verdoso gas que inunda el local. Tu rival, en cambio, golpea tu casco con tanta violencia que lo rompe. Sin soporte vital, el gas penetra en tus pulmones acabando contigo. Ve a 41.

26

---

Golpeas al alienígena, y éste cae inconsciente. Miras a tu alrededor para ver sólo malas caras. No hay que ser muy listo para percatarse de que lo

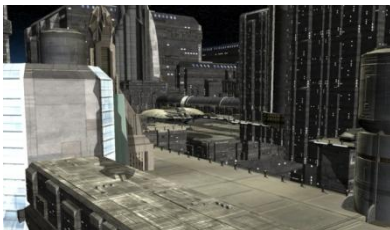
mejor será marcharse de allí cuanto antes.

Estás utilizando tu habilidad de Vigor, por lo que tu código de habilidad es 3D+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 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**

---

Aferras al *Twí'lek*, pero no logras sacarlo de allí. Es más, él te lleva a una habitación a rastras. Ve a 36.

---

**28**

---

Sacas del local al *Twí'lek*. Te preparas para descerrajarle la cabeza. De repente, un humano viene a pisarte la recompensa. Grave error.

Estás utilizando tu habilidad de Blasters, por lo que tu código de habilidad es 4D, 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 8.

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

- Si tu tirada de dados es superior a 8, ve a 38.

---

**29**

---

Alguien se acerca al *Twí'lek* con evidente ánimo de matarle. Aunque supone exponerte, sales en su busca y sacas tu blaster de bolsillo.

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

---

**30**

---

Tus disparos salen torpemente dirigidos hacia la nada. Es lo último que haces antes de que el muy desgraciado al que te enfrentas destruya tu blindaje



con un certero disparo. Caes al suelo, y todo se vuelve oscuridad. Ve a 41.

**31**

---

La ráfaga de disparos es perfecta, y el desgraciado yace abatido. De repente, un segundo *"futuro cadáver"*, sale a tu encuentro y te desafía. No hace falta que te diga más. Sacas tu blaster de bolsillo y...

Estás utilizando tu habilidad de Blasters, por lo que tu código de habilidad es 4D, 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 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**

---

Tu arma se encasquilla en el momento más inoportuno posible. Intentas relajarte y ver qué ocurre. *"¡Demonios! La energía se ha agotado"* te percatas. Coges otra de tus armas e intentas disparar. Cuando levantas la vista ves al *Twí'lek* muerto, y al otro tipo, con un emblema imperial en el pecho, dispararte de lleno en la cara. Más suerte la próxima vez... Ve a 41.

**33**

---

Disparas, y vuelas la cabeza al tipo. Te acercas al *Twí'lek*, dispuesto a administrarle la misma medicina, pero el emblema imperial en el atuendo del muerto te hace sospechar de todo eso. *"¡Dime quién demonios eres! No me creo que seas un mero contrabandista. ¡Tienes tres segundos!"*

El *Twí'lek* se desmorona ante ti y te confiesa que es un rebelde. Te pide que no le mates, ya que la recompensa que te puede dar la Alianza es mucho mayor que la que te puede dar el Imperio. Asimilas la situación. Estás furioso, ya que el Imperio te ha usado en su guerra sucia sin si quiera prometerte una recompensa en condiciones. Decides no matar al rebelde; es más, te unirás a él y acabarás con el Imperio. La próxima vez que te encuentres con un imperial, deseará no haber nacido. Ve a 42.

**34**

---

Corres pero quedas atrapado entre los alienígenas, lo que implica que vas a terminar muerto. Ve a 41.

**35**

---

Sales corriendo y ves a tu objetivo acabando con varios oficiales imperiales. Pronto comprendes todo. El *Twí'lek* es un rebelde. Si el Imperio te quería utilizar contra la Alianza debería habértelo dicho, y acordado un precio

justo... Ahora deberán sufrirte como enemigo. Ve a 42.

**36**

---

Las tornas han cambiado. Te ves rodeado por varios *Twi'leks*. Es curioso que no hayan acabado contigo cuando han podido hacerlo. Estudias la situación, y es obvio que estás en clara desventaja. Tal vez una rápida decisión te saque del atolladero. Siempre tienes a mano tu detonador térmico. Tal vez sea momento de emplearla...

- Si decides atacar a los *Twi'leks* usando tu detonador térmico, ve a 39.

- Si decides esperar a ver qué ocurre y por qué no te han atacado, ve a 40.

**37**

---

Tu disparo es pésimo, lo cual te deja a merced de tu oponente. Un disparo certero de éste acaba con tu vida. Más suerte otra vez... Ve a 41.

**38**

---

Tu disparo acaba con tu oponente. Te diriges hasta el *Twi'lek* cuando ves de refilón un símbolo imperial en el atuendo de la última de tus víctimas. Si el Imperio te ha contratado, no debería querer matarte. Te pones furioso, y apuestas a que el *Twi'lek* realmente es un rebelde. No tardas en confirmarlo, y decides amargarle la existencia al

Imperio. Le comunicas al *Twi'lek* que te unirás a su causa. Ve a 42.

**39**

---

Deslizas tu mano derecha sobre tu detonador térmico y decides hacerlo estallar, lo cual te llevará por delante, haciendo estallar en pedazos. La máxima de un caza recompensas es no revelar jamás la identidad de su cliente. Es una cuestión de honor. Ve a 41.

**40**

---

Esperas con paciencia y escuchas a los *Twi'leks*. Hablan algo de la rebelión y la lucha contra el Imperio. Te ofrecen unirse a ellos, o acabar con tu vida allí mismo. Tal vez lo mejor sea ser sensato. Ve a 42.

**41**

---

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

**42**

---

Tu vida como caza recompensas te ha llevado por unos derroteros absolutamente inesperados. Tal vez sea lo mejor que te ha podido ocurrir.

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.

# STAR WARS

## CAZA RECOMPENSAS

---

Personaje pregenerado para La Guerra de las  
Galaxias: el Juego de rol



## CAVERNA DE ROL

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

## Caza recompensas

### Material:

Blaster pesado	Chaleco protector
Blaster de bolsillo	Jet Pack
Pistola blaster	Dos medpacs
Detonador térmico	1000 créditos standard
Un cuchillo	
Otro cuchillo	

**Historial:** Blaster de alquiler. Ese eres tú. Aún no eres veterano en este juego, pero ya has matado a veintitrés personas... pero ¿quién las cuenta? La galaxia apesta, pero una persona tiene que ganarse la vida.

Algunos dicen que no tienes ninguna moral. Eso no es verdad. Vives según un código estricto. Un contrato es un contrato, eso es todo. Haces tu faena. Cuando alguien te contrata, mantienes tu parte del contrato...no importa lo que cueste. A veces lo que cuesta no es agradable...pero si fueses remilgado no estarías en este negocio.

El Imperio te contrató. Hiciste el trabajo. Murió un hombre bueno. Cumpliste tu parte del trato.

El Imperio no. Los podrías haber llevado a los tribunales...pero ellos controlan los tribunales. Se rieron de ti. Pero no por mucho tiempo.

Normalmente trabajas por 1000 al día. Más gastos. Pero esta vez es personal.

Tienes un contrato. Con la Rebelión. Mientras dure. Tu paga es de un crédito al día.

Y cumples tus contratos.

**Personalidad:** No hablas demasiado. Cuando lo haces quieres decir lo que dices. Eres muy peligroso. Eres formal. Eres inteligente. No te gusta que te timen. Si la gente te trata con seriedad, tratará a la gente con seriedad.

**Cita:** "No lo intentes, amigo. Sólo te lo voy a decir una vez"

**Conexión con otros personajes:** Cualquiera puede haberte contratado anteriormente... O quizás otro personaje te ha contratado. Puedes haberte encontrado fácilmente con otros personajes de "mala vida": Contrabandista, Tahúr, Pirata...



## Caza recompensas

Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
 Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
 Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Descripción física \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### DESTREZA \_\_\_\_\_ 4D PERCEPCIÓN \_\_\_\_\_ 3D

Blasters _____	Negociar _____
Parar sin armas _____	Mando _____
Esquivar _____	Timar _____
Granada _____	Jugar _____
Armas pesadas _____	Escondarse/Furtivo _____
Parar con armas _____	Buscar _____
Atacar con armas _____	

### CONOCIMIENTOS \_\_\_\_\_ 2D+2 FORTALEZA \_\_\_\_\_ 3D+2

Razas alienígenas _____	Atacar sin armas _____
Burocracia _____	Escalar/Saltar _____
Culturas _____	Levantar _____
Lenguas _____	Vigor _____
Sistemas planetarios _____	Nadar _____

### TÉCNICA \_\_\_\_\_ 2D

Bajos fondos _____	Prog/Rep comp. _____
Supervivencia _____	Demolición _____
Tecnología _____	Prog/Rep droides _____
	Medicina _____
	Rep repulsores _____
	Seguridad _____
	Rep naves esp _____

### MECÁNICA \_\_\_\_\_ 2D+2

Astrogación _____
Cabalar _____
Manejar repulsores _____
Artillería naval _____
Pilotaje naval _____
Escudos navales _____



Puntos de  
Fuerza



Puntos del  
Lado Oscuro



Estado de  
Salud



Puntos de  
Habilidad



# 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 tu mecánica presencia. 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 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 desempolvarlos. 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 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 atributo 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 inspecciones. 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 atributo 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 negociadores, 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 droide 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 Rebelde, 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 obedecer a tu amo y ser vendido, ve a 39.
- Si decides inmolarte como venganza contra tu amo, 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.

# STAR WARS

## DROIDE DE PROTOCOLO

---

Personaje secundario para La Guerra de las  
Galaxias: el Juego de rol



**CAVERNA DE ROL**

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

## Droide de Protocolo

### Material:

Comunicador  
Medpac para uso de tu amo  
Sistema de autodestrucción con activación a distancia (Daño 5D radio 3mts)

**Historial:** No sabes bien quién fue tu primer amo, pero de algún modo crees que se debía tratar de alguien de la nobleza o del antiguo Senado Imperial. Nunca te han borrado la memoria, al menos que tú recuerdes...Tu destino ideal sería un palacio o empresa de repercusión galáctica, pero desafortunadamente has ido a parar a manos de uno de esos locos rebeldes. Sólo esperas que esa locura no acabe con tus circuitos hechos papilla. Un final así sería más que terrible para tu programa de protocolo.

**Personalidad:** Egocéntrico a más no poder y refinado hasta decir basta. Tienes una altísima autoestima y nada te molesta más que los tugurios y malas compañías que te toca frecuentar de cuando en cuando.

**Cita:** "Gracias al hacedor. Espero que usted me cuide bien, amo. Hace tiempo que no tengo suerte con mis dueños. El último era un importante diplomático. ¿Cómo? ¿Qué me calle? Está bien. Me apagaré por un momento o dos... Qué suerte la mía..."

**Conexión con otros personajes:** Cualquiera podría ser tu dueño, y podrías haber llegado hasta sus manos por cualquier razón, así que tu amo puede ser un Niño, un Piloto atrevido, Un Caza Recompensas, Un contrabandista... Así de dura es la vida del droide de protocolo. Si por ti fuera, preferirías estar al servicio de un Noble arrogante.



Plantilla de  
Personaje secundario

## Droide de Protocolo

Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
Gama \_\_\_\_\_ Color \_\_\_\_\_  
Descripción técnica: Vocalizador. Cuerpo brillante.  
Forma humanoide. Visión nocturna. Programa de protocolo.

### DESTREZA \_\_\_\_\_ 1D PERCEPCIÓN \_\_\_\_\_ 2D+1

Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondarse/Furtivo \_\_\_\_\_  
Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
Atacar con armas \_\_\_\_\_

### CONOCIMIENTOS \_\_\_\_\_ 5D FORTALEZA \_\_\_\_\_ 1D

Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

### TÉCNICA \_\_\_\_\_ 2D+1

Bajos fondos \_\_\_\_\_ Prog/Rep comp. \_\_\_\_\_  
Supervivencia \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
Tecnología \_\_\_\_\_ Prog/Rep droides \_\_\_\_\_  
MECÁNICA \_\_\_\_\_ 2D+1 Medicina \_\_\_\_\_  
Astrogación \_\_\_\_\_ Rep repulsores \_\_\_\_\_  
Cabalgar \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
Manejar repulsores \_\_\_\_\_ Rep naves esp \_\_\_\_\_  
Artillería naval \_\_\_\_\_  
Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
Escudos navales \_\_\_\_\_



Puntos del  
Lado Oscuro



Estado  
Mecánico



Puntos de  
Habilidad

# 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](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 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

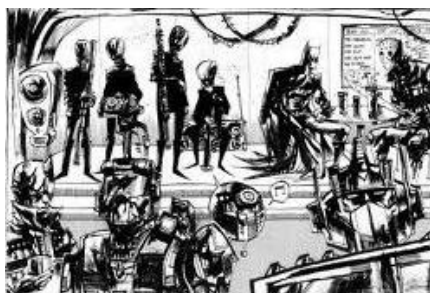
---

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 desplomas 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.



# STAR WARS

## TAHÚR

Personaje pregenerado para La Guerra de las  
Galaxias: el Juego de rol



## CAVERNA DE ROL

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

**Tahúr**

**Material:**

Baraja de cartas  
Blaster de bolsillo  
Dos mudas de ropa ostentosa  
1000 créditos estándar

**Historial:** Tienes la galaxia a tus pies. Puedes ir a cualquier sitio, hacer lo que quieras. Nunca estás permanentemente derrotado: todo lo que tienes que hacer es encontrar un juego de azar honesto, y hay juego por todas partes. El dinero viene y va, pero el juego continúa.

Ámalos y déjalos, esa es tu filosofía. Nunca has encontrado ninguna razón para sentar la cabeza: no cuando hay una nave a punto de zarpar, una mesa de juego en el salón y nuevos mundos que explorar al final del viaje.

Es una buena vida. Siempre hay algo nuevo que hacer, siempre otra partida, siempre una buena comida o un vino de primerísima categoría. Has visto la crema de la sociedad y la escoria de la galaxia, y estás a gusto con ambas.

¿Por qué te viste envuelto con la Rebelión? Bien, es peor verse envuelto con el Imperio. Un pequeño malentendido y ¡presto! Se te busca en treinta planetas. Es difícil de llevar. Bien ¿por qué no? La Rebelión parece que no tiene demasiadas esperanzas, pero tiene una oportunidad... Bien, eres un jugador, ¿no?

**Personalidad:** Encantador, siempre educado, despreocupado y poco sincero. Te lo montas muy bien con miembros del sexo opuesto.

**Cita:** "¿Alguien quiere jugar a una honesta partida?"

**Conexión con otros personajes:** Has dado muchas vueltas por la galaxia, y puedes haber conocido (o estafado) a cualquiera de ellos.



Plantilla de  
Personaje

**Tahúr**

Nombre del personaje \_\_\_\_\_  
Nombre del jugador \_\_\_\_\_  
Altura \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_  
Sexo \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
Descripción física \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**DESTREZA** \_\_\_\_\_ **3D+2** **PERCEPCIÓN** \_\_\_\_\_ **4D**

Blasters \_\_\_\_\_ Negociar \_\_\_\_\_  
Parar sin armas \_\_\_\_\_ Mando \_\_\_\_\_  
Esquivar \_\_\_\_\_ Timar \_\_\_\_\_  
Granada \_\_\_\_\_ Jugar \_\_\_\_\_  
Armas pesadas \_\_\_\_\_ Escondarse/Furtivo \_\_\_\_\_  
Parar con armas \_\_\_\_\_ Buscar \_\_\_\_\_  
Atacar con armas \_\_\_\_\_

**CONOCIMIENTOS** \_\_\_\_\_ **3D** **FORTALEZA** \_\_\_\_\_ **2D+2**

Razas alienígenas \_\_\_\_\_ Atacar sin armas \_\_\_\_\_  
Burocracia \_\_\_\_\_ Escalar/Saltar \_\_\_\_\_  
Culturas \_\_\_\_\_ Levantar \_\_\_\_\_  
Lenguas \_\_\_\_\_ Vigor \_\_\_\_\_  
Sistemas planetarios \_\_\_\_\_ Nadar \_\_\_\_\_

**TÉCNICA** \_\_\_\_\_ **2D+1**

Bajos fondos \_\_\_\_\_ Prog/Rep comp. \_\_\_\_\_  
Supervivencia \_\_\_\_\_ Demolición \_\_\_\_\_  
Tecnología \_\_\_\_\_ Prog/Rep droides \_\_\_\_\_  
**MECÁNICA** \_\_\_\_\_ **2D+1** Medicina \_\_\_\_\_  
Astrogación \_\_\_\_\_ Rep repulsores \_\_\_\_\_  
Cabalgar \_\_\_\_\_ Seguridad \_\_\_\_\_  
Manejar repulsores \_\_\_\_\_ Rep naves esp \_\_\_\_\_  
Artillería naval \_\_\_\_\_  
Pilotaje naval \_\_\_\_\_  
Escudos navales \_\_\_\_\_



**Puntos de** **Puntos del** **Estado de** **Puntos de**  
**Fuerza** **Lado Oscuro** **Salud** **Habilidad**

# COMPILACIÓN 2011

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...

Las aventuras en solitario para La Guerra de las galaxias: el juego de rol, te permiten sumergirte en el apasionante mundo de Star Wars, asumiendo el papel de los héroes que se enfrentan al Imperio galáctico, sin necesidad de crear un grupo de PJs.



En la presente compilación se recogen las aventuras en solitario publicadas por caverna de rol en 2011, ¿Te atreves con ellas? Si lo haces, que la Fuerza te acompañe...

# STAR WARS

## CAVERNA DE ROL

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