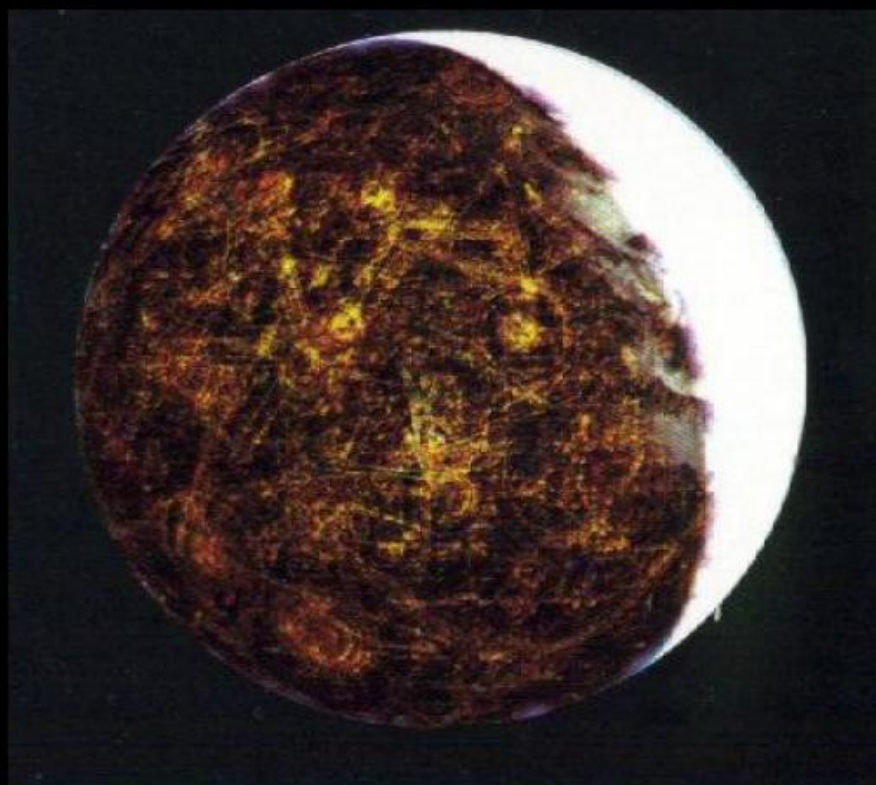


STAR WARS

HUIDA DE CORUSCANT

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



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

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

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

- Si tu tirada de dados es superior o igual 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 a 8, ve a 13.
- Si tu tirada de dados es superior o igual 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 a 5, ve a 13.
- Si tu tirada de dados es superior o igual 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 a 12, ve a 17.
- Si tu tirada de dados es superior o igual 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 a 10, ve a 19.
- Si tu tirada de dados es superior o igual 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 a 8, ve a 25.
- Si tu tirada de dados es superior o igual 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 a 6, ve a 27.
- Si tu tirada de dados es superior o igual 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 a 7, ve a 30.

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

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

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

- Si tu tirada de dados es superior o igual 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 a 5, ve a 37.

- Si tu tirada de dados es superior o igual 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 a 6, ve a 37.

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

- Si tu tirada de dados es superior o igual 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.

D

UDAS

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

HUIDA DE CORUSCANT

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.

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

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



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com