

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

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 *Twii'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.

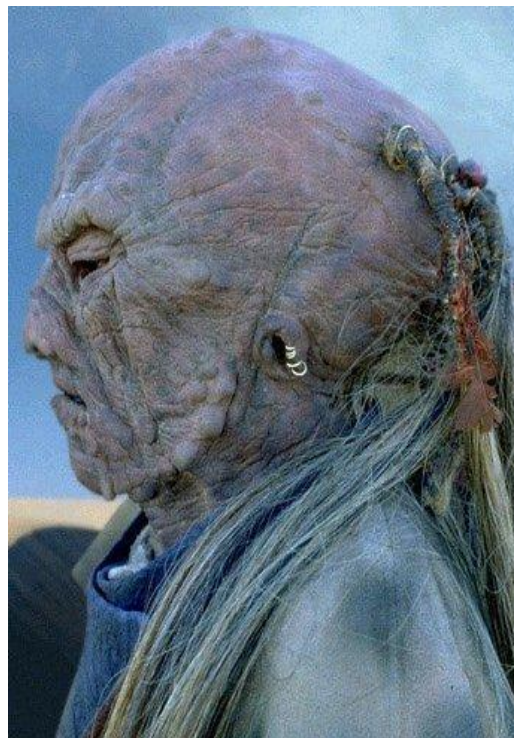
El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 8.

- 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 *Twi`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 Twi`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.

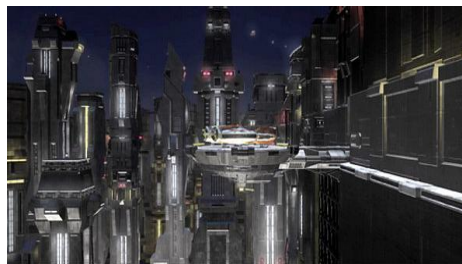
El número de dificultad para esta tirada de habilidad es 10.

- 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 *Twí'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 *Twí'lek*. Sin duda, eres bueno, muy bueno, en este oficio tuyo.

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

Empleas uno de los muchos artilugios del casco de tu blindaje para enfocar mejor. Antes lo habrías jurado, pero ahora lo sabes a ciencia cierta. El

Twí'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 *Twí'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

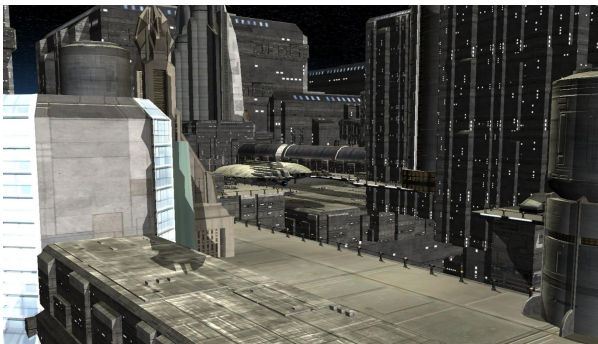
Golpeas al alienígena, y éste cae inconsciente. Miras a tu alrededor para ver sólo malas caras. No hay que ser muy listo para percatarse de que lo mejor será marcharse de allí cuanto antes.

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 *Twii'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 *Twii'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 *Twii'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 *Twi’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 *Twi’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 *Twi’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 *Twi’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.

D

UDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a cavernaderol@gmail.com con la referencia en el asunto "*TU PRIMER ENCARGO*". 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.

TU PRIMER ENCARGO

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.

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