

STAR WARS

DEUDA DE VIDA

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



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

Un juego de Rol es algo más que un Reglamento. Los Juegos de Rol tratan sobre la interpretación de papeles y narración de historias. Aquí tienes una aventura en solitario de presentación del wookiee.

Deuda de vida:

Una Aventura en solitario

Malditos piratas trandoshanos. Los maldecirás durante el resto de tu vida. Bueno, para ser preciso, los maldecirás durante el resto de sus vidas, ya que esperas encontrarlos y separarles los brazos del torso. Sin embargo, eso tendrá que esperar. Tu cabeza aún está dolorida tras haber sido reducido por sus malditos dardos tranquilizantes. Esperabas el fin, pero despertaste y estás atrapado en una rara instalación militar. Te parece haber oído hablar de ello. El Imperio lo llaman, y sólo esperas escapar de allí cuanto antes.

Echas un vistazo y no ves muchas opciones. Tu celda es sólida, y no crees que puedas destrozar la puerta por muy fuerte que seas. Escuchas a los soldados pasar de un lado a otro. No debe haber muchos, y tal vez puedas con ellos, si puedes salir de allí...

Emites un rugido enfurecido una vez más. Sin embargo, esta vez no recibes respuesta alguna de esas sabandijas que vigilan tu celda. Se trata de unos extraños sujetos vestidos con armaduras blancas. Debe tratarse de parte de esos imperiales.

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 wookiee 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 "*Huida*") 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 Freyyr, un wookiee natural de Kashyyyk cuya rudeza y salvaje fuerza no han sido impedimento para evitar ser atrapado por unos piratas trandoshanos. Sin embargo, eso no es lo peor, pues esos sucios alienígenas te han vendido al Imperio. Parece ser que estás en algún tipo de instalación militar, y nada indica que te vayan a soltar pronto. Desconoces la razón por

la que el Imperio está interesado en ti, pero conociendo cómo han sido tratados los wookiee en la antigüedad, no te extrañaría terminar en alguna instalación minera.

Sin embargo, no te das por vencido. Seguro que puedes hacer algo para escapar...

1

Te encuentras encadenado a la pared de tu celda. Parece que esas ratas saben bien de la fuerza de tu raza, pero con suerte podrás romper los grilletes y provocar que los soldados entren a por ti.

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, por lo que tu código de habilidad es 5D. Así que ahora tienes que tirar los dados a ver si lo has hecho bien.

- Si tu tirada de dados es inferior a 10, ve a 2.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 10, ve a 3.

2

Sientes dolor al tratar en vano de destrozar los grilletes que te tienen preso. Incluso, notas cómo un pequeño hilo de sangre mana de tu brazo derecho. Rápidamente, un soldado de asalto entra en la celda para ver qué ha ocurrido. Sus movimientos delatan que se encuentra bastante asustado. Tal vez un rugido a la manera wookiee pueda resultar provechoso...

Estás utilizando tu habilidad de Mando, por lo que tu código de habilidad es 2D, 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 a 5, ve a 4.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 5, ve a 5.

3

Los grilletes saltan en mil pedazos, y emites un rugido de satisfacción. Desde luego, estabas deseoso de comenzar a sentirte libre. No tienes mucho tiempo para pensar, pues un soldado de asalto entra en la celda. No te queda más que usar la fuerza bruta.

Estás utilizando tu habilidad de Levantar, por lo que tu código de habilidad es 5D, 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 12.

- Si tu tirada de dados es inferior a 12, ve a 6.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 12, ve a 7.

4

El soldado no parece intimidado, pero tampoco tiene claro lo que hacer. De repente, se descuida y se acerca demasiado a ti. Se encuentra dentro de tu alcance y, a pesar de estar con los grilletes, es posible que lo puedas ahogar.

Estás utilizando tu habilidad de Atacar sin armas, por lo que tu código de habilidad es 5D, 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 a 10, ve a 8.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 10, ve a 9.

5

El soldado se derrumba ante tus ojos. El espectáculo de un wookiee rugiendo a pocos centímetros de ti no es algo para lo que le entrenan a uno en academias como la de Carida. Escribe “Huida” y ve a 10.

6

Intentas levantar sin éxito al soldado de asalto. Sin embargo, éste se escabulle y sale de la celda. Tal vez si corres tras él puedas salir atraparlo antes de que pida refuerzos y se te compliquen más las cosas.

Estás utilizando tu habilidad de Vigor, por lo que tu código de habilidad es 5D, 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 12.

- Si tu tirada de dados es inferior a 12, ve a 11.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 12 ve a 12.

7

Levantas con ira al soldado de asalto. En ese brusco y rápido movimiento compruebas, no sin sorpresa, que los delicados huesos de los imperiales no soportan una leve demostración de fuerza wookiee. No dudas ni un instante, y te haces con el bláster del soldado, ya que no lo precisará más. Escribe “Armado” y ve a 10.

8

Has errado en tu intento de golpear al soldado de asalto, y ves cómo se atreve a atacarte con su bláster,

empleándolo como un arma de mano. Ves llegar el ataque, y tal vez lo puedas detener de algún modo.

Estás utilizando tu habilidad de Parar sin armas, por lo que tu código de habilidad es 2D+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 a 8, ve a 13.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 8, ve a 14.

9

El soldado salta por los aires con tu violento golpe, que de paso ha logrado romper los grilletes que te retenían. Ha sido, sin lugar a dudas, una auténtica acción llena de fortuna que se ve completada con un comunicador imperial que el desafortunado soldado ha dejado caer.

Recoges el artilugio por si acaso, y sales de la celda. Escribe "*Comunicador*" y ve a 10.

10

- Si habías escrito "*Huida*", ve a 15.
- Si no habías escrito "*Huida*", ve a 16.

11

Corres tras el soldado pero no evitas que logre llamar refuerzos. Mientras espera a ellos, se abalanza sobre ti, tratando de golpearte. Sin embargo, aún puedes tratar de zafarte de él.

Estás utilizando tu habilidad de Parar sin armas, por lo que tu código de habilidad es 2D+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 a 8, ve a 13.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 8, ve a 14.

12

Alcanzas al soldado antes de que pueda llamar refuerzos. Tu avance ha sido tan contundente que al chocarte con él le has aplastado el cuello. No es bonito, pero ha sido así. Escribe "*Huida*" y ve a 10.

13

El golpe del soldado va directo a tu cara, y parece que impactará con una fuerza nada despreciable, sobre todo

considerando la diferencia de tamaño que existe entre ambos. A ver cómo sales de ésta.

Estás utilizando tu atributo de Fortaleza, que es 5D. 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 17.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 12, ve a 18.

14

Detienes el golpe del soldado de asalto, y se lo devuelves empleando el blaster como un martillo en su cabeza. El arma ha quedado inutilizada, igual que el soldado, pero puedes escapar de la celda. Escribe "*Huida*" y ve a 10.

15

Sales con cuidado de la celda y caminas por la instalación, que parece extrañamente desierta. De repente, aparece uno de esos dichosos androides de tipo ratón. ¡Te ha visto! Seguramente su alocado movimiento sea suficiente como para que se acerque una patrulla. Desarmado como estás, lo mejor será ocultarse.

Estás utilizando tu habilidad de Esconderte/Furtivo, por lo que tu código de habilidad es 2D, 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 "*Armado*" ve a 21.
- Si habías escrito "*Comunicador*", ve a 22.

17

El impacto es brutal, y caes a plomo fruto de una herida que acaba con tu vida. Hasta aquí has llegado, felpudo con patas... Ve a 41.

18

Aguantas el golpe y contraatacas con un certero zarpazo que acaba con el soldado de asalto. Sin embargo, parece

que te has herido de forma seria al clavarte un saliente metálico de la pared. Más vale que te apliques uno de los medpacs del soldado.

Estás utilizando tu habilidad de Medicina, por lo que tu código de habilidad es 3D+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 8.

- Si tu tirada de dados es inferior a 8, ve a 23.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 8, ve a 24.

19

Te has ocultado en una sala oscura que a buen seguro te mantendrá a salvo de todo contacto visual. Sin embargo, parece que tocas algún botón y la sala se empieza a llenar de gas verdoso. Mal momento para pifiarla de esa manera.

Buscas con insistencia la forma de desactivar la expulsión de gas verdoso radiactivo, pero te resulta complicado. Aun así, no desistes, y aporreas botones sin ton ni son en busca de una solución a tu situación.

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 10.

- Si tu tirada de dados es inferior a 10, ve a 25.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 10, ve a 26.

20

Te escabulles de forma absolutamente extraordinaria, dejando atrás a los soldados que habían acudido en tu busca. Sin embargo, un panel que señala dos posibles rutas supone una complicación añadida, ya que nunca te manejaste demasiado bien con el básico galáctico, y menos si está escrito.

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 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

Ahora las cosas cambian, ya que estás perfectamente armado y saldrás

de un modo u otro de la instalación. Corres sin una dirección clara, pero superas varios controles sin problemas. Parece que lo lograrás. Ve a 29.



22

Corres, corres como si la vida te fuera en ello, y en verdad que así lo parece, pues las alarmas han empezado a sonar sin razón aparente en la instalación. De repente, el comunicador que llevas en la mano comienza a sonar y se emite un mensaje en básico galáctico. El mensaje se repite una y otra vez, pero no sabes si lo entenderás.

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 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

Tratas de utilizar el medpac una y otra vez sin éxito. Serán las prisas, será que tus enormes garras no están hechas para emplear esos artilugios tan endemoniadamente pequeños, pero el caso es que el tiempo pasa, y te mareas hasta perder el conocimiento. Nada puedes hacer, pues todo se vuelve oscuridad. Ve a 41.

24

El medpac parece aliviar tu dolor de modo casi instantáneo. Ha sido una suerte que no desesperaras y tuvieras la suficiente calma como para emplearlo de modo adecuado.

De repente, las alarmas suenan. No entiendes qué pasa, pero es evidente que algo va mal. El sonido de blasters comienza a atronar, y pronto te topas con un humano vestido de gris. Parece que no te ataca, y que te hace gestos para que le sigas, pero no terminas de saber si puedes fiarte de él.

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 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

El gas no cesa de salir por los conductos de ventilación, y pronto notas cómo te ahogas. Intentas por todas tus fuerzas luchar contra esa situación, pero todo esfuerzo es completamente inútil.

Consigues rehacerte, pero no tardas mucho en caer desplomado. Emites un gruñido ahogado y todo se vuelve oscuridad. Ve a 41.

26

De repente, el gas verdoso deja de salir por los conductos de ventilación. Ha sido una auténtica suerte que lograras acabar con esa seria amenaza. Ahora debes escapar, pero no sabes bien cómo ni por dónde. Sales de la oscura habitación en la que te encontrabas y echas un vistazo.

Estás utilizando tu atributo de Percepción, por lo que tu código de habilidad es 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 a 5 ve a 34.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 5, ve a 35.



27

Abres una puerta decidido. Nadie recomendaría entrar en un incinerador, y tú estás a punto de ser carbonizado. Ve a 36.

28

Entiendes los paneles escritos casi como si estuvieran en lenguaje wookiee. Te acabas de salvar de entrar en un incinerador, posiblemente activo, de desperdicios. Sin embargo, nada ha terminado. Aparece ante ti un grupo de soldados de asalto. Tal vez un enorme rugido los ahuyente...

Estás utilizando tu habilidad de Mando, por lo que tu código de habilidad es 2D, 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 a 5, ve a 37.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 5, ve a 38.

29

Tu buena suerte parece agotarse, ya que te topas con un buen número de soldados de asalto. Tras disparar a unos cuantos, y golpear a otros, compruebas consternado que tu arma no tiene más munición láser. Recurras a tu naturaleza animal y dejas escapar un amenazante rugido.



Estás utilizando tu habilidad de Mando, por lo que tu código de habilidad es 2D, 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 a 5, ve a 37.
- Si tu tirada de dados es superior o igual a 5, ve a 38.

30

Maldices tu animal torpeza con el básico galáctico. Únicamente cuando es demasiado tarde te percatas de que el mensaje alertaba de que la instalación

estaba siendo atacada por Rebeldes. Una fuerte explosión acaba con tu vida. Ve a 41.

31

Descifras algo tarde el mensaje emitido por el comunicador: ¡La instalación está siendo atacada por tropas de la Alianza Rebelde! Antes de que te quieras dar cuenta, una enorme explosión hace saltar por los aires una pared. Una gran cantidad de polvo cubre todo y, aunque estás con vida, parece que has quedado atrapado.

El tiempo pasa, y nada puedes hacer por escapar. Incluso para ti, una enorme bola de pelo de más de dos metros de altura, los cascos que te han sepultado os demasiado. De repente, ves cómo alguien retira los escombros. Ante ti, un rebelde con cara sonriente te habla en un comprensible básico galáctico: “¡Vaya! No te esperaba aquí, amigo. Eres libre. El Imperio no dará más problemas en esta instalación.” Ve a 42.

32

Prefieres ser cauto, o lo que en tu pueblo de las Tierras Salvajes se consideraría cauto, es decir, atacar y luego preguntar qué o quién está ante ti. Sea como fuere, el humano parece desconcertado ante tu actitud, y no le queda más remedio que dispararte antes de que lo hagas trizas. Fin del asunto. Ve a 41.

33

Dudas, vuelves a pesarte bien qué hacer, y vuelves a mirar con desconfianza a ese humano que tienes ante ti. Los segundos parecen minutos en tu cabeza, y a decir verdad no crees que estés en peligro por la presencia de ese humano, ya que no lleva uniforme alguno del Imperio ni ha hecho intento alguno de acabar contigo.

De repente, algo perturba al humano, pues corre como loco hacia a ti. Tu instinto animal debe estar fallando, pues lo normal es que hubieses previsto ese ataque. Sin embargo, lejos de herirte, ese humano te empuja para que la explosión de un panel cercano no te cause daño alguno.

Sin lugar a dudas, la situación te ha desconcertado por completo. No esperabas esa reacción del humano, ni presentías estar ante un peligro tan grande. Desde luego, ha sido una suerte que estuviera ahí. Ve a 42.

34

No aprecias nada que te indique qué camino es mejor tomar. Por ello, decides apresurarte sin rumbo fijo. Giras unos cuantos pasillos, sin hacer caso a señales ni luces de ningún tipo. Finalmente, y tras varios minutos así, vas a parar frente a un pelotón de soldados de asalto. Son demasiados, y acaban contigo. Ve a 41.

35

Reconoces un cartel de salida y te apresuras hacia allí. Parece que esta vez lo lograrás. Consigues salir de las instalaciones pero te topas con no menos de cinco soldados de asalto y otros tantos oficiales del Imperio. Son demasiados y todo parece perdido. Te preparas para lo peor, pero de repente aparece un rebelde que solventa la situación con una granada. Tu naturaleza wookiee te permite salir airoso, y el rebelde te anima a huir con él. No parece mal plan. Ve a 42.

36

“¿Dónde demonios vas?” Te pregunta un rebelde cuando atraviesas la puerta del incinerador. Pareces confuso, y no detienes tu avance “La instalación va a volar por los aires” te advierte el humano. “Corre, ven por aquí. Te ayudaré a escapar. No nos queda mucho tiempo antes de que esto sea un polvorín”. Tal vez correr sea la mejor opción. Das gracias a que el rebelde te haya avisado de tan aciago destino, ya que de otro modo serías comida de Kinrath.

Estás utilizando tu habilidad de Vigor, por lo que tu código de habilidad es 5D, 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 a 10, ve a 39.

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

37

Tu rugido no atemorizaría ni a un tach de tu amado planeta, el mismo que no volverás a ver... Ve a 41.

38

Ruges y ahuyentas a unos cuantos soldados. Sin embargo, vienen más en tu busca armados hasta los dientes. Por suerte, un rebelde te salva con una increíble exhibición de destreza. Lo mejor será huir con él. Ve a 42.



39

Corres pero no lo logras. Una explosión hace saltar todo por los aires. Ve a 41.

40

Lo lograste. Has conseguido escapar justo antes de que todo vuele por los

aires. Ha sido una suerte contar con la ayuda de ese rebelde. Ve a 42.

41

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

42

Escapas con el rebelde y le expresas tu gratitud mediante una antigua tradición de tu pueblo llamada deuda de vida: allí dónde él vaya, tú lo protegerás. Por fortuna, tus gruñidos no son obstáculo para él, pues parece que te entiende a la perfección.

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 "DEUDA DE VIDA". En ese mismo mail podréis solicitar copia del módulo en formato Word. Por supuesto, os rogaría que si jugáis con el módulo mandéis vuestros comentarios para mejorarlo.

DEUDA DE VIDA

La Guerra de las Galaxias el Juego de Rol requiere normalmente un director de juego y al menos dos jugadores. Una aventura en solitario te permite jugar por tu cuenta.

Para jugar esta aventura necesitas un lápiz, papel, dados y la plantilla de personaje de wookiee 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

STAR WARS

WOOKIEE

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



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

Wookiee

Material:

Lanzaproyectiles
250 créditos estándar

Historial: Eres grande. Eres peludo. Hablas con gruñidos. Tu raza vive mucho, quizás siglos. Odias perder. Te gusta romperles las cabezas a los soldados (jeje).

Personalidad: Eres extremadamente leal a tus camaradas. A veces te sientes frustrado y das golpes. Como no eres consciente de la magnitud de tu fuerza, esto puede ser un problema. Algún día querrás volver a tu planeta natal y aparearte, pero mientras tanto sigues unido a tus amigos.

Cita: "Rooorrrgh ur roo" (Traducción: "Esto me da mala espina")

Regla especial: Escoge a otro personaje como tu amigo y socio. Él o ella habla tu idioma. Cuando esté cerca, puedes hablar libremente con los otros jugadores (se supone que tu amigo está traduciendo). Los droides de protocolo (como C-3PO) también pueden traducir. Cuando no haya traductor a mano sigue este procedimiento:

1. Haz un ruido como Chewbacca (GRRRRRwun. ¡Hunuck-chuh!)

2. Esto es un signo para los otros jugadores que indica que estás intentando decir algo. Los que quieran pueden hacer una tirada de habilidad de lenguas. El director de juego asigna un número de dificultad: normalmente es 15, pero el director de juego puede incrementar o reducir el número de dificultad si intentas decir algo sencillo (como "¡Vigila!" o ¡Ay!) o complicado como ("Hay que mirar los impulsores laterales")

3. Si alguien consigue una tirada de lenguas con éxito les puedes decir (en el idioma que utilices para jugar: castellano, catalán...) lo que intentas decir. Si todos fallan, mala suerte.

Por cierto, antes de decidir interpretar un Wookiee, por favor, intenta decir "Ooorrrgh" o algo así un par de veces. Si no te suena potente para un Wookiee, te sugerimos que interpretes otro personaje. Un jugador que gruñe como Chewbacca contribuye mucho a crear atmósfera de juego, pero uno que suena como un carburador estropeado sólo consigue que los demás se estremezcan.



Wookiee



Nombre del personaje _____

Nombre del jugador _____

Altura _____ Peso _____

Sexo _____ Edad _____

Descripción física _____

DESTREZA _____ **2D+2** **PERCEPCIÓN** _____ **2D**

Blasters _____ Negociar _____

Parar sin armas _____ Mando _____

Esquivar _____ Timar _____

Granada _____ Jugar _____

Armas pesadas _____ Escondarse/Furtivo _____

Parar con armas _____ Buscar _____

Atacar con armas _____

CONOCIMIENTOS _____ **2D** **FORTALEZA** _____ **5D**

Razas alienígenas _____ Atacar sin armas _____

Burocracia _____ Escalar/Saltar _____

Culturas _____ Levantar _____

Lenguas _____ Vigor _____

Sistemas planetarios _____ Nadar _____

Bajos fondos _____ **TÉCNICA** _____ **3D+1**

Supervivencia _____ Prog/Rep comp. _____

Tecnología _____ Demolición _____

_____ Prog/Rep droides _____

MECÁNICA _____ **3D** Medicina _____

Astrogación _____ Rep repulsores _____

Cabalar _____ Seguridad _____

Manejar repulsores _____ Rep naves esp _____

Artillería naval _____

Pilotaje naval _____

Escudos navales _____



Puntos de
Fuerza



Puntos del
Lado Oscuro



Estado de
Salud



Puntos de
Habilidad

WOOKIEE

El Wookiee es uno de los personajes pregenerados creados por West End Games para La Guerra de las Galaxias: el juego de rol. Para emplear esta plantilla, únicamente tienes que seguir estos sencillos pasos:

1. Elige el nombre de tu personaje, altura, peso, género, edad y apariencia (recuerda que eres un Wookiee).
2. Desarrolla tu plantilla repartiendo 7D en las habilidades de tu personaje. Ninguna habilidad se puede incrementar más de 2D.
3. Comienza a comprar equipo de la Tabla de Costes .
4. Con el DJ, determina tu conexión con los otros pjs y emite un gruñido (Recuerda que eres un Wookiee)
5. Ya estás preparado para La Guerra de las Galaxias: el juego de rol



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com