

# STAR WARS

## IDEAS DE GUIÓN

Para La Guerra de las Galaxias: el Juego de rol



## CAVERNA DE ROL

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

## **I** ntroducción

La Alianza recibe un mensaje desde un planeta afín al Imperio. La resistencia pretende hacerse fuerte y eliminar la presencia de los hombres de Palpatine. Los PJs son enviados en su ayuda.

## **C** apítulo Cuatro

Se pone en marcha el plan propuesto, o se huye del planeta tratando de borrar todo contacto con la resistencia. En este último caso, los miembros de la resistencia pueden unirse a la Alianza.

## **C** apítulo Uno

Viaje estelar hasta el planeta. Posibilidad de fallos en la nave, errores en cálculos de astrogación. Para acceder al planeta se debe pasar un control de aduana imperial. Los PJs deben inventar alguna excusa para pasarlo, o tomar alguna ruta de contrabando.

## **C** apítulo Cinco

Organización del alzamiento contra la sede del Gobernador del Imperio si el plan salió bien. En caso de huida, persecución espacial con TIE y algún destructor. Los PJs deben volver a la base rebelde evitando ser localizados en el viaje.

## **C** apítulo Dos

Los PJs buscan su contacto en una ciudad alejada de la capital, ya sea en una Cantina o en un lugar concurrido como un mercado. Posibilidad de espías imperiales o tropas que evitar.

## **C** apítulo Sexto

Despliegue de tropas de la Alianza y batalla contra los restos del Imperio, en caso de que el plan saliera bien. En caso de huida de los PJs, ataque del Imperio a la base rebelde desde la que partieron.

## **C** apítulo Tres

Los PJs acceden a la base de la resistencia. Puede ser atacada por imperiales y verse obligados a huir del planeta. La resistencia propone planes de todo tipo para desatar una rebelión: airear un escándalo político, destruir una instalación culpando al Imperio...

## **D** UDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a [cavernaderol@gmail.com](mailto:cavernaderol@gmail.com) con la referencia en el asunto "IDEAS DE AVENTURA". Por supuesto, os rogaría que si usáis estas ideas mandéis vuestros comentarios para mejorarlas.

# IDEAS DE GUIÓN

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

La Guerra de las galaxias: el juego de rol es un clásico de West End Games basado en el sistema d6 y ambientado en la trilogía original de la saga STAR WARS (Episodios IV-VI).

En múltiples ocasiones, no es posible tener un guión de aventura completo con todo lo que ello conlleva: trama, ambientación, PNJs, naves... En definitiva, demasiado material para organizarlo todo cuando no se tiene tiempo suficiente para hacer un buen trabajo.

Como creador de aventuras, muchas veces echo en falta tener ideas para crear partidas rápidas, para pasar la tarde, o simplemente para salir del paso ante una partida inesperada.

Este documento es la segunda entrega de ideas rápidas de guión que necesitan desarrollo por parte del Director de Juego, si bien no en la medida que requiere una partida completa.

Disfrutad de estas ideas y ¡Que la Fuerza os acompañe!



## CAVERNA DE ROL

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