

# 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

Han llegado rumores a oídos de la Alianza de que se ha descubierto un nuevo yacimiento en el valle de los sith en Korriban. La Alianza tiene la intención de eliminar a toda costa cualquier posibilidad de que el Imperio se apodere de los misterios que pueda haber dentro de él. Por ello, los PJs deberán acudir hasta Korriban e investigar en el valle de los sith.

Por supuesto, la misma información la tienen los principales gremios de recuperadores de la galaxia. Por ello, es posible que algunos de ellos se interpongan en el camino de los PJs. Además, como siempre, la presencia del Imperio es muy fuerte en Korriban.

## C apítulo Uno

Los PJs viajan a Korriban en una nave contrabandista, aunque pueden usar la suya si lo desean. Aunque el viaje se desarrollará sin incidentes, habrá una batalla espacial al llegar al planeta: muchos recuperadores están enzarzados en una lucha sin cuartel entre ellos, y contra el Imperio.

Los PJs deberán salir airoso, ya que cualquier daño en la nave podría condenarlos a una larguísima espera para ser rescatados.

Tras la batalla, los PJs deben aterrizar y camuflar su nave. Por desgracia, el acceso al valle de los sith es complicado: la antigua academia sith es un amasijo de piedras, y su espacio puerto está en condiciones similares.

Durante el camino hasta el valle de los sith, los PJs deben hacer frente a distintos peligros: el abrasador sol de Korriban, terreno inestable, bestias salvajes y contrabandistas que tratan de robar todo lo que pueden.

## C apítulo Dos

Los PJs llegan al valle. Hay muchas de las tumbas destruidas e inaccesibles. Otras son un trasiego continuo de imperiales sacando cajas. Los PJs deberán identificar las tumbas que hay y encontrar la nueva.

Los PJs pueden aventurarse en alguna de las tumbas, pero estarán llenas de imperiales asistidos por androides. Además, habrá peligro de derrumbamientos. Con el tiempo, la única opción de los PJs será huir de la zona y esperar a que caiga la noche.

## C apítulo Tres

Los PJs tendrán la oportunidad de identificar fácilmente la tumba que buscan, pues es la única que sigue con actividad. Por suerte para los PJs, colarse en la tumba será fácil, siempre que logren atraer a imperiales y hacerse con sus uniformes.

Una vez dentro de la tumba, los PJs deberán ingeniárselas para acceder a las nuevas zonas de investigación. Por ejemplo, pueden provocar algún accidente que obligue a que imperiales no autorizados entren a la nueva zona. También pueden hacerse con una identificación de un imperial autorizado robándosela, o hacer que pida ayuda narcotizándolo sigilosamente.

## **C** apítulo Cuatro

La nueva zona de excavación es tan peligrosa para los imperiales como para los PJs.

Los PJs deben ser todavía más cautelosos. Durante su estancia en esta tumba, cualquier PJ sensible a la Fuerza notará el poder del lado oscuro en el lugar. Esto puede provocar alucinaciones en los PJs menos sensibles a la Fuerza, ataques de ira...

Finalmente, y tras una nueva serie de trampas, derrumbamientos y un enfrentamiento con imperiales, los PJ llegarán al sarcófago de la tumba.

## **C** apítulo Cinco

Los PJ pueden tratar de abrir la tumba. En ella no hay nada, salvo un holocron. Un PJ sensible a la Fuerza podría abrirlo, aunque la cautela aconseja que se haga una vez estén fuera del planeta.

Los PJs deben huir de Korriban. En su camino de vuelta, la entrada a la tumba habrá quedado sellada. Sólo les quedará una opción: huir entre las montañas de Korriban a través de una salida oculta. Esta parte es peligrosa y extenuante a partes iguales.

Los PJs llegarán a su nave tras un rodeo para evitar nuevas tropas imperiales. Una vez a bordo de su nave, los PJs descubrirán que ésta ha sido tomada por unos recuperadores. Los PJs deberán de hacerse de ellos y huir a una base rebelde.

## **C** apítulo Sexto

Los PJs están a salvo y pueden abrir el holocron si tienen afinidad con la Fuerza. El holocron desvela información del alzamiento y caída de Darth Malak, y que versa sobre la reconstrucción de la Fragua Estelar, una estructura del Imperio Rataka capaz de construir innumerables naves de combate. Este descubrimiento puede dar por a nuevas aventuras para descifrar si realmente puede reconstruirse la Fragua Estelar.

## **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 GUIÓN". 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 sexta 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)