

# 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 os envía a una misión de reconocimiento de un planeta para buscar un emplazamiento para el contrabando. Un planeta adecuado sería cualquiera alejado del núcleo duro.

## **C** apítulo Cuatro

Los PJs inspeccionan en profundidad las instalaciones. Descubrimiento de arsenal y mercancías de unos contrabandistas. Posibles medidas de seguridad que los pongan en peligro.

## **C** apítulo Uno

Viaje estelar desde Mon Calamari. Posibilidad de fallos en la nave, errores en cálculos de astrogación, ataques de piratas o toparse con un control del Imperio.

## **C** apítulo Cinco

Los PJs son descubiertos por los contrabandistas, o por el Imperio, que ha seguido la pista de los contrabandistas hasta el planeta. Ajustar PNJs en función de ello.

## **C** apítulo Dos

Llegada al planeta. Reconocimiento del entorno y posibilidad de enfrentamiento con algunos animales autóctonos, o con alienígenas ajenos a la Guerra Civil Galáctica. Búsqueda de emplazamiento para futura base militar.

## **C** apítulo Sexto

Ataque del Imperio y huida de los PJs, o ataque de los contrabandistas y toma de las instalaciones. Repartir 7 Puntos de habilidad como premio final y puntos adicionales en función de las decisiones tomadas a lo largo de la aventura.

## **C** apítulo Tres

Los PJs encuentran una instalación antigua con aparatos todavía en funcionamiento, naves oxidadas y armamento aprovechable. Como la instalación parece desierta, el grupo se instala para pasar la noche.

## **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 primera 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)