

STAR WARS

IDEAS DE GUIÓN

Para La Guerra de las Galaxias: el Juego de rol



CAVERNA DE ROL

www.cavernaderol.blogspot.com

I ntroducción

El grupo es asignado a una misión de rescate en Dantooine. Un oficial de la Alianza Rebelde ha mandado una señal de socorro. Tras la destrucción de la Estrella de la Muerte, algunas unidades rebeldes decidieron restablecer la antigua base que operó antes de la destrucción de Alderaan. Sin embargo, parece que el Imperio se había hecho fuerte en el planeta.

C apítulo Uno

Los PJs deben viajar a Dantooine de incógnito. Cualquier aspecto que les delate como rebeldes les podría poner en apuros. Por suerte, la Alianza les facilitará una nave tipo carguero Corellia que puede pasar desapercibida, si no se monta más escándalo del debido.

Se realiza el viaje hasta Dantooine con los típicos peligros por fallos de Astrogación. Durante el viaje, el grupo recibirá una nueva señal de socorro emitida por el oficial. Una Tirada de Técnica permitirá evitar que el Imperio localice el mensaje. En caso de fallo, un grupo de TIE estará esperando a los rebeldes a su llegada a Dantooine.

C apítulo Dos

La llegada a Dantooine puede producirse de dos modos: la comunicación fue interceptada y los rebeldes deben destruir y/o huir de un grupo de TIE; La comunicación no fue interceptada, y los rebeldes tienen cierta libertad.

Los PJs aterrizan en el planeta y van de camino a las coordenadas desde las que se emitieron los mensajes. Hay que considerar si los rebeldes pueden ser buscados por las calles por los soldados de asalto imperial, si se topan con más rebeldes rezagados, o si los habitantes del planeta se han levantado en armas contra el Imperio.

C apítulo Tres

Los PJs llegan al lugar desde el que se emitieron los mensajes. Se trata de un antiguo búnker reutilizado y que ha sufrido un preciso ataque militar. Los rebeldes pueden buscar pistas sobre los autores de los ataques, aunque todo parece apuntar al Imperio.

Mientras que investigan el búnker pueden exponerse a peligros tales como derrumbamientos, explosiones, o incluso algún superviviente que les tome por imperiales.

C capítulo Cuatro

Los PJs finalizan sus investigaciones con una única conclusión lógica: el oficial que ha emitido el mensaje ha sido apresado y llevado a una antigua instalación civil tomada por el Imperio.

Los PJs deberán ingeniárselas para infiltrarse en la instalación, aunque la tarea no será demasiado compleja porque muchos ciudadanos han sido obligados a colaborar con el Imperio.

C capítulo Cinco

Desde dentro de la instalación, los PJs deberán identificar al oficial rebelde que emitió los mensajes. La tarea puede no ser fácil, ya que no han conocido al oficial en persona.

Se pueden plantear situaciones complejas, como ciudadanos de Dantooine que traten de desenmascarar a los PJs para ganarse el favor del Imperio, oficiales y/o soldados encubiertos, o que los PJs se vean forzados a huir dejando en la estacada al oficial rebelde al que han venido a rescatar.

C capítulo Sexto

Los PJs, en función de cómo se haya desarrollado la aventura, pueden trazar

un plan de huida, o incluso una revuelta dentro de la instalación. Deberán sopesar las consecuencias de un alzamiento abierto contra el Imperio (represalias contra la población una vez ellos se marchen).

La misión principal a tener en cuenta deberá ser siempre el rescate del oficial, incluso a costa de dejar otros supervivientes en Dantooine. Más adelante, la Alianza puede tratar de realizar un despliegue a mayor escala.

D UDAS

Para cualquier duda podéis dirigiros por mail a 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 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