

# 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

El grupo es asignado a una misión de recuperación de unos blásters pesados de repetición en una antigua base rebelde. Antes de la destrucción de la Estrella de la Muerte, el Imperio se dedicó a escudriñar la galaxia en busca de base rebeldes. Algunas ya habían sido abandonadas, como la de Dantooine. Sin embargo, otras no corrieron tanta suerte. A pesar de ello, muchas bases tenían arsenales que han permanecido ocultos al Imperio. Los PJs están al cargo de la recuperación de uno de ellos.

## **C** apítulo Uno

El primer reto de la aventura es el viaje desde Mon Calamari hasta el planeta donde estaba la base. En Mon Calamari se les entregará una nave, si es que no disponen de una, que bien podría ser un carguero ligero.

Además, se puede incorporar algún PNJ que conociese la base a la que van a acudir. Puede que incluso alguno de los PJ fuese natural del planeta al que van a viajar y se uniese a la Alianza al enrolarse en la base.

Se inicia el viaje, con los posibles peligros de fallos de astronavegación típicos (errores en la ruta, daños en el casco o el sistema de armas...)

## **C** apítulo Dos

La llegada se produce con cierto sobresalto. La nave de los PJs sale del hiperespacio en mitad de un montón de chatarra espacial. Los PJs se percatarán de que gran parte de esa chatarra es una antigua flota rebelde. Parece que no tuvieron suerte, y los imperiales llegaron antes.

Parte de las naves rebeldes principales son abordables. En una de las corbetas corelianas los PJs podrán encontrar supervivientes atrapados en uno de los niveles principales de la nave. Por suerte, los imperiales no se molestaron en inspeccionar a fondo la nave, y la señal de la corbeta ha sido detectada por la nave del grupo.

El grupo de supervivientes no habrá podido huir debido a severas heridas sufridas en el ataque imperial.

Entre los restos de las naves rebeldes, e incluso a bordo de la corbeta corelianas, puede haber recuperadores de chatarra que tratarán de derribar a los PJs y su nave.

## **C** apítulo Tres

Los PJs logran rescatar a los supervivientes. La corbeta está demasiado dañada para dar el salto al hiperespacio o comunicarse por radio con la base rebelde de Mon Calamari,

pero sí podría llegar al planeta de la base para atender a los supervivientes.

Se inicia el descenso. Al menos un par de PJs deberán llevar la corbeta. Puede haber incendios o explosiones en la corbeta, e incluso puede que deban realizar un aterrizaje forzoso.

Una vez en el planeta, los PJs deberán organizarse rápido para salvar al mayor número de personas posible. Habrá droides médicos entre los restos de la base o en la corbeta, pero precisan reparación para ayudar a los PJs.

## C capítulo Cuatro

Las comunicaciones con la base rebelde de Mon Calamari son imposibles. Evidentemente, la chatarra que rodea al planeta en el que están los PJs bloquea cualquier señal que no se haga con un equipo más potente.

Los PJs deberán entrar en la base para buscar un equipo desde el que emitir una señal de socorro. La base está destrozada, y cualquier techo podría caer encima de los PJs. Además, los PJs deberían tratar de encontrar los blásters pesados de repetición.

## C capítulo Cinco

Los PJs logran por fin contactar con Mon Calamari. La ayuda ya estará en marcha, sólo queda organizarse para huir del

planeta cuanto antes. Muchos de los supervivientes penden de un hilo.

Sin embargo, la mala suerte se ceba con los PJs. Una patrulla del Imperio aparece en el planeta, seguramente por haber interceptado la comunicación de los PJs. Se desarrolla una batalla en la que los supervivientes aptos para luchar serán fundamentales.

## C capítulo Sexto

Las tropas rebeldes llegan a tiempo, proporcionando fuego de cobertura a los supervivientes. Sin embargo, el peligro no acaba allí. Un destructor bloquea la huida. Una batalla espacial cerrará la aventura.

La misión principal a tener en cuenta deberá ser recuperar los blásters. Puede que alguno de los supervivientes se pueda incorporar como PNJ recurrente en agradecimiento al grupo.

## 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 quinta 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)