

# 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

Los PJs son enviados a investigar qué ha ocurrido con una nave de la Alianza Rebelde de tipo capital cuya suerte se desconoce desde hace más de una semana.

## **C** apítulo Cuatro

Los PJs son detenidos de inmediato y deberán ingeniárselas para escapar de esa situación con vida, tal vez sin poder recuperar su equipo o sin poder volver a su nave.

## **C** apítulo Uno

Viaje estelar hasta el último planeta en el que se tuvo noticias de la nave capital. Posibilidad de fallos en la nave de los PJs, errores en astrogación... Puede ser conveniente que los PJs deban elegir entre varios tipos de naves con distintas prestaciones.

## **C** apítulo Cinco

Momento de decidir entre convencer a más rebeldes de que haya un motín contra el Capitán, o huir sin más. También se puede pedir ayuda a la Alianza para que se produzca una batalla en el planeta con el objetivo de que se frene la desertión.

## **C** apítulo Dos

Los PJs aterrizan en el planeta y buscan indicios de dónde está la nave capital. Hay que considerar si el planeta está habitado, o si es un planeta sin civilización, para fijar los peligros correspondientes: clima, fauna...

## **C** apítulo Sexto

Despliegue de tropas de la Alianza y batalla contra los desertores, o culminación del plan contra el Capitán. En caso de huida de los PJs, ataque de las tropas afines del Capitán para evitar ser delatado.

## **C** apítulo Tres

Localización de la nave capital, que sorprendentemente no ha sufrido daño alguno. Los PJs investigan lo ocurrido y son atendidos por el Capitán de la nave, que pretende desertar 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)