

PERDIDOS EN CARIBDIS

LA BATALLA POR TELECRISOS

El épico comienzo de una campaña para personajes principiantes, escrito por Erekipeon

"Perdidos en Caribdis" es una campaña para *Mazes & Minotaurs*, especialmente pensada para *Maze Masters* y jugadores principiantes que acaben de crear sus héroes. A diferencia de otras campañas más lineales, ésta tiene un espíritu de "sandbox" pero con un pequeño giro: el destino de los habitantes de una colonia argosea estará en manos de los personajes, y tendrán que tomar decisiones que afectarán a la seguridad, al bienestar y al futuro de la comunidad.

"Telécrisos Asediada" es la primera aventura de la campaña, diseñada para iniciar en las reglas a los nuevos jugadores al tiempo que les mete en una situación verdaderamente épica desde el principio. Para conseguir estos objetivos y para ayudarte a tí, amigo *Maze Master*, en tu primera partida, la aventura es bastante lineal. Eso sí, habrá opciones que cambiarán el curso de la acción en función de lo que elijan los héroes... y muchas decisiones importantes que tomar al final de la misma.

Si el término "sandbox" no te suena, piensa en videojuegos como *Oblivion*, *Grand Theft Auto*, *Borderlands* o *Red Dead Redemption*: juegos en los que se exploran territorios muy amplios con una tenue línea argumental que sirve como excusa. A medida que se explora se van encontrando ruinas, pueblos, lugares interesantes y personajes o situaciones que meten al personaje en más líos (también conocidos como "misiones secundarias"). Pues ese es el estilo de juego que llamamos en jerga rolera como "sandbox". Eso sí, en lugar de las limitadas opciones que ofrecen los juegos de ordenador, en el rol tenemos toda la flexibilidad y la imprevisibilidad que sólo un grupo de mentes creativas funcionando a la vez puede generar.

Si eres un *Maze Master* principiante, es posible que lo anterior te haya intimidado un poco. Una de las preguntas que todos nos hacíamos al principio es

"¿Cómo voy a poder anticiparme a todas las situaciones que puedan inventar mis jugadores?"
Pues el secreto es que... no puedes. Ten por seguro que siempre, *siempre*, van a existir cursos de acción que tu grupo va a seguir y que nadie habría previsto jamás.

Y precisamente por eso eres tan necesario, Maze Master. Sólo tú podrás decidir el resultado de las acciones de tu grupo, y para ayudarte a juzgar lo que pasará a continuación cuentas no sólo con las reglas de *Mazes & Minotaurs* y con tu conocimiento de la aventura, sino también con tu sentido común y teatral y tu capacidad de improvisación. Pero tranquilo, que irás viendo que es más fácil de lo que parece.

Si no vas a ser el Maze Master de esta aventura, DEBERÍAS DEJAR DE LEER AHORA. Si sigues leyendo te estropearás gran parte de las sorpresas.

Comienza la aventura

Los PJs han sido contactados por separado y han embarcado en el puerto de Argos en el mercante "Fortuna de Dámara", propiedad del comerciante Lacides de Sérifos. Lo único que saben es que han sido contratados para investigar un misterio en un lugar sin determinar, a

siete jornadas de navegación. Este puede ser un buen momento para que los jugadores detallen un poco más la historia y las motivaciones de sus PJs: pregúntales por qué aceptarían semejante proposición.

Después de tres jornadas de navegación tranquila y alguna vomitona que otra (tirada de Vigor Físico contra N.O. 10, el que pierda tendrá que aguantar las miradas condescendientes del capitán y sus marineros) el navío deja de seguir la línea de la costa de la isla de Sérifos y pone proa hacia el suroeste, hacia mar adentro. Todos los héroes saben que navegar por mar abierto es muy peligroso, y que por eso la forma usual de navegar es siguiendo la línea de la costa durante el día y atracando en alguna cala resguardada por las noches. Este es un buen momento para que los PJs se presenten entre ellos, si no lo habían hecho ya, para poner en común sus inquietudes y discutir qué hacer. Si preguntan al patrón, les dirá que todo se explicará a su debido tiempo.

La misión

Pasados tres días con sus noches de navegación por alta mar, Lacides les reúne en la popa del Fortuna y se presenta de nuevo. Antes que comerciante es un hombre de confianza del mismísimo Príncipe Kiros, el cual confía en él para el aprovisionamiento de una colonia fundada en secreto en la costa de Caribdis. Es tan confidencial que el rey Argón desconoce de su existencia, y es tan importante

que siga oculta que el Príncipe Kiros se asegurará de que los indiscretos sufran la más horrible de las muertes mágicas que un príncipe tiene a su disposición. Tras mirar a los ojos a todos los PJs y asegurarse de que lo han entendido perfectamente, el patrón extenderá un mapa (**no incluido**) delante de todos y proseguirá.

Hace unas semanas la colonia envió una expedición hacia unas montañas cercanas, intrigados por una especie de destello, como un reflejo, que se veía desde el enclave. Lo único que se supo de la expedición llegó flotando por el río



Lacides de Sérifos

dentro de un pellejo de agua: un mapa con algunas anotaciones. Justo el que tienen ahora mismo delante. El Príncipe Kiros, una vez informado, decidió que el asunto era mejor ponerlo en manos de profesionales acostumbrados a manejarse en tierras incógnitas y a lidiar con peligros que nadie ha visto antes. Y por supuesto, gente que nadie echará de menos si no regresan...

Su misión consistirá en averiguar qué produce el destello, si puede resultar una amenaza para la existencia de la colonia y, de paso, qué ocurrió con la primera expedición. ¿La recompensa? A elegir entre tierras en el nuevo enclave, un cofrecillo con suficiente oro como para fletar un barco mercante, o bien un sello del príncipe, que puede recordarle a Kiros este favor en cualquier ocasión futura.

Una vez dicho esto, responderá todas las preguntas que quieran hacerle, les prestará el mapa y, tras informarles de que sólo quedan dos jornadas para llegar a su destino, proseguirá con sus tareas en el barco.

Si puedes, haz una copia del mapa y entrégasela a tus jugadores. Tener algo real entre manos, algo que pueden ver, tocar y consultar les facilitará aún más el meterse en sus personajes y en la historia que les estás contando.

En la costa de Caribdis

Y efectivamente, en la mañana del día previsto divisarán tierra por fin. En ese momento verán un destello de luz en la costa, como si fuera un relámpago, y poco después se escuchará un trueno. Esto sería perfectamente normal, si no fuera por el hecho de que el cielo está totalmente despejado...

El fenómeno se repetirá varias veces más mientras el barco se acerca a tierra, y en cada ocasión se apreciará un nuevo detalle. Primero que los relámpagos no caen, sino que parten de un lugar muy concreto y se extienden hacia otro punto de la costa, como si el mismísimo Zeus hubiera bajado y estuviera lanzando sus rayos contra... algo. Y después de un rato de animada y perpleja cháchara de la tripulación, todos verán que ese "algo" parece una ciudad amurallada, desde la cual se empieza a elevar una columna de humo negro.

El silencio se adueñará del navío, silencio que interrumpirá un lívido Lacides enviando a gritos a todos los tripulantes a los remos. Los PJs que quieran ayudar serán bienvenidos con unas miradas agradecidas, pero los únicos sonidos que se escucharán serán los remos entrando y saliendo rítmicamente del agua, el casco del barco deslizándose sobre las olas y el ocasional quejido entre dientes producto del esfuerzo.



El Fortuna de Dámara

El navío se acercará vertiginosamente a la costa, y por fin podrán apreciar lo que está ocurriendo. Una extraña y gigantesca estatua serpentina que enarbola un tridente, situada en una colina cercana, parece ser el origen de los relámpagos; su blanco son las murallas de la colonia, que ya presenta varias brechas... y por esas brechas está intentado irrumpir todo un ejército de seres que desde esta distancia no parecen muy humanos.

Telécricos está siendo asaltada.

Aproximándose a la colonia

La trayectoria hacia el muelle de la colonia lleva al Fortuna muy cerca del acantilado sobre el que está situada Telécrisos. La mayoría de los tripulantes está ocupada remando y mirando hacia el muelle, mientras el resto se afana repartiendo yelmos, lanzas, arcos y flechas. Unos pocos mirarán hacia lo alto del acantilado, y cuando los héroes sigan su mirada podrán ver el muro adornado con columnas del palacio local, junto con una majestuosa estatua de gran tamaño de Poseidón que parece vigilar la costa.

Primer contacto

Si en ese momento algún héroe pasa una tirada de Evadir Peligros con Número Objetivo 15 (con las bonificaciones de Caza o Robar que correspondan, según la página 45 del *Manual del Jugador*), notará algo más: un cierto movimiento hacia la mitad del acantilado. Cuando el PJ consiga centrar la mirada logrará distinguir un gran lagarto del tamaño de una persona y con la piel del color de la roca trepando por la pared. Es más, ahora que lo ha visto puede distinguir que hay otras quince o veinte criaturas similares escalando el acantilado, y además puede distinguir algunas lanzas cruzadas sobre las escamosas espaldas. ¡Están tratando de asaltar la colonia por el lado que nadie se espera!

Los héroes tienen un asalto libre para actuar. Pueden utilizarlo para:

- Avisar al resto de la tripulación de la amenaza. Los marinos comenzarán a disparar a los monstruos de forma desordenada, logrando que caigan 1d6 bajo las flechas argoseas.

- Disparar a un lagarto: Hay que superar una Clase de Defensa 14, sin modificadores especialmente relevantes. Poseen 12 Puntos de Golpe.

- Lanzar un hechizo: Las criaturas tienen Fortaleza Mística +4 para resistir la magia (ver página 29 del *MdJ*), y hay blancos al alcance de prácticamente cualquier conjuro. Además están lo suficientemente apiñados como para que los hechizos de área afecten al máximo número de objetivos, con lo que los héroes pueden probar cualquier poder mágico. Como Maze Master deberías premiar el uso creativo de la magia con algún extra, permitiendo por ejemplo que un lagarto atrapado por Manos de Piedra se libere y se precipite al vacío arrastrando a un compañero o que varios invasores se caigan al intentar protegerse de un alud de rocas ilusorio.

En el caso de que ningún héroe haya logrado descubrir a los invasores lo hará uno de los marinos, que empezará a vociferar como un loco atrayendo la atención tanto de la tripulación como de los monstruos. No hay asalto libre

para actuar, desventajas de no ser un héroe ;-)

¡Monstruos en cubierta!

Sea porque han sido atacados o por la algarabía que ha montado el marino, los lagartos se detendrán y se mirarán hacia abajo con fríos ojos de reptil, en silencio. De pronto uno de ellos, con un extraño tocado de largas plumas sobre la coriácea cresta, emite un mugido articulado y ronco y apunta con una especie de abanico emplumado hacia la cima del acantilado y hacia el barco. Inmediatamente la mayor parte de los invasores siguen escalando, pero los que se quedan aprestan sus armas, flexionan las poderosas piernas y ¡saltan hacia el Fortuna!

Comienzan a llover monstruos sobre la cubierta... y empieza el primer combate de la aventura.

La situación de los héroes

Si los jugadores han especificado en algún momento que están todos juntos, asume que están en la cubierta más ancha que hay en la popa del navío, como verás en el esquema de la página 8. Pero si no lo han especificado, cabe la posibilidad de que algunos estuvieran en la cubierta de proa al comenzar el ataque. Todos tienen que hacer una tirada de Suerte, con Número Objetivo (N.O.) 10. Los que no la pasen empezarán la batalla en la proa.



Una de las criaturas del acantilado, pensándose si saltará o no...

Los enemigos

En la confusión reinante será difícil para los héroes calcular cuántos monstruos caen sobre el barco, pero en realidad lo que importa es a cuántos tendrán que derrotar los PJs para acabar la batalla. Obviamente, ellos no tienen



por qué saberlo.

Si los héroes consiguieron tener el primer asalto libre y atacaron a las criaturas, tendrán que enfrentarse a un número de monstruos igual al número de componentes del grupo más dos, pero si no lo tuvieron entonces serán dos por cada PJ. Sean cuantos, en el primer asalto aterrizará una criatura al lado de cada héroe y el resto se desplegará por el centro del navío para atacar a la tripulación.

Ejemplo: Imaginemos que tenemos un grupo de tres héroes, uno de los cuales ha tenido la mala suerte de quedar aislado en la proa. Si consiguieron ese asalto libre, entonces tendrán que acabar con cinco criaturas, dos atacarán a los PJs en la cubierta de popa, uno al de la cubierta de proa y dos estarán ocupados combatiendo a la tripulación por el centro de la nave. Si no lo consiguieron, entonces deberán hacer frente a seis criaturas que se distribuirán como en el caso anterior salvo en el centro, donde habrá tres monstruos en lugar de dos.

Éstas son las características de los monstruos:

Tamaño: Medio

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Cuerpo a cuerpo: +4

Daño: 1d6 (lanza o hacha de piedra)

Clase de Defensa: 14

PGs totales: 12

Detección/Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

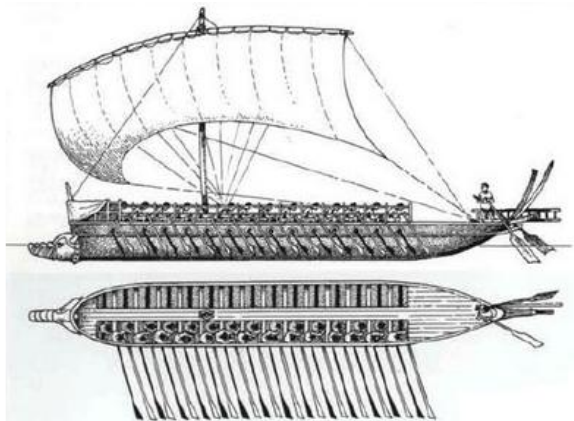
Habilidades especiales: Cargar a la batalla (Iniciativa 14, Cuerpo a Cuerpo +6) Resistencia Mágica, Camuflaje (12), Piel dura

Recompensas: Gloria 40, Sabiduría 20

Tácticas: Dado el poco espacio que hay en el barco, no podrán usar su *Cargar a la Batalla*. Lucharán hasta la muerte.

Desarrollo de la batalla

En principio los héroes no deberían tener demasiados problemas para acabar con sus oponentes, aunque si algún héroe se ha quedado aislado de los demás y no es muy hábil en el cuerpo a cuerpo puede pasarlo realmente mal hasta que sus compañeros consigan llegar a él. En



Alzado y planta del Fortuna de Dámara

cualquier caso, si te parece que la batalla está siendo demasiado fácil, añade una o dos complicaciones de la tabla de "Complicaciones", pero si alguno de los héroes está teniendo problemas ayúdale con algún suceso de la tabla de "Ayudas".

Luchar en la cubierta de popa no tiene ningún modificador. La cubierta de proa, por lo angosta que es y por lo abarrotada de gente, será otro cantar, ya que combatir sobre ella será similar a una situación de Combate Cerrado. Como figura en la página 25 del *Manual del Jugador*, el héroe no podrá usar maniobras especiales, y si

utiliza una lanza o un arma bárbara su Iniciativa se reducirá a la mitad. Este efecto también afectará a su oponente el primer asalto, aunque en el siguiente enarbolará un hacha de piedra para no sufrir la penalización de iniciativa.

En cuanto acaben con los primeros monstruos tendrán que ir a por los que están en el centro del navío. El mejor sitio para combatir es la cubierta central, pero, como se ve en el plano, es muy estrecha. Los combatientes que luchen desde ella no sufren penalizaciones contra oponentes que también estén en la cubierta, y obtienen un +2 a sus tiradas de Cuerpo a Cuerpo contra oponentes que estén en las zonas de los remos. La pega es que si algún contendiente resulta herido tendrá que hacer una tirada de Proeza Física (o de Evasión para los monstruos) contra un N.O. de 10 más los puntos de daño que hayan sufrido, o de lo contrario se caerán a las bancadas de remos. Por ejemplo, si un Monstruo recibe dos puntos de daño, deberá Evadir y superar un N.O. de 12 si no quiere caerse de la cubierta.

Caerse a la zona de los remos no produce ningún daño adicional, pero combatir en esta zona es más complicado. Como el asalto de las criaturas fue totalmente inesperado no se pudieron retirar los remos, así que toda la zona está llena de palos sobresalientes que entorpecen cualquier maniobra. Eso supone un penalizador de -2 a los ataques Cuerpo a Cuerpo y a la CDE mientras se

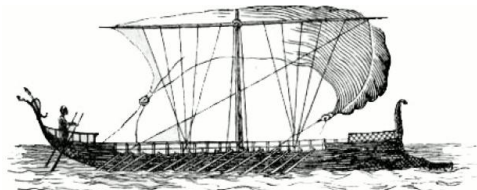
permanezca en las bancadas. Para volver a subirse a la cubierta central hay que renunciar al ataque durante un asalto y realizar la tirada de Proeza Física / Evasión.

Uso de Armas a Distancia.

Todas las armas a distancia tendrán un modificador de cero: +2 por estar a corta distancia (el barco no es demasiado largo) y -2 porque el objetivo utilizará movimiento táctico.

Uso de la Magia

Los héroes pueden utilizar todos los hechizos que quieran en este combate, pero deberías recordarles que van directos a una batalla y que tal vez no es buena idea gastar demasiados Puntos de Poder en este encuentro. También deberían ser conscientes de que están en un barco de madera, por lo que tal vez no sea muy buena idea emplear poderes de fuego o invocar conjuros de área que podrían afectar a monstruos y tripulantes por igual.



Narrando el combate

Trata de ser lo más teatral y peliculero que puedas. Comienza la batalla con imágenes impactantes: uno de los monstruos cae de pie sobre un tripulante anónimo, aplastándolo contra el suelo, y ruga al girarse hacia el héroe, otro se levanta volteando su lanza y hiere a tres marineros que se caen al agua, etc etc.

No dejes que el combate se limite a tirar dados, tienes que seguir siendo igual de peliculero. Las Tácticas Especiales (*MdJ*, pág. 24) son un buen comienzo para dar sabor, pero se puede hacer muchísimo más. Describe cómo se mueve la criatura tratando de buscar ventaja, cómo gruñe desafiante al héroe antes de asestar un lanzazo, cómo detiene la espada del héroe con el asta y se revuelve para morderle el casco... mecánicamente las tiradas serán las mismas y el daño también, pero si encadenas las descripciones de los resultados en una coreografía el combate se volverá muchísimo más interesante. Ya verás cómo tus jugadores no tardarán en animarse a describir sus propios movimientos.

Haz referencia de vez en cuando a la batalla que hay a su alrededor. Cada dos tiradas o así deberías incluir algún detalle, aunque no tenga efecto directo sobre la lucha de los héroes. Piensa en la tripulación como en los típicos extras: alguno saldrá despedido por la

borda, otro le dará con un remo en el morro a un monstruo que venía hacia los héroes, tres más se le echarán encima, una segunda criatura ensartará con su lanza a dos de ellos... Recuerda, hay muchos más monstruos que los que tienen que vencer los PJs, así que no te cortes a la hora de describir cómo matan a unos cuantos más.

En los combates no sólo se pelea, también se rompen cosas. Imagínate todo lo que se puede romper en un barco hecho de madera: los remos se quiebran y se astillan, las barandillas saltan en pedazos cuando alguien cae sobre ellas, las velas se desgarran, siempre hay alguien que se las apaña para iniciar un fuego... échale un vistazo a las tablas de Ayudas y Complicaciones por si te quedas sin ideas.

En definitiva, si haces los combates lo más divertidos y vívidos que puedas tendrás más de la mitad del camino hecho para meterte en el bolsillo a tus jugadores.

Ayudas

Elige una o tira 1d6:

1- Un tripulante agarra la cola de la criatura y tira de

ella, distrayendo a la bestia este asalto: -2 a su Clase de Defensa y a su Cuerpo a Cuerpo

2- El bravo Lacides (si el héroe está en la popa) o un bravo marinero (si está en la proa) acuchilla al monstruo, pero éste se revuelve y le da un cabezazo, sacándolo del combate. - 2 PdG a la criatura.

3- Alguien que ha sacado un remo y está peleando con otro oponente barre accidentalmente las patas de la criatura, que se cae de espaldas: debe pasar un asalto sin atacar tratando de levantarse, y hasta que no lo haga sufre un -4 a su Clase de Defensa.

4- Una flecha perdida alcanza al monstruo en una pierna: -4 Puntos de Golpe. La criatura se la arranca ella misma, aullando de dolor.

5- Un trozo de vela desgarrada cae envolviendo la cabeza y gran parte del cuerpo de la criatura, quien sufrirá durante este asalto un -4 a la Clase de Defensa y al Cuerpo a Cuerpo antes de poder liberarse.

6- Tres valientes tripulantes se echan encima del monstruo, pero éste se revuelve magistralmente y despacha a uno con un coletazo, a otro con un puñetazo y al último lo lanza por la borda. Aun así, los valientes han conseguido infligirle heridas por valor de -6 PdG.

Complicaciones

Elige o tira 1d6:

1- La criatura agarra a uno de los tripulantes y lo usa como escudo humano durante este asalto y el siguiente, luego el marinero se revuelve y se libera. -2 al Cuerpo a Cuerpo pero +2 a la Clase de Defensa, si el héroe alcanza una CDE de 15 o 16 mata al tripulante con su ataque.

2- Alguien ha derramado un líquido, como vino o sangre, bajo las sandalias del héroe. Para conservar el equilibrio hay que pasar una tirada de Proeza Física con Número Objetivo 10, si no se supera se cae al suelo, sufriendo la misma penalización que en el resultado 3 de las Ayudas.

3- Las circunstancias de la batalla han cambiado y de pronto se forma un gentío de combatientes alrededor del héroe que entorpece sus movimientos. Durante un asalto sufre las consecuencias de Combate Cerrado (*MdJ*, página 25): no puede usar maniobras especiales, y si enarbola una lanza o un arma bárbara su Iniciativa se reduce a la mitad.

4 - Un reguero de aceite se extiende entre el héroe y su oponente y súbitamente se inflama, creando una barrera de fuego. No hay problemas para el monstruo, que está atacando con una lanza, pero si el héroe está

atacando con algo más corto tendrá que saltar por encima de las llamas. Conseguirá pasar de todas formas, pero si no hace una tirada de Evadir Peligros con N.O. de 10 sufrirá 1d6 de daño por quemaduras.

5- Alguien ha cortado una jarcia justo cuando un infeliz estaba subiendo por ella, y éste sigue agarrado a la cuerda mientras chillaba y se balancea como un saco de patatas en dirección al héroe: tirada de Evadir peligros (para esquivarlo) o de Proeza Física (para resistir el impacto sin inmutarse) con NO de 15. Si no se pasa, el héroe es derribado y sufre la misma penalización que en el punto 2.

6- Un monstruo malherido que se estaba arrastrando por el suelo agarra el pie del héroe y no le suelta. El personaje sufrirá un -2 a su CDE contra su oponente original hasta que se libere, pero para soltarse tendrá que atacar al monstruo en el suelo (CDE de 10) e infligirle 4 puntos de daño que acabarán con su vida.

Terminando la batalla

Justo cuando los héroes vayan a asestar el golpe final a la última criatura, ésta es aplastada por el cuerpo de otro monstruo que ha caído desde lo alto. Al mirar atrás verán que los defensores de Telécrisis están rechazando el ataque de los monstruos del acantilado.

Todos los tripulantes alzarán sus armas y gritarán celebrando la victoria, y el propio Lacides felicitará a los héroes por su actuación, pero inmediatamente volverá a mandarles al trabajo, que hay mucho por hacer. Enviará a unos a arriar la vela y a rescatar a los que se cayeron al agua, a otros a apagar fuegos y tirar los cadáveres de las criaturas por la borda y a los restantes a llevar a los heridos y los muertos a la bodega. El patrón se queda organizando a los remeros para que el Fortuna de Dámara siga avanzando y mira hacia el puerto, desde donde llegan cada vez más claramente los sonidos de la batalla hacia la que se dirigen...

Notas y agradecimientos

Este es el ejercicio final que he presentado para el Taller de Escritura Rolera de Pedro J. Pero ni mucho menos es el final del proyecto, ya que tengo intención de terminarlo.

Quiero agradecerle a Pedro J. tanto la iniciativa como la

atención que nos ha dedicado tanto a mí como a todos los participantes. Ha sido toda una experiencia que me ha aportado muchísimo, incluyendo la posibilidad de intercambiar pareceres e impresiones con toda una figura del rol español. ¡Gracias!

Pero también quiero agradecer el apoyo que me han brindado mis compañeros tripletáuricos, el Maestro Terrax y Carlos de la Cruz, Si ellos no hubieran estado ahí y me hubieran dado ánimos y consejos, nunca habría podido terminar el Taller. Gracias a los dos y... ¡Muro de Escudos!

CONTINUARA...