

Una Aventura para

MAZEMORRITAS

Juego de rol para criaturas a partir de 5 años

La Piedra de la Vida



Una aventura para:

MAZEMORRITAS

Juego de rol para niños desde 5 años

2020. Toni Espinosa.



Mazemorritas está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento - No comercial - Compartir Igual.

V1. Julio de 2020.

Créditos

Portada. CC-BY: blender.org

Piedra azul y árbol pág. 4. Dominio público. Pixabay.

Diablillo pág. 1 y Goblin pág. 5: Dominio público. oldbookillustrations

Visita
www.crater.es



La Piedra de la Vida



Aventura La Piedra de la Vida

Introducción

Esta es una nueva aventura para Mazemorritas. Es algo más larga y compleja que la aventura de introducción (El Ogro Ladrón), pero si es necesario podéis jugarla en varios días.

Aquí tenéis el guion de la aventura y algunas pautas para que el narrador pueda insuflar vida a la historia. También tendrá que adaptarla a sus jugadores en particular. Al final encontraréis unos planos de mazmorra para imprimir. Utilizándolos junto con los de la aventura introductoria podréis construir la mazmorra del Brujo Azgum.

Para jugar necesitaréis seguir las instrucciones de Mazemorritas, así como dados de 6 caras y las Puertas, fichas o figuritas que creas convenientes.

Aunque el objetivo de Mazemorritas no es ser un juego educativo, en "La Piedra de la Vida" se pondrán a prueba las habilidades de los jugadores de diversas maneras:

- Tendrán que mostrar iniciativa para obtener información.
- Habrán de ser observadores y no dejarse engañar con facilidad.
- Hablando con diversas criaturas (arañas, arboles) podrán percatarse de que la comunicación no siempre es automática.
- Si evitan quedarse con las primeras impresiones; se llevarán enriquecedoras sorpresas.
- Tendrán que hacer un ejercicio de pensamiento lateral para conseguir entrar en la mazmorra
- En la mazmorra habrán de combinar diversos elementos para conseguir el éxito.

¡Divertíos!

La Piedra de la Vida

Para calentar motores, pide a los jugadores que se presenten y digan el nombre de sus personajes. Puedes leerles el siguiente pasaje:

Estáis descansando de vuestra última aventura en el claro de un frondoso bosque. La temperatura es agradable y os sentís relajados. Entre los cantos de los pájaros, escucháis una débil voz que dice:

"Busco a los valientes aventureros."

Sorprendidos os ponéis en pie. Por un sendero que da al claro aparece un anciano muy delgado que levanta los brazos y grita:

"Valientes aventureros, necesitamos de vuestra ayuda. Nuestra aldea se muere de hambre. No tenemos agua y no podemos cultivar los campos. Todo es culpa del brujo Azgum..."

Justo después, el hombre se desmalla...

¿Qué hacéis?



A- Si no intentan reanimar al anciano; se quedará inconsciente. En el bolsillo lleva un mapa que los personajes pueden coger e intentar interpretar. Tendrán que decidir qué hacer. Más tarde, si llegan al pueblo, les podrás dar más detalles de lo que hubiera dicho el anciano que buscaba su ayuda. Ahora ves directamente a la sección:

“El Camino”

B- Si intentan reanimarle, responde muy débilmente. Pueden ver que tiene los labios muy secos y agrietados. Si le dan agua, despertará y puedes seguir leyendo el siguiente texto.

“Mi aldea está al lado de un lago de mágicas aguas azules. De un azul brillante. Gracias a ella nuestros campos eran los más fructíferos de todo el reino y nuestra gente la más saludable y fuerte. Pero, un oscuro día, el Brujo Azgum robo la piedra mágica del fondo del lago. Después de eso el lago se secó y los campos se volvieron yermos. ¡Ayudadnos!

Y retornad la piedra mágica al lago. Os podéis quedar con todas las riquezas que el Brujo nos robó, solo queremos... necesitamos la piedra mágica.”

Si le preguntan como es la piedra, dirá:

“Es una piedra grande, de unas 4 libras de peso (o unos 4 kilos), de un precioso color azul, es como un poco transparente... traslúcida. Dentro, se ve una brillo que palpita”

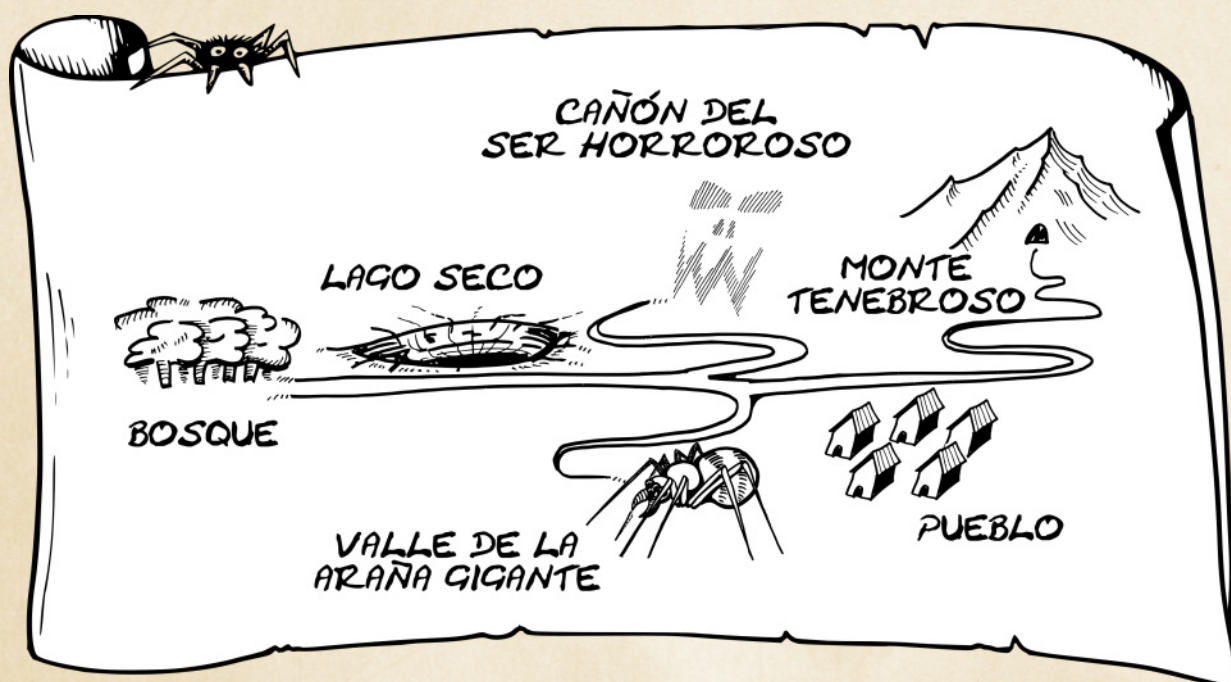
Por supuesto, puedes leerle lo que dice el anciano personaje a los jugadores y después adaptarles la explicación. Aunque si crees que será mejor adaptar la explicación desde un principio; confiamos en tu sabio criterio.

Finalmente, les entrega un pequeño mapa para llegar al pueblo y les advierte que no se equivoquen de camino (el que aparece abajo).

Al final hay una copia del mapa para que los jugadores la tengan físicamente y trasteen con ella. Según la edad, deja que intenten leer el mapa por ellos mismos.

El camino

Cuando los personajes tomen el camino, haz que algún jugador haga una tirada de INTELIGENCIA. Si saca 4 ó más se dará cuenta de que hay una pequeña criatura que los va siguiendo y les espía desde lejos. Si saca un 6, sabrá que es un goblin servidor de Azgum y que intentará hacer de las suyas.



Al final dispones de una copia del plano para dársela a los jugadores

Pasaran el lago seco y llegaran a una encrucijada con un camino adelante, a derecha y a izquierda. Allí hay un cartel con flechas a derecha e izquierda que pone "al pueblo". Una flecha que señala adelante dice "peligro no pasar".

Evidentemente el goblin ha puesto los carteles para confundirlos ¿lo adivinarán los jugadores? Puede ser interesante dejarles que exploren los caminos.

El Valle de la Araña Gigante

Si van al Valle de la araña girante, en algún momento aparecerá una enorme araña del tamaño de una habitación, cortándoles el paso.

La araña es muy egocéntrica y no está interesada en nuestros aventureros. Aunque le sorprende ver a unas arañas tan raras. Puede decirles frases como:

-“No sois unas arañas horribles muy raras”

-“¿Habéis perdido vuestras patas?”

-“Sois unas arañas gigantes muy pequeñas...”

Si deciden atacarla, no podrán ganarla. Pero si huyen, no los perseguirá.

ARAÑA GIGANTE: Vida (muchísima) Ataque (siempre acierta). Defensa (siempre se defiende).

Cañón del Ser Horrible

Si van al Cañón del Ser Horrible, encontraran un cartel que dice:

“Aquí habita una criatura que da tanto miedo que nadie se ha atrevido a mirarlo tanto tiempo como para poder decir como es. Es muy grande con muchos brazos retorcidos y hace como un chirrido muy estridente.”

Si se atreven a acercarse y un jugador supera una tirada de AGILIDAD de 5, se podrán acercar sin hacer ruido y verán que el Ser Horrible es un ratón que vive en un viejo árbol seco. Cuando se asusta roe el tronco haciendo un chirrido que las paredes de roca del cañón amplifican.

Si fracasan en la tirada de agilidad, y son muy valientes, siempre pueden atacar a un tronco seco, dándose cuenta de la realidad.

En el suelo encontrarán monedas de oro que se les han caído a valientes guerreros al salir corriendo despavoridos. Que cada jugador tire 3 dados; esa es la cantidad de monedas que cada uno se encuentra.

Pueblo

Si van por el camino recto, pasaran al lado del pueblo, donde verán a gente muy delgada y débil. En caso de que el anciano que les fue a buscar al bosque no les hubiera dado alguna información, este es un buen momento para que los personajes la obtengan.

Monte Tenebroso

[Combina los planos de la primera aventura -El Ogro ladrón- y los nuevos planos para crear la mazmorra de Azagum. Colocándolos a medida que los jugadores descubran la mazmorra. Recuerda que has de cortar el plano en dos piezas.]

Plano 1

Usa la hoja de la primera aventura. Puedes doblar o cortar la hoja para ignorar la cabaña y la fogata.

Los personajes llegan frente a una gran puerta de madera antigua. Sobre ella hay una inscripción, que dice:



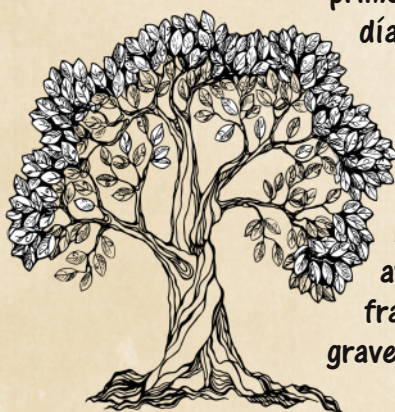
**“Anufoje tage, se vi vokas
min du fojoj kaj duono mi
malfermos min”**

Que quiere decir: “Al día una vez, llamando dos veces y media me abriré”

Haz que algún personaje haga una tirada de **INTELIGENCIA** para comprender la inscripción.

Puedes aceptar cualquier solución imaginativa que se les ocurra. Por ejemplo:

- Llamar dos veces con las dos manos y después con una.
- Llamar justo a la media noche (de forma que el primer golpe cae entre dos días) y dos veces más.



Si no se les ocurre nada. Un viejo árbol mágico cercano, bostezará y les ayudará con unas frases dichas lenta y gravemente.

“Saluton! Mi ŝatas la aventuristojn. Vi estas tre amuza kaj mi volas helpi vin.”

Que significa: “¡Hola! Me gustan los aventureros. Sois muy divertidos y quiero ayudarlos.”

El personaje que haya descifrado la inscripción podrá entender al árbol. Las pistas que les dará son:

“Por tranĉi la netranĉeblo, duoblu ĝin kaj tiel vi disigos ĝin”

(Para cortar lo incontable, doble lo harás y así separarlo podrás)

“La sono de la bato ne daŭras longe, sed nenio daŭras la spaco, kiu disigas du tagojn”

(Poco dura el ruido de un golpe, pero nada dura el espacio que separa dos días.)

El viejo árbol no querrá hablar más, les dirá:
Mi estas dormemon... (tengo sueño)
Mi ne volas paroli... (no quiero hablar)

Dentro de la mazmorra



Una vez dentro de la mazmorra, encontrarán al goblin que los ha estado siguiendo durante el viaje. Intentará convencerlos para que se vayan y les ofrecerá una piedra cualquiera, diciéndoles que es la piedra de la vida. (si se lo creen,

pueden volver al lago seco y tirar la piedra dentro, dándose cuenta de que les han engañado) Si tiene ocasión les atacará a traición. Tiene una daga cubierta de un líquido verdoso.



GOBLIN. Vida (1). Ataque(daga envenenada: 3 dados). Defensa(1 dado).

GUERRERO DEL CAOS. Vida (1). Ataque (1 dados). Defensa (3 dados)

Al fondo de la sala hay dos puertas. La de la derecha está atrancada por dentro y no podrán abrirla.

Delante de la puerta de la izquierda hay un guerrero del caos. Un corpulento personaje dentro de una armadura. No se moverá de delante de la puerta y atacará a todo el que se acerque.

La puerta se abre superando una tirada de AGILIDAD 3 ó FUERZA 4.

Plano 2

Cuando derroten a Guerrero del Caos y abran la puerta. Coloca el plano 2 de esta aventura (el plano que viene con esta aventura ha de cortarse para utilizarlo separadamente).

Los personajes entrarán a un pasillo que gira a la derecha. Hay dos puertas a la izquierda y una a la derecha, que da a una pequeña sala (puedes colocar puertas). Si abren cualquier puerta de la izquierda coloca el plano 3. En la SALA A del plano hay 2 orcos. Llevan 20 monedas de oro cada uno.

ORCO. Vida (1). Ataque (2 dados). Defensa (2 dados)

En la puerta de la SALA C hay una trapa.

Si preguntan, se darán cuenta y podrán desactivarla con una tirada de 3 de AGILIDAD, si fallan la trampa actúa como un ataque normal de 2 dados.

Si no preguntan, haz que tiren INTELIGENCIA se darán cuenta con una tirada de 6 y podrán intentar desactivarla.

En otro caso el personaje que habrá la puerta, pierde 1 vida. Invéntate el tipo de trampa que es. Dentro de la SALA C hay una momia con una llave al cuello (es la llave de la puerta bloqueada de la primera sala).

MOMIA. Vida (1) Ataque (2 dados). Defensa (1 dado)

Plano 3

En la sala del plano 3 hay dos esqueletos y un orco arquero (es igual que un orco normal, solo que puede atacar a distancia).

ESQUELETO. Vida (1). Ataque (1 dado). Defensa (2 puntos).

La puerta de la SALA B, está abierta, dentro encontrarán una cuerda y un rubí valorado en 100 monedas de oro.

Plano 4

En la sala hay un pozo de unos 4 metros de hondo, si miran en él, abajo brilla un agua azul. Si beben de esa agua, curaran todas sus heridas (dentro está la Piedra de la Vida). Pueden usar la cuerda de la SALA B del plano 3 o la venda de la momia para recuperar la piedra. Hay un hilo atado a un pequeño cuenco con el que se puede beber (es muy fino si intentan bajar por él se romperá)

En la sala está el Brujo Azgum y dos guerreros del caos que lo defenderán.

Cuando el brujo esté débil, intentará beber del pozo usando el cuenco atado al hilo, recuperando su nivel de vida inicial (eso es una acción, en vez de luchar puede beber del pozo).

BRUJO AZGUM. Vida (3). Ataque (4 dados). Defensa (2 dados)

El Brujo Azgum puede usar el conjuro "DETENER" 3 veces. El conjuro funciona automáticamente sobre un personaje. No puede moverse de donde está durante 1 turno. Aunque puede seguir luchando.

El Brujo se niega a decirles donde está la piedra. Tendrán que adivinarlo.

Pueden abrir la puerta que da a la primera sala con la llave de la momia.

Vuelta a casa

De regreso al lago, si arrojan la piedra en él, todo volverá a la normalidad. ¡Asegúrate que los bravos guerreros sean convenientemente reconocidos y recompensados!

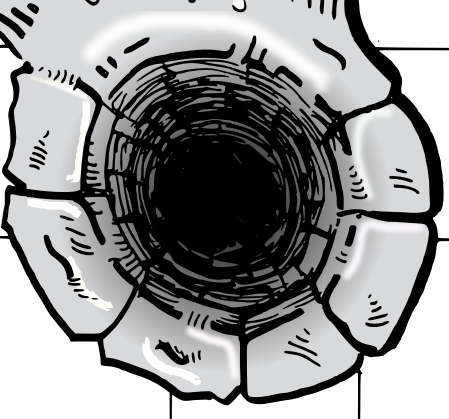


Y en nuestra próxima aventura los jóvenes guerreros tendrán que enfrentarse a los monstruos más clásicos.

Pero eso...

Es otra historia...

Plano 2



Plano 1





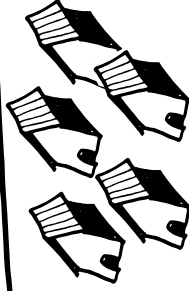
CAÑÓN DEL
SER HORROROSO

LAGO SECO

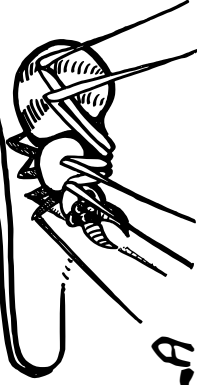


BOSQUE

MONTE
TENEBROSO



PUEBLO



VALLE DE LA
ARAÑA GIGANTE