“La mazmorra maldita de Materac”

Magnus Caballero

Petra priest

Kelsier Mago

Adel Rogue

Guion

# INTRODUCCIÓN (Día, Ext, Entrada de la mazmorra)

Master

“Os encontráis frente a un gran portón en la ladera de una montaña, tras muchos días de viajar y explorar, y tras aceptar la petición del Rey Trómano, finalmente, os hayáis ante la entrada de la elusiva Mazmorra de Materac.”

“Los aldeanos dicen que soldados esqueléticos ocupan estas zonas durante la noche, atacando a cualquiera que osa cruzar su territorio y ahora habéis llegado para ponerle fin a su invasión de estas tierras.”

“El portón es de acero forjado, decorado con huesos y calaveras, con una enorme aldaba con la forma de la cabeza de un demonio que parece miraros fijamente a través d-”

Mago

“¿Quieres abrir la maldita puerta de una vez?”

Master

“Parece miraros a través de-”

Rogue

“¡Que abras la puerta ya de una p\*\*\* vez, que quiero partir cabezas!”

Master

“Parec-”

Caballero

“Mi madre me venía a recoger a las ocho, si pudiésemos ir jugando...”

Master

“P-”

Priest

“Cuanto más te alargues peor va a ser, para la mesa \*mira al master fijamente a los ojos\* y en especial para ti”

Master

“...Vale, como queráis.”

“La puerta se abre de golpe y de su interior sale una corriente de aire frío que os hiela los huesos. El sonido que hace el aire al pasar por los viejos túneles de la mazmorra os recuerda a-"

Rogue

“Yo voy yendo p’adentro, quien quiera que me siga”

Mago

“Eh! Yo delante, que soy el líder”

Caballero

“No, yo que soy el tanque”

Master

“¿A si? La puerta se cierra a vuestras espaldas, vuestra antorcha se apaga y antes de que os hayáis dado cuenta os han quitado todas vuestras armas, libros de conjuros y símbolos sagrados”

Master

“Vale... La puerta se cierra detrás vuestra dejándoos a oscuras...”

Priest

“¿Eh?”

Master

“La antorcha se apaga dejándoos a oscuras...”

Caballero

“Pero-”

Master

“Y en este momento de confusión os percatáis de que os han robado las armas...”

Rogue

“¿Como?”

Master

“...Los libros de conjuros...”

Mago

“¿Como?”

Master

“...Y los símbolos sagrados”

Priest

“...”

“¡¿QUÉ?!”

Master

“Haberme dejado terminar de narrar, os iba a avisar del peligro.”

“Bienvenidos; a la Mazmorra Maldita de Materac”

**Aparece el título del juego**

# Tutorial (Día, Int, Habitación tutorial)

Master

“Nada más entrar a la primera habitación de la mazmorra, un temible grupo de esqueletos aparece de la nada y se posiciona para atacaros.”

La idea es que el master describa la posición de cada enemigo clave y luego los jugadores los derroten a modo de tutorial. Un grupillo se coloca delante del caballero, el mago salta para tirar a un arquero, la priest arrastra a un mago enemigo a un pozo y la rogue envenena al último que quedaba en pie, que decide salir corriendo y muere en el proceso

“Los arqueros se posicionan en la-”

Mago

“Espera, espera, espera”

“¿Cómo se supone que nos vamos a enfrentar a los enemigos si no podemos atacarles???”

Master

“Vosotros sabréis. Sois los jugadores. Pensad en algo.”

“Vale, id tirando iniciativa...”

Mago

“Vale, pensad, a ver que hacemos, yo solo tengo unos pocos cantrips de viento...”

Rogue

“¿Que c\*\*\* quieres que haga? Me han quitado los cuchillos, el arco, el látigo, la cimitarra, la espada corta, las dagas, la-”

Priest

“La buenaventura de los esqueletos aquí presentes que, pese a no tener piel, van a saber lo que es el **dolor**”

Caballero

“Eh esperad, se me ha ocurrido una idea”

Mago

“Caballero... ¿Qué vas a hacer?”

Caballero

“Confiad en mí, consiste en pegar hostias”

(El jugador empieza a jugar según la primera indicación del tutorial)

Mago

“¿Espera qué? ¿Acabas de derrotar a uno de ellos? ¿Cómo lo has hecho?”

Caballero

“Como he dicho, consiste en pegar”

Mago

“Hmmm, muy bien”

“Déjame probar”

(A continuación, el jugador vuelve a tomar el control y seguiría las indicaciones para jugar con el mago)

Mago

“SIIIII, TOMA YA, QUIÉN NECESITA BOLAS DE FUEGO”

Master

“No te flipes todavía quedan enemigos, priest te toca”

Priest

(El jugador vuelve a tomar el control y sigue las instrucciones del tutorial para jugar con la priest)

“Ahí te quedes, todos tus huesos rotos por el resto de la eternidad contemplado la triste existencia que es la no-muerte, sufriendo sin poder gritar, muriendo sin poder morir”

Master

“Aún queda un enemigo”

Priest

“Rogue, haz algo”

Rogue

“¿Qué quieres que haga? Si no tengo nada”

Caballero

“¿Y la cerbatana que te hice?”

Rogue

“¿Qué quieres que haga con ella, tirarle una bola de papel chupado?”

Mago

“Uh... Las reglas dicen que se puede usar para lanzar dardos envenenados, no hacen daño directo, pero pueden desgastar a un enemigo”

Rogue

“Lo que me faltaba, relegada al uso de dardos y trampas”

(El jugador vuelve a tomar el control y sigue las instrucciones del tutorial para jugar con la rogue)

Master

“De manera totalmente inesperada, habéis conseguido vencer a todos los enemigos, pero, que no se os suba mucho a la cabeza.”

Rogue

“Pero que dices, si ha estado tira’o”

“Somos la hostia”

“Tendrás que hacerlo mejor que eso Juanito”

Master

“¿A si?”

“EHM EHEM...”

“De repente, notáis como el suelo bajo vuestros pies empieza a temblar y romperse...”

Mago

“Espera espera esper...”

Master

“PROVOCANDO ASÍ QUE CAIGAIS MÁS PROFUNDO EN LA MAZMORRA HACIA UN DESTINO DESCONOCIDO”

Rogue

“PERO QUE COJ-”

**Termina el tutorial del juego**

# 1º Nivel (Día, Int, Zona 1 mazmorra)

Master

“Después de un duro golpe, Petra y Magnus, os levantáis en una habitación extraña, os encontráis en una especie de bosque dentro de la mazmorra. Podéis ve-”

Mago

“Estoó...”

“Juan, creo que se te ha olvidado meternos a Adele y a mí en la escena”

Master

“Tranquilo Kelsier, se lo que estoy haciendo, os tengo otra cosa preparada para vosotros”

Rogue

“Es decir, que ahora no solo no puedo hacer daño a los enemigos, si no que ahora no puedo ni jugar”

“Esto es una mierda”

Master

“Bueno, ¿Por dónde iba?”

“Ah, ya me acuerdo”

“Como podéis ver, estáis en una habitación con una apariencia más propia de un bosque que de una habitación de mazmorra, está llena de vegetación y plantas que no habías visto nunca antes”

“Pero antes de que os podáis poner a investigar, un grupo de [monstruos que diga javi] aparece listo para acabar con vosotros.”

“Tirad iniciativa y a jugar”

Caballero

“Va va va”

“Vamos Petra, seguro que hay algo aquí que podamos usar para vencer”

Priest

“A lo mejor alguna de estas plantas tiene veneno para deshacerlos o algo con lo que poder aplastarlos...”

“Que interesante, cuantas posibilidades”

Caballero

“...”

“A veces me das miedo”

(El jugador empieza a jugar el nivel)

Master

“Enhorabuena, habéis conseguido derrotar a todos los enemigos”

Priest

“Que pena que haya terminado tan rápido”

Caballero

“ESA ES”

Master

“Justo cuando derrotáis al último de los enemigos veis como una puerta al fondo de la habitación se abre, ¿Qué hacéis?”

Rogue

“¿Y NOSOTROS CUANDO JUGAMOS?”

Master

“Espeeeera”

“Magnus, Petra ¿asumo que seguís adelante no?”

Caballero

“Claro que seguimos”

“Dale dale”

Master

“Muy bien”

“En ese caso, avanzáis por la puerta decididos, pero sin saber muy bien que os depara el otro lado”

**Termina el 1º nivel del juego**

# 2º Nivel (Día, Int, Zona 1 mazmorra)

Master

“Después de un duro golpe, Kelsier y Adele, os levantáis de la dura caid-”

Mago

“¡Nos toca!

Rogue

“POR FIN”

Caballero

“Ah ¿Entonces ahora nos toca esperar a Petra y a mí no?”

Priest

“Si, eso creo”

Caballero

“Ahhh, vale, vale”

“Lo entiendo”

Master

“BUENO, por donde iba.”

“Ah si, ehm ehem...”

“La habitación en la que est-”

Rogue

“Si si, habitación extraña, bosque grande, mucha planta; puedes saltarte la paja.”

Mago

“Bueno Adele, a lo mejor la información es import-”

Rogue

“¡Saca a los enemigos!”

Mago

“Creo que empiezo a entenderte Juan”

Master

“Ay Dios [suspiro]”

“Tirad iniciativa...”

(Empieza el combate y el jugador empieza a jugar)

Master

“Enhorabuena, una vez más, habéis conseguido derrotar a todos los enemigos”

Rogue

“Para sorpresa de nadie”

Master

“Justo cuando derrotáis al último de los enemigos veis como una puerta al fondo de la habitación se abre, ¿Qué hacéis?”

Mago

“Vamos a continuar, y así con algo de suerte nos reuniremos con nuestros compañeros”

Rogue

“Si, porque como nos tengamos que tirar así durante toda la mazmorra nos quedamos aquí hasta mañana y he quedado para jugar al LoL”

Master

“En ese caso, avanzáis por la puerta sin saber que hay al otro lado”

**Termina el 2º nivel del juego**

# Nivel 3 (Día, Int, Zona 2 mazmorra)

Master

“Según atravesáis la puerta misteriosa veis que llegáis a una nueva zona de la mazmorra, esta zona es diferente a la anterior ya que tiene-”

Mago

“Espera, espera, ¿estamos ya todos no?”

Caballero

“sí, ¿no? Yo nos veo a todos en el escenario”

Master

“Si, estáis todos”

“Si no me interrumpierais cada vez que digo dos palabras haríamos más rápido”

“Bueno, ¿Por dónde iba?”

“YA TODOS JUNTOS, os encontráis en una nueva zona de la mazmorra, una que no se parece en nada a la anterior.”

“El ambiente está muy húmedo, tanto el suelo como las paredes están mojadas, en las rocas hay musgos y vegetación rara propias de sitios de costa. Hay una sensación de peligro en el ambiente. ¿Qué hacéis?”

Caballero

“Yo quiero avanzar y coger el coral”

Mago

“No creo que sea una buena idea, ha dicho que puede ser peligroso”

Priest

“No, no, déjale, que quiero ver que le pasa”

Mago

“No sé yo si es una buena idea”

Caballero

“Pues voy”

Master

“Muy bien, según avanza Magnus a coger el coral una pequeña horda de [enemigos] aparece dispuesta a abalanzarse sobre vosotros.”

“Tirad iniciativa”

Mago

“Lo dije”

Rogue

“Venga, cállate y a darse de o\*\*\*\*\*”

(Empieza el combate y el jugador empieza a jugar)

Master

“Muy bien, habéis derrotado a todos los enemigos”

Priest

“No ha estado mal, ha sido...”

“Entretenido”

Master

“¿Continuáis avanzando por la mazmorra?”

Mago

“Si, pero con cuidado POR FAVOR”

Caballero

“Perdón he he”

**Termina el 3º nivel del juego**

# Nivel 4 (Día, Int, Zona 2 mazmorra)

Master

“Según vais avanzando, llegáis a una nueva sala-”

Rogue

“¿Va a ser muy larga esta zona?”

Master

“No, es más, justo antes de que me interrumpieras, a la sala a la que llegáis veis que hay una puerta al otro lado. ¿Qué hacéis?”

Rogue

“Pues vamos a saco a la puerta y salimos de aquí”

Mago

“Adel, espera.”

“Creo que deberíamos pensarlo antes, puede que pase lo mismo que antes”

Priest

“Kelsier tiene razón Adel, esta es una trampa muy obvia”

“Ni un amateur caería en algo así, creedme”

Rogue

“Que os den, sois unos mataos”

“Juan, mi personaje va hacia la puerta para continuar”

Master

“Muy bien, en el primer momento que das un paso para acercarte a la puerta aparece otra horda de enemigos, pero tened cuidado, estos están preparados de verdad para enfrentarse a vosotros.”

“Tirad iniciativa”

(Empieza el combate y el jugador empieza a jugar)

Master

“Muy bien, habéis derrotado a todos los enemigos”

“Un poco justos, pero los habéis derrotado”

Caballero

“Ha sido duro”

Rogue

“Bueno, pero lo hemos hecho”

Mago

“No gracias a ti”

“Casi nos matan”

Rogue

“Eres un quejas”

“Vamos a continuar”

Mago

“Adel, si vamos a continuar tienes que escuchar más a tu equipo”

“Creo que Magnus y Petra piensan igual que yo”

Petra y Magnus

“Si”

Rogue

“Vaaale, perdón”

“Intentaré escucharos un poco más de ahora en adelante”

Mago

“No sé si creérmelo”

Master

“Bueno, ¿continuáis o no?”

Mago

“Si, avanzamos por la puerta”

Master

“Bien”

**Termina el 4º nivel del juego**

# Nivel 5 (Día, Int, Zona 3 mazmorra)

Master

“Al igual que con la última puerta, cuando la atravesáis, llegáis a una nueva zona muy diferente de la anterior. Con el suelo lleno de nieve y hielo”

“Y un techo tan alto que ni se llega a ver. Es casi como si estuvierais en el exterior más que en el interior de una mazmorra.”

Mago

“¿Otra zona nueva?”

Caballero

“Es una mazmorra un poco rara”

Master

“Bueno, se podría decir que es una mazmorra especial y, y… ¡Mágica!”

Rogue

“Claro claro, para nada te la estas inventando sobre la marcha”

Master

“¡Eso no viene al tema ahora mismo!”

“Lo que sí que viene al tema son los enemigos que acaban de aparecer delante de vosotros”

Mago

“Muy natural Juan, muy natural”

Master

“Lanzad iniciativa”

(Empieza el combate y el jugador empieza a jugar)

Master

“Muy bien parece que habéis derrotado a todos los enemigos”

“¿Seguís avanzando?”

Priest

“No nos queda de otra”

“Sigamos avanzando por este terreno totalmente planeado”

**Termina el 5º nivel del juego**

# Nivel 6 (Día, Int, Zona 3 mazmorra)

Master

“Cuando llegáis a esta nueva habitación podéis ver que es parecida a la anterior, pero también os fijáis en una puerta al final de esta como en las zonas anteriores.”

“¿Qué hacéis?”

Mago

“A ver equipo, es muy probable que esa puerta sea por la cual avancemos a la siguiente zona de la mazmorra”

“Pero teniendo en cuenta que las dos veces anteriores había una emboscada esperándonos deberíamos tener cuidado”

“¿Qué pensáis?”

Caballero

“Podría ir yo primero, pero ¿no sería bueno que me siguierais de cerca para poder darme apoyo?”

Rogue

“Estoy de acuerdo”

“¿Tu qué piensas Petra?”

Priest

“Yo creo que lo mejor es que vaya Magnus solo”

Mago

“Eso no sería un poco peligroso”

Priest

“No hay de que preocuparse, yo os cubro”

Caballero

“Bueno”

“Si crees que es lo correcto, iré avanzando”

Master

“En ese momento...”

“¡Varios enemigos aparecen de la nada emboscando a Magnus!”

Priest

“he he”

Mago

“Lo sabía”

Master

“Tirad iniciativa”

(Empieza el combate y el jugador empieza a jugar)

Master

“Muy bien, habéis derrotado a todos los enemigos”

“Os he visto sufrir con este eh”

Mago

“Petra, sabias que algo así iba a pasar, ¿verdad?”

Priest

“Bueno”

“Me intuía que algo así podía pasar”

Mago

“¿Y no te pareció peligroso mandar a Magnus solo?”

Priest

“Si, pero también más entretenido”

Mago

“Petra, otra jugada como esa y es muy posible que perdamos”

“Si quieres empezar a serle útil al equipo debes empezar a pensar en nosotros como tal”

Priest

“No te preocupes Kelsi”

“Después de este combate me he dado cuenta”

Master

“Siento interrumpiros, pero que vais a hacer”

“¿Atravesáis la puerta?”

Mago

“Si, continuamos”

Master

“Bien”

**Termina el 6º nivel del juego**

# Nivel 7 (Día, Int, Zona 4 mazmorra)

-Zona de mazmorra clásica

-master sin ideas sobre temática

-Todo el equipo colaborando en el último nivel

-reto de mayor nivel por parte del master