



CONFLICTO EN MACTAN

Una partida de rol de Rumbo al Pacífico

Esta partida de rol está basada en la expedición Magallanes-Elcano, es posible que las decisiones tomadas por los *personajes jugadores* conduzcan a un final alternativo que difiera de la historia real. Por ello animamos a los participantes a descubrir qué ocurrió en realidad cuando finalicen la partida.

COMIENZA LA AVENTURA

Nos encontramos en la madrugada del 27 de abril de 1521, los personajes jugadores (bien hayan decidido interpretar a uno de los personajes reales o hayan diseñado uno nuevo) viajan en el mismo barco: la nave Trinidad.

Vuestra expedición ha llegado a las actuales Islas Filipinas, aunque vosotros las habéis llamado Islas de San Lorenzo.

Hace varias semanas que atracasteis con vuestras tres naves en uno de los puertos. Vuestro capitán general, Fernando de Magallanes, tenía dos propósitos principales: el primero, convertir a las gentes del lugar al catolicismo; el segundo, hacer un acuerdo comercial entre las islas y España.

Durante vuestra estancia habéis conseguido hablar con varios de los jefes que dirigen las diferentes islas y todos parecen estar de acuerdo con el trato, sin embargo, hay uno que se resiste al cambio, el jefe Cilapulapu de la isla Mactán no quiere que su gente esté sometida a otro pueblo, prefiere mantenerse independiente.

Magallanes ha decidido viajar a su isla con parte de la tripulación, 60 hombres, para llegar a un acuerdo con él. Aquí comienza todo.

Los *personajes jugadores* han acordado verse en la cubierta a las 3:00 de la madrugada para planear una estrategia junto con el capitán Magallanes.

Ahora se procederá a presentar uno a uno a cada jugador de manera breve hasta que lleguen a la cubierta, para que todos los participantes sepan un poco acerca de sus compañeros.

Cuando el último de los *personajes jugadores* llegue a la cubierta, se darán cuenta de que Magallanes no está allí. Aunque esperen por mucho tiempo, el capitán no llegará.

Aquí los jugadores se verán solos ante sus propias decisiones. Pueden o bien buscarlo, planear una estrategia ellos solos, o bien cualquier cosa que se les ocurra. Recordemos que esta historia, aunque es en cierta manera lineal ya que hay determinados sucesos que ocurrirán siempre, está abierta a todas las opciones que a los *personajes jugadores* se les ocurran.

A continuación se encuentran algunas de las posibilidades que pueden llevar a cabo en el barco antes de atracar. Eso sí, teniendo en cuenta que siempre habrá lugar para la improvisación en caso de que no se les ocurra ninguna de estas opciones.

Camarote del capitán: allí encontrarán a Magallanes hundido, nunca le han visto así. Si entablan conversación con él, descubrirán los verdaderos pensamientos del capitán: *Tengo un mal presentimiento, esta noche ocurrirán cosas terribles y no creo estar preparado para ello. Creo que deberíais ir sin mí, avisad a la tripulación, mañana será otro día, quizá tenga más ánimos. Avisadme si conseguís algo.*

Ante esto, se puede hacer tirar **Idea** o **Cultura general** a los jugadores para hacerles saber que no es posible que un jefe de aquellas islas fuera a escuchar a unos hombres sin rango y que lo mejor es convencer al capitán de que los acompañe.

Una vez intenten convencerlo (ya sea tirando **Autoridad**, **Intimidar**, o cualquier habilidad factible para tal labor), Magallanes les dirá que solo el alcohol puede animarlo, pero que no le queda nada en su camarote. Esto llevará a los jugadores a su siguiente destino.

Las cocinas: en el caso de acudir aquí tras la petición de Magallanes, podrán tirar **Buscar rastros** para encontrar algo de alcohol. Pero si además son algo avisados, puede que se les ocurra encontrar algo más que les pueda ser útil para su misión, eso corre de la imaginación de los jugadores y el *game master*.

Si acuden allí sin el recado de Magallanes, simplemente pueden explorar y ver lo que encuentran.

Regreso al camarote del capitán: Magallanes quedará convencido tras entregarle la botella de Alcohol y estará listo para planear una estrategia. Al empezar a planear la estrategia desbloquearéis el acceso al camarote en donde se guardan las armas, cuya única llave estaba en posesión del capitán.

Magallanes les dirá que siempre es mejor ir armado, porque nunca se sabe lo que puede pasar.

De lo contrario, si los jugadores hubiesen desistido en convencer a Magallanes, no irían armados, o al menos no con las armas del camarote del armamento.

Camarote del armamento: aquí pueden encontrar varias armas que podrán equiparse para futuros combates.

Armas de cuerpo a cuerpo

Nombre	Habilidad	Alcance	Daño
Hacha pequeña	15	Corto	1d6
Espada	5	Largo	2d8
Lanza corta	10	Largo	1d8
Daga	20	Largo / corto	2d6

Armas de fuego

Nombre	Habilidad	Alcance	Daño	Disparos / turno	Munición
Pistola pequeña	20	15 m	1d6	3	6
Pistola mediana	15	17 m	1d10	2	6
Pistola grande	10	20 m	2d6	1	6

Además de esto, pueden explorar otras zonas del barco: hablar con el piloto, explorar sus propios camarotes en busca de sus pertenencias, hablar con sus compañeros y todo lo que se les ocurra.

EL BARCO LLEGA A MACTÁN

En el momento que el *game master* decida, el barco atracará en la playa de Mactán. En ese momento, si han convencido a Magallanes, este reunirá a toda la tripulación en cubierta para darles un discurso antes de bajar:

Suceda lo que suceda esta noche, nosotros siempre portaremos la razón. Ayer nos enfrentamos a diversas adversidades, hoy nos toca lidiar con Cilapulapu, jefe de esta su isla, mañana seguiremos rumbo a nuestro destino. Es posible que las negociaciones no terminen a nuestro favor y es posible que se produzcan adversidades, por lo que no dejaré desembarcar a aquel hombre que no esté dispuesto a luchar al modo español.

Dicho esto, necesito que algunos de vosotros me acompañéis a visitar a Cilapulapu para entablar conversación mientras otros cuidáis del barco.

Si no lo habían convencido, un hombre con mayor rango que los jugadores tomará su lugar y, en lugar de este discurso, comentará tranquilamente que va a ir a hablar con el jefe de la isla. A continuación, pedirá acompañantes.

Decidan lo que decidan, esto es lo que sucede tanto si se quedan en el barco/playa como si deciden visitar al jefe de la isla, o bien deciden dividirse:

Barco/playa: los jugadores que se quedan en la playa pueden explorar los alrededores, hablar con sus compañeros (quienes les dirán que la cosa no tiene muy buena pinta y que será mejor que estén todo el tiempo alerta) o cualquier cosa que se les ocurra.

La playa es muy amplia, con alguna que otra roca aquí y allá y un inmenso bosque que la rodea por entero.

Al cabo del tiempo se dan cuenta de que los que han ido a visitar al jefe están tardando demasiado tiempo. En este momento pueden tirar **Percibir** o escuchar para notar cómo un grupo numeroso de gente se está acercando a la playa.

Como los jugadores no pueden ver quién se está aproximando a no ser que se asomen a la espesa mata de árboles, no sabrán si son amigos o enemigos.

De pronto, aparecen en la playa un grupo muy numeroso de hombres indígenas, armados con lanzas y arcos y corriendo en dirección a la tripulación.

Comienza así una cruenta batalla: algunos de los hombres se agruparán en la retaguardia con cañones mientras que otros se abalanzarán sobre los indígenas.

En función del número de jugadores que se haya quedado en la playa podrán enfrentarse a un mayor o menor número de indígenas: entre cinco y diez.

Las características de lucha de los indígenas son las siguientes y serán manejadas por el *game master*:

Destreza	Lanza	Arco	Puntos de vida
50	35 1d8	25 1d8	10

Visita al jefe de la isla: los jugadores que hayan decidido ir a visitar a Cilapulapu, atravesarán el espeso bosque en la oscuridad.

Si queréis añadirle emoción podéis incluir alguna criatura salvaje que les aceche en la oscuridad. Si se dan cuenta de su presencia, que los *personajes jugadores* decidan si atacar o no. En el caso de no hacerlo descubrirán que tiene cadenas en las patas. Si la liberan les ayudará en sus futuros propósitos.

Durante la travesía harán alguna que otra tirada de **Orientación** para saber en qué dirección están caminando y otras de **Estabilidad mental** para comprobar su aguante en un bosque oscuro en la noche.

A la llegada al templo descubrirán a dos guardias en una gran puerta de piedra, si consiguen convencerlos les abrirán las puertas. Para convencerlos pueden negociar con ellos, tirar **Autoridad**, **Oratoria** o **Intimidar**, hacer algún tipo de trueque o fianza, tirar por la fuerza o cualquier cosa que se les ocurra y que les haga ceder.

En el templo encontrarán a Cilapulapu sentado en un gran trono de piedra y franqueado por otros dos guardias. Tras las debidas presentaciones pueden explicar su propósito al jefe.

Ante toda respuesta Cilapulapu contestará: *Habéis sido capaces de viajar hasta aquí, Mactán, lugar de residencia de sus gentes honradas y humildes, que os hubiesen recibido con gusto si no hubieseis impuesto exigencias. Mi gente no se rendirá, no se convertirá al catolicismo al*

igual que han hecho el resto de las islas. Sabed que en realidad ellos siguen rezando a sus dioses en la práctica privada. Mi respuesta es no, mi gente permanecerá independiente.

Este es el mensaje principal, pero siempre puede estar abierto a diferentes interpretaciones y modificaciones.

Lo que ha comenzado como una tensa negociación terminará con Cilapulapu mandando a los cuatro guardias ejecutar a los invasores mientras él se retira y lo dejan de ver.. Así que más les vale a los *personajes jugadores* haberse armado antes de bajar del barco.

Las características de lucha de los cuatro guardias son las siguientes y serán manejadas por el *game master*:

Destreza	Lanza	Arco	Puntos de vida
50	40 1d8	45 1d8	10

Si consiguen deshacerse de ellos, no encontrarán a Cilapulapu por ninguna parte, pero si investigan la zona encontrarán una sala tras el trono, allí hay un mapa de la isla sobre una mesa y un montón de figuritas situadas sobre la playa en que han desembarcado. Pueden asumir que había una estrategia de ataque contra ellos o bien tirar *Idea* para descubrirlo.

REGRESO A LA PLAYA

No les queda otra que volver a la playa para descubrir la gran masacre de su tripulación

Aquí encontramos **diversos finales**:

- Si algunos *personajes jugadores* se hubieran quedado en la playa, se narrará lo que les haya sucedido.
- Si ninguno de los *personajes jugadores* se había quedado en la playa, encontrarán una gran masacre y a algunos hombres corriendo para subirse al barco.

¿Y Magallanes?

- Si se hubiese quedado en el barco, los jugadores lo encontrarán muerto en su camarote.
- Si hubiese bajado del barco, ido a visitar a Cilapulapu y sobrevivido en el ataque de sus guardias, habrá un último ataque contra él antes de subir al barco en el que un último indígena le arrojará una lanza. Pero el *game master* les dará la opción a los *personajes jugadores* de salvarlo. Para ello les hará a todos tirar *Percibir* para detectar a ese último atacante y decidir qué hacer en cuestión de segundos.

Pase lo que pase y quede quien quede, no les quedará otra que huir de allí.

CONFLICTO EN MACTÁN

Nos encontramos en la madrugada del 27 de abril de 1521, vuestro capitán pone rumbo hacia la isla Mactán, allí os espera un jefe que no parece estar de acuerdo en que invadáis sus territorios...

Una historia de rol creada por Rumbo al pacífico

