



Proyecto seleccionado de
la Convocatoria: CCD / La Colmena
AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL

12+

3-6

2-4

Contigo en
la distancia
cultura desde casa

Cultura digital



DESTELLOS NOCTURNOS

POR BRUNO ABRAHAM LÓPEZ BERUMEN



DESTELLOS NOCTURNOS

POR BRUNO ABRAHAM LÓPEZ BERUMEN

Recientemente existen rumores de luces en el bosque, elfos desaparecidos y una actitud extraña de las autoridades que obliga a cerrar las puertas de la ciudad a media noche. Ciudad Puerto es una ciudad muy activa donde conviven diversas razas de cada uno de los reinos. Rodeada por grandes y gruesas murallas que protegen tanto a sus habitantes como el comercio que llega a sus muelles desde diferentes rincones del continente.

Acepta el reto y averigua qué hay detrás de estos eventos.

Una aventura introductoria para personajes de 1er nivel.

Diseño e ilustraciones:

Bruno Abraham López Berumen



INTRODUCCIÓN

Ciudad Puerto está ubicada en la orilla norte del lago Ikelschan, el lago más grande del continente. Es tema de canciones, poemas y relatos ver el amanecer desde los muelles o campanarios de los templos para presenciar cómo las velas multicolor de decenas de navíos llenan de color y vida los muelles cada mañana.

Cualquiera que visite sus mercados podrá ver la riqueza que a esta ciudad llega, desde las exuberantes telas del reino de los Medianos y sus exquisitos objetos de arte, hasta las codiciadas armas y componentes mágicos de los Elfos. Los corredores de comida también son una atracción y se pueden encontrar platillos callejeros comunes hasta verdaderos manjares.

Dentro de sus murallas, la convivencia entre las diferentes razas es común, predominando los humanos. Las calles cercanas al puerto y a sus dos entradas principales en tierra están siempre llenas de comercio formal y ambulante. Bárbaros vendiendo armas, amuletos y pieles, Medianos ofreciendo hospedaje y comodidad en sus posadas y hostales, Gnomos con exclusivas tiendas de piedras preciosas y alquimia, y por supuesto, las numerosas tabernas en sus muelles.

Solo los elfos no suelen tener mucha presencia en la ciudad, tratando de evitar pasar mucho tiempo en ella. Por esta razón, los jugadores que sean elfos serán vistos con sospecha y recelo fuera del área de los muelles.

BIENVENIDA

Bienvenido a Destellos Nocturnos, una aventura escrita para el sistema de Dungeons & Dragons 5ª Edición (DnD 5e), para 4 o 5 personajes de 1er nivel. Esta aventura está diseñada para principiantes, tanto jugadores como Dungeon Masters (DM). Puede servir como el inicio de una aventura o campaña más grande o puede insertarse fácilmente a una campaña ya diseñada.

DM o Dungeon Master, es la convención para denominar al Narrador y Director del Juego.

Es importante que como DM leas toda la aventura antes de jugarla. Destellos Nocturnos está diseñado para jugarse en una sola sesión de aproximadamente 2 a 3 horas. Pero no te preocupes si se resuelve más rápido o toma más tiempo, los juegos de rol varían mucho de acuerdo con la personalidad y experiencia de los jugadores.

¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL?

Son juegos basados en historias y juegos de mesa donde cada jugador interpreta a un personaje. Imagina que estás dentro de un libro, serie de TV, anime o una película y que las acciones dependen de tu personaje y sus decisiones.

Se crea un escenario imaginario y cada uno de los participantes tomará decisiones por turnos, para resolver la situación



que el director del juego esté narrando. Se usará el azar (dados) para determinar el nivel de éxito o fracaso de las decisiones elegidas.

Básicamente son creados, narrados y jugados con la imaginación donde el objetivo principal es divertirse y trabajar en equipo.

Cada jugador crea un personaje que será uno de los protagonistas de la historia, se unirá con otros aventureros (sus compañeros de juego) y trabajaran en conjunto para explorar lugares remotos o ancestrales, resolver acertijos, interactuar con otras personas, combatir enemigos, descubrir tesoros y objetos mágicos o fabulosos que serán su recompensa.

El DM, o Narrador del Juego, es el jugador que dirige el juego; describe los escenarios, los personajes adicionales y sus acciones, las situaciones y las amenazas, mientras que los demás jugadores se imaginan y dan forma a sus relatos, como un enorme castillo envuelto en la neblina en una noche de luna llena, y deben decidir o imaginar cómo su propio personaje reaccionaría ante tal escenario y la aparición de un ente encapuchado que se distingue borrosamente entre la niebla.

Pero, así como es abierto a la imaginación, los juegos de rol establecen reglas para darle estructura a la historia, orden a las acciones y forma para determinar las consecuencias benignas o malignas de dichas acciones. Los jugadores usan dados para determinar si sus acciones tienen éxito, para saber si logran evadir el ataque de un enemigo, determinar si algo es difícil o imposible, o establecer cuál será la recompensa después de salir victoriosos.

Para un breve ejemplo de juego por favor revisa el **Apéndice 4. Ejemplo de juego.**



SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego utilizado para esta aventura es el sistema Dungeons & Dragons 5e. Es un sistema de juego abierto y muy común en los juegos de rol de fantasía épica. Los términos legales de la licencia se encuentran al final del documento.

LICENCIA DE DISTRIBUCIÓN



Bruno Abraham
López Berumen, 2020

2020 por Bruno Abraham López Berumen. *Destellos Nocturnos*. Esta obra está licenciada bajo la Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> o envíe una carta a Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

REQUISITOS Y PREPARACIÓN DEL JUEGO

Antes de comenzar a jugar, el DM debe leer toda la aventura para conocer las eventualidades, revisar los apéndices, preparar los encuentros, conocer a los enemigos y repasar la cadena de eventos. También es muy recomendable que el DM tenga más familiaridad con las reglas del juego en general, en especial cómo se usan las habilidades, los tiros de salvación, la iniciativa, los tiros de ataque y magia para guiar a los demás jugadores.

Será necesario que cada jugador tenga un personaje. Puede ser creado por él mismo con ayuda del DM y la hoja de personaje que se anexa al final, la cual pueden imprimir o copiar a mano.

Es necesario contar con al menos un juego de dados para juegos de rol que consiste en un dado de 20 caras (d20), un dado de 12 caras (d12), dos dados de 10 caras (d10), un dado de 8 caras (d8), 3 dados de 6 caras (d6) y un dado de 4 caras (d4). De preferencia se recomienda tener 2 juegos de dados.

Puedes usar Apps de datos si los jugadores tienen acceso a un smartphone o dispositivo digital. También, cada jugador y el DM deberán tener lápiz y goma. Un rotafolio u hojas cuadriculadas serán muy útiles para usar los mapas de combate. Un cuaderno de notas no es indispensable, pero puede ser útil, en especial para el DM.

Si gustas puedes ambientar la sesión con música de acuerdo con el tipo de sesión que quieras desarrollar. Ya sea con medios digitales o internet, para esta ventura recomendamos tener música Épica para las batallas y encuentros, y música ambiental para los momentos tranquilos y de investigación.

Para jugar esta aventura es recomendable tener a la mano el Manual del Jugador o el conjunto de las Reglas Básicas de DnD 5e, este último podrás encontrarlo en [esta liga](#).

DISEÑO DE PERSONAJES

Así como el DM debe estar preparado, cada jugador debe contar con un personaje, a quien personificará en la aventura y quien enfrentará los retos que el DM describa para ellos. Existen 5 personajes prediseñados para poder comenzar rápidamente esta aventura.

Benotor, Clérigo defensor de los menos afortunados; **Oronder**, Guerrero siempre dispuesto a pelear y defender; **Meidina**, Maga que usa las fuerzas de la naturaleza; **Deter**, Monje en busca de la perfección de sus artes marciales; **Grila**, Pícaro con ganas de disfrutar del mundo y sus tesoros. Podrás encontrar las fichas de personaje completas en el Apéndice 1.

Ya sea que uses un personaje prediseñado o uno propio, es muy recomendable platicar con tu DM para describir las motivaciones de tu personaje, lo que te gustaría lograr con él, sus gustos, preferencias y crear un poco de su historia pasada, como un pariente distante, una tragedia personal o una visión entre sueños. Esto ayudará a que el personaje sea más fácil de interpretar y permitirá al DM crear situaciones más interesantes para todos.

GUÍA PARA EL DM

Para ambientar la sesión, es necesario que describas una atmosfera gris y lluviosa. Donde se respira en el aire que algo está mal. Las actividades parecen transcurrir normalmente, pero se siente una vibra tensa y difícil en la ciudad. La guardia está ahora más activa de día, vigilando rigurosamente los nuevos cargamentos que llegan a la ciudad tanto por los muelles como por tierra. A la media noche cierra sus puertas y es necesario de un sello especial para poder entrar o salir de ella.

El Rey Drelias lleva tiempo sin ser visto en público, pero la actividad en el castillo parece haber aumentado. Su muelle privado ha estado más activo que de costumbre, e incluso se avistó un navío elfico que llegó hasta él.

Para la aventura, recomendamos imprimir o copiar en una hoja cuadriculada los mapas de combate que se anexan en el Apéndice 3, así como las fichas de Personajes No Jugadores (NPCs) que aparecen en el Apéndice 2.

Adicionalmente al leer toda la aventura y estar familiarizado con las reglas básicas del juego, el DM es el encargado de cuidar que todos en la sesión se diviertan. Ten la libertad de modificar o alterar cualquier detalle que consideres necesario si te das cuenta de que en algún momento alguien no se está divirtiendo o cuando las historias o ideas de cada personaje puedan añadir más sabor a la aventura.

Cada jugador y personaje tiene una personalidad diferente, sus propias expectativas, y las ganas de lograr algo. Es muy importante platicar este tipo de motivaciones con cada uno de tus jugadores previo a la sesión para que puedas adaptar el juego y tener ideas adicionales de cómo involucrarlos de forma más personal.

Como DM debes promover e incentivar que los jugadores actúen o reaccionen como lo haría su personaje, desde cambiar su tono de voz o moverse de manera peculiar, personificando los rasgos y actitud de su personaje. Puedes ofrecer recompensas de experiencia al final de la sesión si alguien lo hizo muy bien.

De la misma manera, debes promover las buenas ideas sobre las reglas. Algunas veces las indicaciones de la aventura o las reglas pedirán que los jugadores usen los dados para determinar si logran algo o no, pero si algún jugador tiene una gran idea para resolver alguna situación o acertijo sin necesidad de usar los dados, o su actuación del personaje es

tan buena que logra convencer al dragón que solo están de paso en su cueva, ¡hazlo! ¡De eso se tratan los juegos de rol! También puedes ofrecer recompensas extra por esto. Dichas recompensas deben determinarse de acuerdo con el nivel de los personajes y la dificultad de la situación. Revisa las Reglas Básicas en el capítulo 13 para determinar la dificultad.

NOTA: En la sección **Desarrollo del Juego**, encontrarás cajas de texto como esta, donde aparecerán diálogos para leer o indicaciones sobre mecánicas del juego.

El resto de los textos es narrativo y te ayuda a describir el ambiente. Ten la libertad de agregar lo que consideres necesario para complementarlo.

DESARROLLO DEL JUEGO

En esta sección se describe la aventura completa, la serie de eventos, los escenarios y los personajes no jugadores que intervienen en la sesión de juego. Aquí se establecen las indicaciones del relato, diálogos y las puestas en escena que se presentarán ante los jugadores.

Los eventos están ordenados de forma cronológica. De acuerdo con los resultados de las acciones o decisiones de los jugadores, se pueden omitir algunas secciones o añadir e improvisar otras. El DM debe leer cuidadosamente esta sección de principio a fin para dirigir la sesión adecuadamente.

Contexto General

Ciudad Puerto está ubicada en la orilla norte del lago Ikelshan, el lago más grande del continente. Es tema de canciones, poemas y relatos que a lo largo de los siglos se han pasado de generación en generación. Las velas multicolor de decenas de navíos llenan de color y vida los muelles cada mañana.

Muchos viajeros, aventureros, comerciantes y diplomáticos llegan a esta ciudad en busca de retos, trabajo, aventuras o por la simple oportunidad de viajar a tierras lejanas por medio de sus los navíos que llegan de diferentes partes del continente. Es una ciudad muy activa, con mercados que ofrecen diversidad de productos y servicios legales e ilegales. También es un lugar diplomático, donde el Rey Drelias recibe a emisarios de los distintos reinos para establecer acuerdos comerciales o políticos.

Los personajes de los jugadores ya se conocen previamente y han sido compañeros desde

hace tiempo, estarán en la ciudad por alguna de estas razones, o por negocios personales, pero deberán estar reunidos desde el inicio.

La Taberna de Pie Plano (Gancho de la aventura)

En los muelles La Taberna de Pie Plano es una de las más famosas entre los marinos, mercantes y aventureros por los contactos que se pueden hacer con casas mercantes, mercenarios, asuntos diplomáticos, etc. Su cerveza de raíz es de las más cotizadas, así como su Pescado a la Sal que es su especialidad.

Las peleas son comunes por la diversidad de clientes y opiniones, y a menudo más de uno quiere medir su fuerza con los foráneos. En la entrada, a un lado de la puerta, con letras grandes y en idioma común, hay un letrero que dice “las peleas son con los puños”, una regla que el tabernero y dueño del lugar siempre impone ante los comensales.

Pie Plano es dueño de la taberna, un enano fuerte y robusto de mediana edad, más peludo de lo normal, que siempre anda descalzo. Los rumores dicen que fue un aventuro famoso. Detrás de la barra, en la cabecera, está colgada su arma legendaria, un gran mazo de Palo Fierro tallado con un enorme pie plano de donde ganó su apodo.

Los jugadores estarán en la taberna independientemente de sus motivaciones o trasfondo. Como la taberna está casi siempre llena y no es muy grande, es normal compartir mesa y los jugadores estarán todos juntos.



Ahamis

El viejo borracho (Evento incitante)

Entre gritos, carcajadas y platicas, los aventureros escuchan a un viejo pasado de copas, tratando de convencer a un grupo de que ha visto destellos de luz en los bosques del norte durante la noche.

“¿Saben que soy mensajero nocturno? En más de una ocasión, regresando a la ciudad por el camino oeste he visto desconcertantes destellos y luces entre los árboles en lo profundo del bosque, luces que me causan escalofríos y enchinan la piel”.

Las carcajadas de más de una mesa resuenan por toda la taberna, incluso Pie Plano muestra una sonrisa. Dándose cuenta de que no le creen, y enojado por sus burlas, el viejo se voltea a la mesa de los jugadores y les cuenta lo que ha visto.

El viejo se llama Ahamis, es mensajero de una casa mercante y en el último mes afirma que en varias ocasiones ha visto extraños destellos nocturnos en los bosques cercanos a la muralla noreste.

“¡Juro que es verdad! Y para envidia de todos estos incrédulos, les ofrezco 300 monedas de plata si logran traer una prueba de lo que digo” Arroja a la mesa una bolsa con 300 monedas y de su bolsillo saca un cristal plano y pulido.

Algunos ríen más, pero otros se callan al ver el dinero. El viejo los mira de reojo y con desprecio mientras regresa la mirada a los jugadores y continua...

“Este cristal lo uso para mi trabajo, puede grabar momentos y lo uso para entregar mensajes entre mis amos”. Dice en sigilo para que solo los jugadores lo escuchen.

“Se los prestaré para que puedan traer una prueba de que tengo razón. Mencionar la palabra MEMENTO de frente a él, hará que se active”.

“¡¡Aprovechen la oferta!!”, dice Pie Plano, que está en la mesa contigua limpiando y recogiendo tarros. “No todos los días el viejo Ahamis ofrece su dinero a desconocidos”.

Como es tradición en la taberna, Pie Plano es testigo del acuerdo y encargado de resguardar la recompensa hasta el final del pacto o contrato, a cambio pide el 5% del botín final. Ahamis entregará la bolsa con las 300 monedas de plata y los jugadores deberán juntar la misma cantidad como garantía. Si los jugadores no juntan el dinero, Pie Plano dice que él pone la diferencia solo por diversión.

El resto de los comensales continúa riendo y disfrutando del pequeño espectáculo que acaban de presenciar, uno de los juglares comienza a cantar improvisando algún disparate relacionado con la chusca aventura o fiasco que les espera a unos ingenuos aventureros que aceptaron las monedas de un borracho. Varios se unen a los cantos, el ambiente se torna muy alegre.

Los jugadores pueden decidir prepararse para la aventura o quedarse en la taberna para averiguar algo más sobre la ciudad. Los comensales están contentos y con la lengua suelta, pero no quiere decir que averiguar información sea tan fácil, son forasteros y tendrán que ganarse su confianza. Deberán utilizar su carisma, habilidades o juego de rol para conseguir dicha información.

Un tiro de Carisma, Investigación o Percepción ayudará a ganar confianza o escuchar entre las conversaciones de los comensales la siguiente información. Solo tendrán una oportunidad para averiguar esta información. **Ver la Tabla 1.**

Tabla 1. Averiguando información

Resultado del tiro	Información revelada
10 a 13	Desde hace un par de meses, la ciudad cierra sus puertas al anochecer, requiriendo un sello especial para salir y entrar. Deberán salir de la ciudad antes de que anochezca, ya que no podrán conseguir un sello.
14 a 16	La guardia está muy activa durante el día, pero durante la noche ya casi no hace patrullas. Remiten su actividad a las murallas y el castillo.
17 a 19	Se rumora que, en las colonias más pobres, se ven menos habitantes. Algunos hablan de secuestros, otros de una maldición.
20	Hace una semana un navío élfico llegó a los muelles, y sus tripulantes incluso caminaron por la ciudad, al parecer buscando algo. Las velas del barco mostraban el escudo de un colibrí plateado.

Este diagrama muestra la secuencia de eventos y su orden de acuerdo con los resultados del evento A.



Sendero en el bosque

Han sido noches lluviosas últimamente, las nubes en el cielo difuminan la luz de la luna y está próximo a anochecer. Unas campanadas en las murallas anuncian que las únicas dos entradas terrestres a la ciudad se preparan para el cierre de medianoche. Los jugadores alcanzan a salir antes de que esto suceda.

El bosque está muy cerca de la ciudad y el camino Este lo rodea. En él se distinguen muchas huellas de transeúntes, caballos, carretas, etc., encontrar una pista requiere de la pericia de los jugadores.

Podrán usar Supervivencia o Investigación para detectar algún rastro de huellas anormal, un tiro dificultad de 13 revelará unas huellas de carreta y pisadas que salen del camino y se internan el bosque.

Seguir las huellas los llevará bosque adentro por un camino lodoso y serpenteante en un bosque frío, con árboles grandes y mucha vegetación. Alcanzarán una carretilla jalada por dos peones plebeyos que son escoltados por dos guardias de la ciudad, al parecer se atascó la carreta y están tratando de moverla, los guardias están alerta.

En caso de ser una partida de 6 jugadores o más, habrá 1 guardia más oculto entre la maleza.

Los jugadores podrán acercarse en sigilo si desean sorprenderlos, pero si son descubiertos o no les importa el sigilo, los guardias y los plebeyos los ven y atacan inmediatamente. Ver mapa en e Apéndice 3.

A1 - Ganar el combate

Los guardias estaban desprevenidos y sus habilidades no se comparan con la de los jugadores. Los jugadores ganan el combate. Pueden tomar las armas o equipo, pero no son mejores que las suyas y tienen grabado del escudo de la ciudad, no les conviene llamar la atención de ese modo. No traen dinero consigo.

Al indagar el contenido de la carretilla descubren varios cuerpos que parecen haber muerto recientemente, algunos se ven famélicos, otros parecen haber sido torturados, entre ellos algunos elfos. Solo llevan puesto su ropa.

Un tiro de Investigación de 13 revela que los elfos tienen el bordado de un colibrí plateado en una de sus mangas.

También se percatan de que el camino continúa, con huellas de días anteriores, y se interna más en el bosque. Mientras avanzan, las copas de los árboles bloquean cada vez más la poca luz de la luna, y no se escucha ni un solo ruido, ni siquiera el del viento, la temperatura baja aún más y comienzan a llover. Ir al evento B.



Guardia

A2 – Perder el combate

Los guardias están bien entrenados y comprometidos con su misión secreta. Los jugadores pierden el combate y quedarán incapacitados. Solo por breves momentos, como recuerdos borrosos, verán que los guardias se encargan de subirlos a la carretilla con el resto de los cuerpos antes de desmayarse por completo. Despertarán con pocos puntos de vida posteriormente.

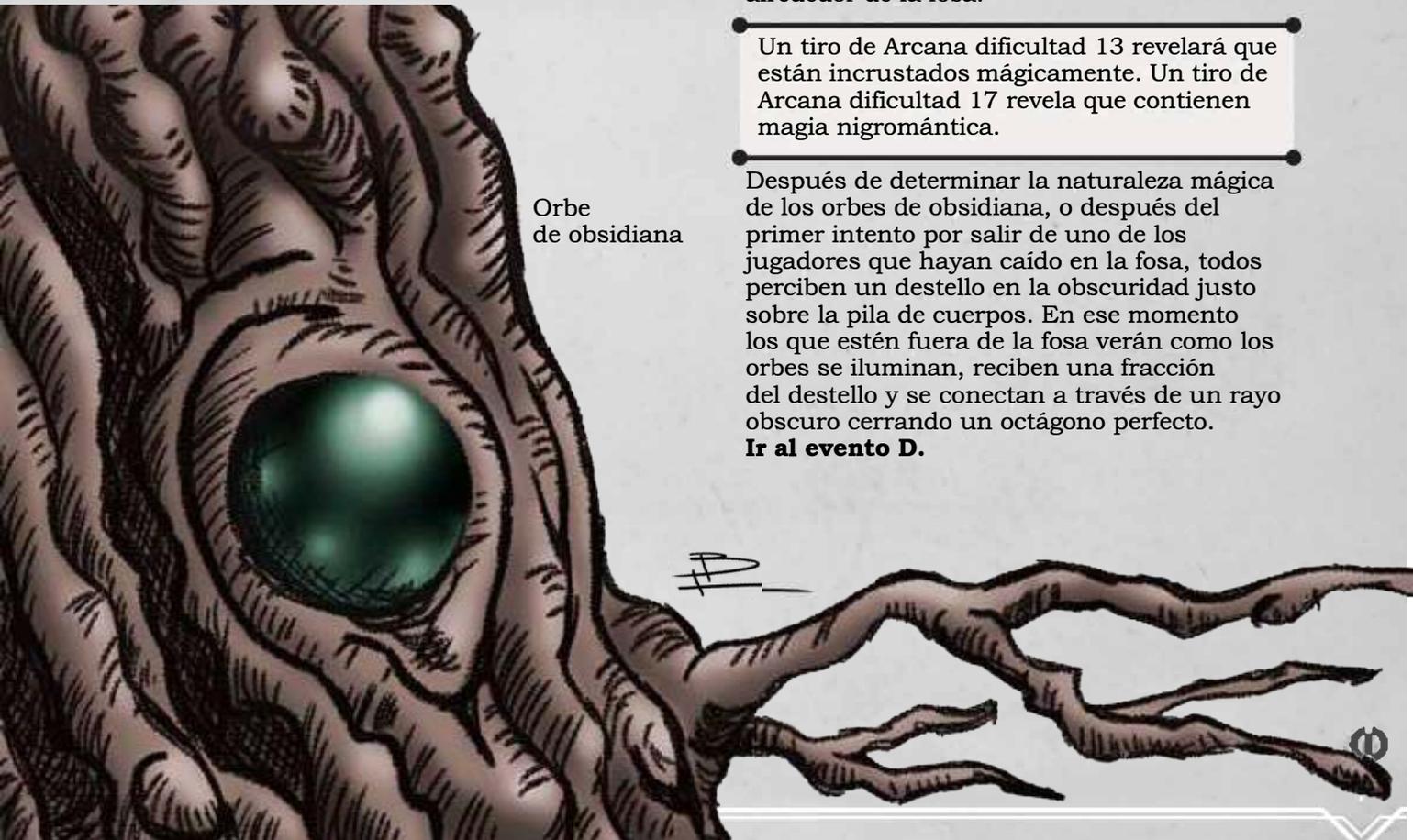
Ir al evento C.

B – La fosa y los orbes

Seguir el camino sinuoso en la lluvia es difícil y resbaloso y les toma tiempo llegar hasta el final. Eventualmente llegarán a un claro en el bosque, aquí la vegetación se ve marchita, oscura y decadente, algunos árboles se ven especialmente torcidos.

En el centro habrá una gran fosa redonda y profunda, *Ver mapa en Apéndice 3*. En medio de la fosa hay una gran pila de cuerpos amontonados. Un cálculo rápido estimaría alrededor de 20 cuerpos. Este es el punto más frío del bosque y parece emanar de ellos. Algunos árboles torcidos alrededor dan escalofríos.

Existe algo peculiar en algunos árboles alrededor de la fosa que se ven más torcidos y decadentes que los demás. En un momento en que la luz de la luna llega a colarse entre las nubes, se distingue un leve resplandor en la corteza de uno de ellos.



Orbe de obsidiana

Cualquier jugador que se acerque a la orilla de la fosa, deberá realizar un tiro de salvación de Destreza dificultad 16 para no caer dentro de la fosa.

Las constantes lluvias debilitaron la orilla y ceden ante el peso de los jugadores.

Cualquier jugador que haya caído en la fosa deberá superar 3 tiros consecutivos de Atletismo dificultad de 15 para poder salir, por el lodo y la lluvia que está cayendo.

Los jugadores pueden ser ágiles o afortunados para evitar esta suerte. Un jugador que no haya caído puede asistir con una cuerda desde arriba.

Para ayudar a un compañero a subir, el jugador deberá realizar un tiro de Fuerza dificultad 13 para soportar el peso, de esta manera solo les tomará dos tiros consecutivos para salir.

Un tiro de Investigación o de Supervivencia dificultad 15 en la zona boscosa cercana, revelará que hay un pequeño orbe de obsidiana incrustado en uno de los árboles. De él se percibe una fuerza maligna.

Investigar los otros árboles torcidos revela que son 8 en total los que tienen la misma incrustación y forman un octágono perfecto alrededor de la fosa.

Un tiro de Arcana dificultad 13 revelará que están incrustados mágicamente. Un tiro de Arcana dificultad 17 revela que contienen magia nigromántica.

Después de determinar la naturaleza mágica de los orbes de obsidiana, o después del primer intento por salir de uno de los jugadores que hayan caído en la fosa, todos perciben un destello en la oscuridad justo sobre la pila de cuerpos. En ese momento los que estén fuera de la fosa verán como los orbes se iluminan, reciben una fracción del destello y se conectan a través de un rayo oscuro cerrando un octágono perfecto.

Ir al evento D.

C – Despertando bajo la lluvia

Gotas frías de lluvia caen sobre sus cuerpos y rostros, despertando lentamente después de haber perdido el conocimiento. No saben dónde están, solo pueden ver las nubes en el cielo, sienten frío, humedad y mucha presión en sus pechos. Al recuperar la conciencia se percatan que están medianamente sepultados entre otros cuerpos y necesitan liberarse para poderse mover. No tienen ni su equipo ni sus armas, y solo tendrán sus ropas y armaduras.

Cada jugador tirará 1d4+1 para determinar con cuantos puntos de vida despiertan (no pueden exceder su máximo de puntos de vida).

Los cuerpos sobre ellos están mojados, pesados, resbalosos y muertos. La desesperación por salir de este entierro prematuro es inminente.

Para liberarse deberán realizar un tiro de Fuerza o Destreza dificultad 12. Un jugador liberado podrá asistir a otro reduciendo la dificultad del tiro a 10.

Una vez liberados descubrirán que están dentro de una gran fosa profunda y redonda

en el bosque, rodeados de vegetación marchita y decadente. **Ver mapa en Apéndice 3.**

Los cuerpos que están apilados parecen haber muerto recientemente, unos se ven famélicos, otros parecen haber sido torturados, entre ellos algunos elfos. Solo llevan puesto su ropa. Un cálculo rápido estimaría alrededor de 20 cuerpos. Un frío singular emana de ellos.

Un tiro de Investigación de 13 revela que los elfos tienen el bordado de un colibrí plateado en una de sus mangas.

El terreno es lodoso y la constante lluvia dificulta el poder salir de la fosa.

Para salir, cada jugador deberá superar 3 tiros consecutivos de Atletismo dificultad de 15.

Un jugador que logre salir de la fosa puede ayudar a otro reduciendo a 2 el número de intentos consecutivos exitosos.

Después del primer intento de un jugador por salir de la fosa, independientemente de si fue exitoso o no, todos ven un destello en la oscuridad justo sobre la pila de cuerpos el cual se divide en 8 rayos en forma de estrella de una luz oscura y verdosa sobre el terreno, creando una sensación escalofriante.

Cualquier jugador que logre salir de la fosa, verá inmediatamente los orbes de obsidiana en los árboles y un rayo de luz negra formando un octágono perfecto. **Ir al evento D.**

D – Muertos vivos

El sonido de huesos que crujen es acompañado de espasmos de movimiento y vapores verdosos que brotan de entre la pila de cuerpos. El frío se intensifica y se comienzan a escuchar gemidos y movimiento más bruscos entre los cuerpos. Brazos y piernas empiezan a moverse, la piel de algunos se torna grisácea, unos cuerpos ruedan sobre otros mientras a rastras, se levantan los muertos vivos.

2 de los cuerpos se han convertido en zombies, en caso de que la partida sea de 6 o más se liberará 1 más.

Los jugadores tendrán 2 turnos antes de que se liberen por completo y puedan moverse libremente para atacarlos.

Los jugadores podrán usar estos turnos para intentar salir de la fosa o atacar a los zombies. Es importante recordar a los jugadores que no tienen sus armas y están heridos del encuentro anterior.



Si deciden atacarles en estos turnos, los zombies podrán atacarles cuerpo a cuerpo, pero no podrán moverse.

Atacar un orbe de obsidiana requiere superar Clase de Armadura (CA) 14. Realizar 6 puntos de daño romperá el orbe y hará que los zombies no puedan actuar por un turno.

También liberará su energía en forma de gas verdoso y quedará inservible. Romper todos los orbes hará que los zombies caigan muertos.

Una vez librado el combate o cuando todos estén fuera de la fosa, la luz negra que conecta los orbes de obsidiana se desactiva con un silvido desgarrador. Los árboles crujen mientras los orbes se sumergen en la corteza de los árboles impidiendo que los jugadores puedan obtener uno.

Poco a poco los zombies dejan de moverse muriendo nuevamente.

Si los jugadores fueron derrotados en el Evento A, una tirada de Investigación o Supervivencia dificultad de 15 revelará rastros de los guardias que los llevarán a encontrar su equipo y sus armas que dejaron tiradas y esparcidas por el bosque.

La deuda de un viejo

Después de lo que han vivido el camino de regreso a la ciudad parece eterno. La noche todavía no termina pero al menos deja de llover. Llegando a la ciudad en la entrada se encuentra Ahamis, quien al parecer los estaba esperando.

“¡Vaya, se tomaron su tiempo!”. Dice refunfuñando y visiblemente más sobrio.

Al verlos detenidamente corre a ayudarlos con genuina preocupación. En la entrada a la ciudad, cuando los guardias los detienen, Ahamis muestra un sello de la casa mercante de Varidan para que los dejen entrar a la ciudad. Reconocen a Ahamis y reconocen el sello dejándolos entrar sin más preguntas a pesar de sus heridas.

Ahamis los lleva entre las calles de la zona noreste de la ciudad con un curandero. Si alguno de los jugadores quiere saber si sabe algo de la casa mercante tendrá que recurrir a su memoria o las historias que conoce.

Un tiro de Historia dificultad 12 revela que la casa mercante de Varidan es conocida por el comercio de armas, armaduras y piedras preciosas.

Mientras son atendidos Ahamis les pregunta sobre los acontecimientos y escucha su relato atentamente. Cuando mencionan las esferas de obsidiana se queda pensativo por un rato.

“La obsidiana no es muy común en el mercado”, dice balbuceando. Se puede ver un interés oculto en su rostro.

Sale del cuarto y manda llamar alguien. Después de intercambiar palabras con un hombre robusto regresa, les hace una reverencia en señal de respeto y les dice:

“Amigos, esto parece ser un peligroso hallazgo, en especial si la guardia está implicada. Les recomiendo no hablar del tema y tener mucho cuidado en la ciudad”.

Si uno de los jugadores es un elfo, lo señala diciendo: *“En especial tú, llamarás mucho la atención”*

Continúa diciendo: *“¡Esto es un pago extra por las molestias!”*.

Les ofrece un sello de madera de la casa mercante con un valor de canje de 50 piezas de oro. También les otorga un pergamino mágico para Comprender Lenguajes. Vuelve a hacer una reverencia y se despide diciendo:

“No se pierdan de vista, puede que la casa Varidan requiera de sus servicios.” Comienza a retirarse y antes de cruzar el marco de la puerta, sobre el hombro les dice: *“Y no olviden pasar con Pie Plano, no quiero que ese enano se quede con mi dinero.”*

FIN DE LA AVENTURA

Una vez finalizada la aventura, se les otorgan todas las recompensas. Es recomendable jugar solo un poco más para que elijan cómo repartir el dinero, el pergamino y el resto de los objetos que hayan recolectado. Si lo desean pueden jugar un poco sobre el regreso a la taberna y el cobro de la recompensa.

También es el momento para repartir experiencia. Cada enemigo tiene un valor de puntos de Experiencia el cual podrás consultar en el Apéndice 2. Suma el total de puntos de todos los enemigos y repartirlos equitativamente entre los personajes de los jugadores. Redondeando hacia arriba.

APÉNDICE 1.

PERSONAJES PREDISEÑADOS

Benotor, Clérigo de Helm

Humano, cualquier alineamiento bueno.
Benotor es devoto defensor de los menos afortunados, cree firmemente que ayudar al prójimo trae la paz y armonía al mundo.

Clase de armadura: 16 (Cota de malla, escudo)

Puntos de vida: 6 (1d8+1)

Velocidad: 30 pies (6 cuadros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CHA
12(+1)	11(0)	12(+1)	11(0)	17(+3)	13(+1)

Tiros de salvación: Sabiduría +5, Carisma +3

Habilidades: Religión +2, Perspicacia +5

Sentidos: Percepción pasiva 13

Lenguajes: Común, Élfico.

Hechizos: Clérigo nivel 1. La habilidad para sus hechizos es Sabiduría (Dificultad para superar hechizos 13, Ataque con hechizos +5)

Trucos (a voluntad): Luz, Llama Sagrada, Resistencia

1er nivel (2 espacios): Curar Heridas, Escudo de Fé, Protección contra el Mal/Bien, Santuario

Dominio Divino (Vida): Bendición, Curar Heridas.

Equipo: Equipo de clérigo, Símbolo sagrado. 10gp.

Acciones

Mazo. Ataque cuerpo a cuerpo: +2 al ataque, alcance de 5 pies. Daño 3 (1d6) daño contundente.

Ballesta ligera con 20 municiones. Ataque a distancia: +1 al ataque, alcance de 80/320 pies, un objetivo. Daño 4 (1d8) daño penetrante.

Oronder, Guerrero explorador

Enano de las colinas, cualquier alineamiento bueno.
Oronder es un enano en busca de aventura, Esta siempre dispuesto a probar su habilidad de combate y a conocer lugares exóticos.

Clase de armadura: 16 (Cota de malla + estilo de combate)

Puntos de vida: 8 (1d10+2)

Velocidad: 25 pies (5 cuadros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CHA
17(+3)	9(-1)	12(+1)	6(-2)	10(0)	7(-2)

Tiros de salvación: Fuerza +5, Constitución +3

Habilidades: Atletismo +5, Supervivencia +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Lenguajes: Común, Enano

Visión Oscura: Acostumbrado a vivir bajo tierra, tienes una visión superior en la oscuridad y con poca luz. Puedes ver a 60 pies (6 cuadros) con poca luz

como si fuera luz brillante, y en la oscuridad total como si hubiera poca luz.

Resistencia Enana: Tienes ventaja en tiro de salvación contra venenos y tienes resistencia contra el daño causado por venenos.

Estilo de combate (Defensa): Mientras tengas puesta una armadura, ganas un bono de +1 a tu Clase de armadura.

Segundo Aire: Tienes estamina adicional para protegerte del daño. En tu turno, puedes usar una acción bono para recuperar 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usada, deberás terminar un descanso corto o largo para volverlo a usar.

Equipo: Equipo de explorador. 7gp.

Acciones

Hacha de guerra. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance de 5 pies. Daño 6 (1d8+3) daño cortante.

Martillo de guerra. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance de 5 pies. Daño 6 (1d8+3) daño cortante.

Ballesta ligera con 20 municiones. Ataque a distancia: +1 al ataque, alcance de 80/320 pies, un objetivo. Daño 4 (1d8) daño penetrante.

Para cualquier referencia de habilidades, equipo, magia o armas consultar la Guía Rápida o el Manual del Jugador

Benotor

Oronder



Meidina, Maga

Media Elfa, cualquier alineamiento bueno. Meidina está interesada en descubrir los secretos de las fuerzas del universo, es meticulosa y estudiosa. Encuentra valor en las bibliotecas con tomos antiguos y también en la experimentación de la magia en la naturaleza.

Clase de armadura: 12 (Sin armadura)

Puntos de vida: 4 (1d6)

Velocidad: 30 pies (6 cuadros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CHA
9(-1)	14(+2)	10(0)	16(+3)	9(-1)	11(0)

Tiros de salvación: Inteligencia +5, Sabiduría +2

Habilidades: Arcanos +5, Historia +5, Investigación +5, Perspicacia +3

Sentidos: Percepción pasiva 11

Lenguajes: Común, Élfico, Mediano.

Ascendencia Élfica: Tienes ventaja en tiros de salvación contra ser Encantado, y no pueden hacerte dormir con magia.

Visión Oscura: Acostumbrado a vivir bajo tierra, tienes una visión superior en la oscuridad y con poca luz. Puedes ver a 60 pies (6 cuadros) con poca luz como si fuera luz brillante, y en la oscuridad total como si hubiera poca luz.

Hechizos: Mago nivel 1. La habilidad para sus hechizos es Inteligencia (Dificultad para superar hechizos 13, Ataque con hechizos +5)

Trucos (a voluntad): Saeta de Fuego, Ilusión Menor, Rociada de Veneno.

1er nivel (2 espacios): Armadura de Mago, Proyecto Mágico, Escudo, Hechizar Persona, Dormir, Manos Ardientes.

Equipo: Equipo de Erudito, Enfoque Arcano, Libro de Hechizos. 12gp.

Acciones

Bastón. Ataque cuerpo a cuerpo: +2 al ataque, alcance de 5 pies. Daño 3 (1d6-1) daño contundente, o 4 (1d8-1) daño contundente si es usado con dos manos en ataque cuerpo a cuerpo.

Deter, Monje

Humana, cualquier alineamiento bueno. Deter está en busca de ella misma, de conocer su cuerpo, sus capacidades y sus límites a través de las artes marciales. El mundo es su gimnasio y su maestro.

Clase de armadura: 15 (Sin armadura)

Puntos de vida: 5 (1d8)

Velocidad: 30 pies (6 cuadros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CHA
13(+1)	16(+3)	11(0)	10(0)	14(+2)	9(-1)

Tiros de salvación: Fuerza +3, Destreza +5

Habilidades: Acrobacia +5, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 10

Lenguajes: Común, Enano

Defensa sin armadura: Mientras no uses armadura ni escudo, tu clase de armadura es igual a 10 + tu bono de Destreza + tu bono de Sabiduría.

Artes Marciales: Tienes la destreza que el entrenamiento te ha dado con ataques sin armas y con armas simples. Obteniendo los siguientes beneficios:

- Puedes usar el bono de Destreza en vez del de Fuerza para tiros de ataque y daño cuando atacas sin armas o armas simples.
- Puedes cambiar el dado de daño de cualquier arma simple o ataque sin arma por 1d4. Este dado aumenta de acuerdo con su nivel.
- Cuando usas un ataque con arma simple o atacas sin armas, puedes realizar un ataque extra como una acción bono. Siempre y cuando no hayas realizado una acción bono en ese turno.

Equipo: Equipo de explorador. Instrumento musical (Flauta u Ocarina). 5gp

Acciones

Espada corta. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance de 5 pies. Daño 5 (1d6+3) daño penetrante.

Ataque sin armas. Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance de 5 pies. Daño 4(1d4+3) daño contundente.

Dardo (10 dardos). Ataque a distancia: +5 al ataque, alcance de 20/60 pies. Daño 5 (1d4+3) daño penetrante.



Meidina

Deter

Grila, Pícaro

Mediano peligroso, cualquier alineamiento bueno. Grila quiere vivir la fiesta y disfrutar de todo lo que el mundo tiene por ofrecer para divertirse, hacer amigos y encontrar tesoros asombrosos.

Clase de armadura: 15 (Sin armadura)

Puntos de vida: 4 (1d8-1)

Velocidad: 25 pies (5 cuadros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CHA
8(-1)	18(+4)	9(-1)	11(0)	11(0)	13(+1)

Tiros de salvación: Destreza +6, Inteligencia +2

Habilidades: Acrobacia +6, Sigilo +6, Persuasión +3, Engaño +3

Sentidos: Percepción pasiva 10

Lenguajes: Común, Mediano.

Suerte: Cuando tiras un 1 en un ataque, tiro de salvación

o tiro de habilidad, puedes volver a tirar el dado y debes quedarte con el nuevo resultado.

Valentía: Tienes ventaja en tiros de salvación contra efectos de miedo.

Agilidad de Mediano: Puedes moverte a través del espacio que ocupa otra criatura que sea una medida de tamaño mayor que tú.

Sigilo Natural: Puede intentar ocultarse incluso bajo la sombra de una criatura que sea una medida de tamaño mayor que tú.

Pericia: Elige dos de las habilidades marcadas arriba, o una de ellas y las herramientas de ladrón. Cada vez que uses las seleccionadas podrás aplicar el doble de bono de habilidad.

Ataque furtivo: Sabes cómo aprovechar las distracciones del enemigo. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 de daño extra a un enemigo si tu ataque tiene ventaja. El ataque debe ser con un arma de rango o fina. NO necesitas la ventaja mientras un enemigo del objetivo esté a 5 pies de distancia sin estar incapacitado y que tu no tengas desventaja en el tiro.

Dialecto de ladrones: Dialecto secreto que te ayuda a esconder mensajes en conversaciones aparentemente normales. Solo los que conozcan el dialecto pueden descifrarlo. Toma cuatro veces más el transmitir el mensaje de esta forma. Conoces señales, ademanes, símbolos y expresiones secretas para codificar o descifrar mensajes.

Equipo: Equipo de explorador, Equipo de ladrón, Herramientas de ladrón. 10gp.

Acciones

Espada corta. Ataque cuerpo a cuerpo: +1 al ataque, alcance de 5 pies. Daño 3 (1d6-1) daño penetrante.

Arco corto. Ataque a distancia: +6 al ataque, alcance de 5 pies. Daño 4(1d4+3) daño penetrante.

Daga (2 dagas). Ataque cuerpo a cuerpo: +1 al ataque, alcance de 20/60 pies. Daño 5 (1d4-1) daño penetrante.

Grila



APÉNDICE 2. ENEMIGOS, MOUNSTRUOS Y NPCs (PERSONAJES NO JUGADORES)

Ahamis

Humanoide mediano (humano), neutral bueno. Ahamis es un humano avanzado de edad, pero con mucha energía y agilidad. Tiende a exagerar sus relatos de los lugares que ha visitado por su trabajo como mensajero, siendo famoso por alardear que una vez visito la ciudadela de los Elfos, donde se supone ningún humano sin título nobiliario podría entrar. Le gusta tomar y a menudo se pone necio cuando este borracho, exagerando todavía más sus historias.

Clase de armadura: 13 (Armadura de cuero)

Puntos de vida: 7 (2d6+2)

Velocidad: 30 pies (6 cuadros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CHA
9(-1)	14(+2)	12(+1)	12(+1)	10(0)	12(+1)

Habilidades: Percepción +1, Historia +2

Sentidos: Percepción pasiva 10

Lenguajes: Común, Élfico, Enano

Desafío: 1/8 (25 XP)

Acciones

Ballesta ligera con 20 municiones. Ataque a distancia: +2 al ataque, alcance de 80/320 pies, un objetivo. Daño 5 (1d8+2) daño penetrante.

Guardia

Humanoide mediano (cualquier raza) cualquier alineamiento.

Los guardias pueden ser miembros de la guardia real o de la ciudad, centinelas de alguna fortificación, o guardaespaldas de mercaderes y nobles.

Clase de armadura: 16 (Cota de malla, escudo)

Puntos de vida: 11 (2d8+2)

Velocidad: 30 pies (6 cuadros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CHA
13(+1)	12(+1)	12(+1)	10(0)	11(0)	10(0)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Lenguajes: cualquier lenguaje (usualmente común)

Desafío: 1/8 (25 XP)

Acciones

Lanza. Ataque de rango o cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance de 5 pies o rango de 20/60 pies, un objetivo. Daño 4 (1d6+1) daño penetrante, o 5 (1d8+1) daño penetrante si es usado con dos manos en ataque cuerpo a cuerpo.

Pie Plano (Bárbaro nivel 6)

Humanoide mediano (Enano de las colinas), neutral neutral.

Pie Plano es un aventurero retirado con una trayectoria desconocida. Llegó a Ciudad Puerto hace 170 años, fundando la taberna. Desde entonces se hizo famoso por sus recetas exóticas traídas de tierras lejanas y su peculiar cerveza de raíz. Le gustan las peleas. No habla mucho en general, a menos que implique dinero o negocios, y jamás hablará de su pasado.

Clase de armadura: 15 (sin armadura)

Puntos de vida: 81 (6d12+35)

Velocidad: 40 pies (8 cuadros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CHA
16(+3)	6(+2)	20(+5)	11(0)	11(0)	13(+1)

Tiros de salvación: Fuerza +6, Constitución +8

Resistencia de daño: Con Furia activada, (ver Manual del Jugador)

Habilidades: Intimidación +4, Atlético + 6

Sentidos: Percepción pasiva 10

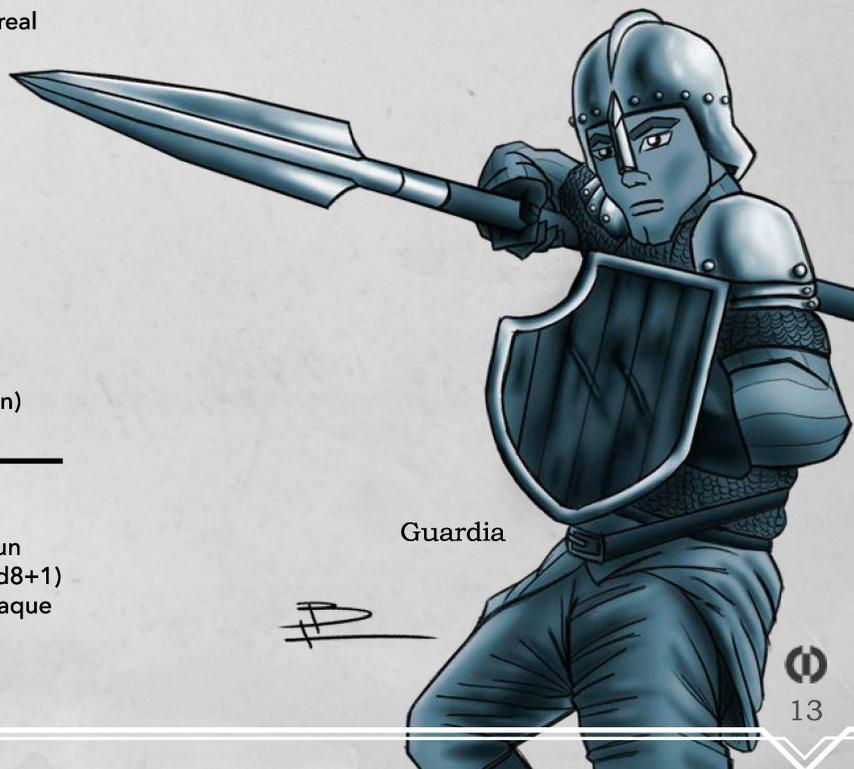
Lenguajes: Común, Enano

Desafío: 6 (2, 300 XP)

Habilidades de clase: Furia, Defensa sin Armadura, Ataque Temerario, Sentido del Peligro, Camino del Tótem Guerrero (Oso), Ataque Extra, Movimiento Rápido. Aspecto de la Bestia (Oso). (Ver el "Manual el Jugador" para las descripciones de estas habilidades).

Acciones

Mazo +2 "Pie Plano". Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance de 5 pies, dos ataques. Daño 6 (1d6+5) daño contundente, o 5 (1d8+5) daño penetrante si es usado con dos manos en ataque cuerpo a cuerpo.



Guardia

Plebeyo

Humanoide mediano (cualquier raza)
cualquier alineamiento.

Los plebeyos incluyen campesinos, siervos, esclavos,
sirvientes, peregrinos, comerciantes, artesanos
y ermitaños.

Clase de armadura: 10

Puntos de vida: 4 (1d8)

Velocidad: 30 pies (6 cuadros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CHA
13(+1)	16(+3)	11(0)	10(0)	14(+2)	9(-1)

Sentidos: Percepción pasiva 10

Lenguajes: cualquier lenguaje, (usualmente común)

Desafío: 0 (10 XP)

Acciones

Mazo. Ataque cuerpo a cuerpo: +2 al ataque, alcance de 5 pies, un objetivo. Daño 2 (1d4) daño contundente.

Zombie

No-muerto mediano, neutral malo.

Los zombies se mueven con un paso torpe y desigual.
Están vestidos con la ropa que usaban al momento de su muerte o entierro, llevan consigo el hedor de la descomposición.

Clase de armadura: 8

Puntos de vida: 22 (3d8+9)

Velocidad: 20 pies (4 cuadros)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CHA
13(+1)	16(+3)	11(0)	10(0)	14(+2)	9(-1)

Tiros de salvación: Wis +0

Inmunidad de daño: Veneno

Inmunidad de condiciones: Envenenado

Sentidos: Visión Oscura de 60 pies (12 cuadros),
Percepción pasiva 8

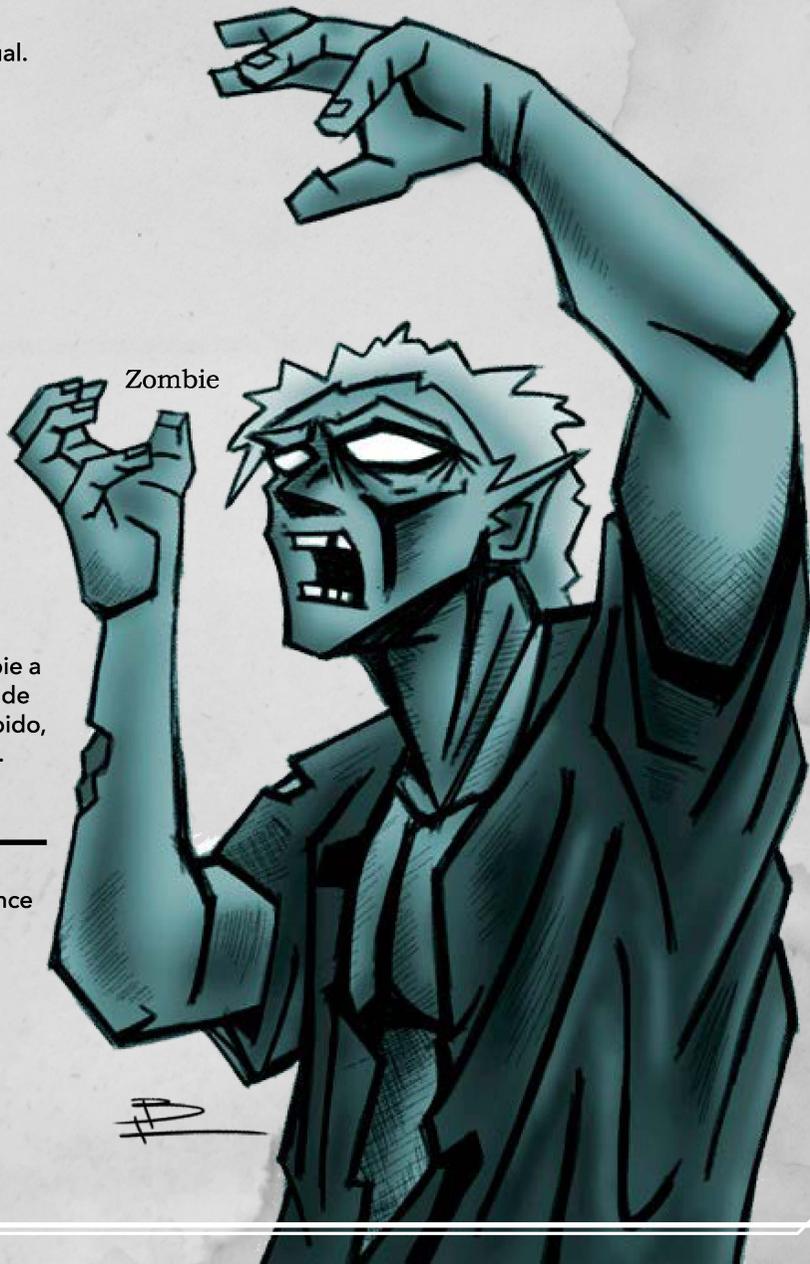
Lenguajes: Entiende los lenguajes que conoció en vida, pero no puede hablar.

Desafío: 1/4 (50 XP)

Fortaleza de no muerto. Si el daño reduce al zombie a 0 puntos de vida, debe realizar un tiro de salvación de Constitución con una dificultad de 5 + el daño recibido, excepto si el daño es radiante o de un golpe crítico. En caso de éxito, el zombi permanece con 1 punto de vida.

Acciones

Golpe. Ataque cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance de 5 pies, un objetivo. Daño 4 (1d6+1) daño contundente.



APÉNDICE 3. MAPAS

Mapa. Sendero en el bosque



Mapa. La Fosa y la Pila de cuerpos



Mapa. Ciudad Puerto



APÉNDICE 4. EJEMPLO DE JUEGO

En esta sección daremos rápidamente un ejemplo de juego y sus mecánicas. El juego normalmente se desarrolla en 3 etapas que se repiten continuamente durante cada sesión de juego.

En cualquiera de los casos o etapas que se describen a continuación, la imaginación de cada uno de los jugadores, así como de DM, son la principal herramienta en el juego. Tienen la libertad de cambiar el tono de voz, lenguaje corporal o la música de acuerdo a cada situación.

1. El DM narra y describe el ambiente o situación

El DM describe y presenta el escenario a los jugadores, indicando donde se encuentran sus personajes, como es el lugar, tamaño, olor, sonido, etc. También presenta opciones para que los jugadores elijan que desean hacer como una puerta sospechosa, un trofeo colgado en la pared, o quién está en la taberna, quién se ve sospechoso, temeroso o intimidante, etc.

2. Los jugadores describen lo que desean hacer ante tal situación

Los jugadores evalúan sus posibilidades y cada uno puede realizar una acción diferente o pueden unirse para seguir una sola opción. Uno puede investigar la puerta sospechosa, otro puede levantarse a ver el trofeo, o todos juntos eligen enfrentar a quien se ve sospechoso o intimidante. El DM escucha atentamente lo que cada jugador o el grupo a elegido hacer y decide cómo reaccionar, resolver o continuar cada acción.

En ocasiones las acciones de los jugadores implican que el DM narre el siguiente evento o actúe como un personaje NPC, puede describir lo que se oculta detrás de la puerta misteriosa o actuar como el personaje intimidante. En otras ocasiones se requiere del uso de los dados para determinar que

sucede, por si existe alguna trampa en el cerrojo de la puerta que pueda desactivarse, o si deciden usar su Carisma para ganar la confianza del personaje sospechoso. Puede que uno de los jugadores o el grupo completo actúen tan bien el rol (papel) de su personaje, o que alguien tenga una idea tan buena que no se requiera de un tiro de dados.

También existen los momentos de combate, donde el uso de los dados es de vital importancia para establecer el orden en que cada jugador podrá realizar su acción, determinar si sus ataques o uso de habilidades es efectivo, y llevar una cuenta de los puntos de vida y daño que cada uno hace y recibe ante los enemigos a los que se enfrenta. En todos los casos el DM debe evaluar y decidir cuál será el procedimiento y el resultado de las acciones de cada uno de los jugadores.

3. El DM narra los resultados de esas acciones en la aventura

Describir los resultados a estas acciones vuelve a iniciar el ciclo del paso 1. El DM describe la nueva situación y sus consecuencias, enlazando escenas que guiarán a nuevos lugares o acciones que requieren de nuevas decisiones, como unas escaleras oscuras y resbalosas detrás de la puerta misteriosa, o descubrir que el personaje intimidante está en busca de alguien que lo acompañe a buscar un tesoro.

En el caso de los combates, los dados ayudan a determinar quien fue derrotado, qué hechizos funcionaron y quien necesita ayuda para curarse o sobrevivir.

Ejemplo de juego

Como se describe en la sección **Requisitos y preparación de juego**, es necesario tener un juego de dados físico o digital para jugar (ver página 2). Cuando sea necesario el uso de los dados, el DM, las reglas del juego o las indicaciones de la aventura pedirán que realices un tiro. **Ver tabla 2 Uso de dados.**

Tabla 2. Uso de dados

Ejemplo de tiro	Explicación
Tiro de Habilidad dificultad 13	Este tiro siempre se realiza con 1d20. La habilidad puede ser una de las 6 principales, como Destreza o Fuerza, o puede ser de la lista como Acrobacia o Sigilo. El número de dificultad determina que en este caso el resultado debe ser igual o superior a 13.
Tiro contra CA (Clase de armadura) dificultad 15	Este tiro siempre se realiza con 1d20. Se utiliza siempre en combate para determinar si un ataque es exitoso o no. El número de dificultad determina que en este caso el resultado debe ser igual o superior a 15.
Un tiro de 2d6+3	Debes usar dos dados de seis caras, sumar el total y sumarle tres adicionalmente para obtener el resultado final.

El siguiente es un breve ejemplo de interacción

DM: Están a una taberna en la ciudad que está llena de marineros. Enanos, humanos y uno que otro medio elfo disfrutan de la alegría del lugar. En la entrada está colgado un letrero que dice “las peleas son con los puños”. Se sientan todos juntos en una mesa mientras el tabernero, un Enano peludo y descalzo, se acerca para preguntarles que gustan ordenar. “Bienvenidos aventureros, ¿qué les serviré hoy para deleitar su paladar?” Dice el tabernero con tono áspero pero amable.

Jugador 1: Tratando de ser cordial, el jugador intenta ser como su personaje diciendo “Gracias caballero, quiero la bebida de la casa por favor”

Jugador 2: “¡Para mí un estofado, muero de hambre!” dice con mucho ánimo por ser su primera jugada.

Jugador 3: Callado, porque así es la personalidad de su personaje, solo ve al tabernero y sus pies descalzos y no dice nada.

DM: Actuando al personaje del tabernero, el DM dice a los jugadores “Perfecto, en un momento traeré su orden” actuando alegremente, pero describe a los jugadores que hace una pausa para ver con recelo al Jugador 3. Termina diciendo que el tabernero llega a la barra y mientras sirve el pedido le dice algo a su ayudante, un Humano alto y mal encarado, el cual voltea a ver al Jugador 3 mientras entrecierra los ojos.

En este ejemplo el DM reaccionó a las acciones de cada jugador de acuerdo con su postura y trato con el personaje del tabernero. Sabemos que sucederá cuando traiga el pedido, pero no sabremos todavía qué pasará con el ayudante y el Jugador 3, eso se decidirá continuando el juego y nuevamente de acuerdo con las acciones y reacciones de cada jugador.

El siguiente es un breve ejemplo de combate.

DM: El describe el escenario a los jugadores comentando que se están internando en un bosque denso y extrañamente no se escucha ni un solo ruido. Cuando de repente dice “Dos Guardias salen de entre los arbustos para enfrentarlos, ¡todos tiren iniciativa!” El DM tira el 1d20 y su resultado es de 15.

Jugador 1: Tira 1d20, el resultado es de 12

Jugador 2: Tira 1d20, el resultado es 14, pero su Destreza tiene un bono de +2 por lo que el

resultado final es de 16.

DM: El orden, de mayor a menor es el siguiente. Primero el Jugador 2, después el DM (los guardias) y al final el Jugador 1. Una vez determinado el orden el DM pregunta “Jugador 2, ¿qué harás?”.

Jugador 2: Con mucha determinación dice “Uso mi espada para atacar a uno de los guardias” mientras realiza un movimiento imitando el desenfundar una espada. Tira 1d20 y el resultado es 14, pero tiene un bono de Fuerza de +2, por lo que el resultado final es 16.

DM. Revisando la información de un Guardia, la CA del guardia es de 15, por lo que el tiro del Jugador 2 es exitoso. “Le das al guardia con tu ataque” dice, “ahora tira el daño”.

Jugador 2: El jugador consulta la información de su personaje para determinar el daño de una espada que es 1d8 + Bono de Fuerza. Toma y tira el dado y el resultado es de 3, más 2 puntos por su bono de Fuerza el resultado final es 5. El DM anota el daño recibido y llevará una cuenta total por cada guardia hasta que sean derrotados.

DM: “Es turno de los guardias. Cada uno atacara a uno de ustedes” dice el DM mientras tira dos veces el d20. Contra el Jugador 1 el resultado es de 6, mientras que contra el Jugador 2 el resultado es de 18. El ataque contra el primero, falla su CA es de 14, pero el CA del Jugador 2 es de 16 y el tiro es mayor, por lo cual es exitoso. El DM dice “El guardia logra golpearte con su lanza y hacerte daño”. Una lanza realiza 1d10 de daño, el DM tira el dado y el resultado es 6. El Jugador 2 anotará el daño infligido en su hoja de personaje, si el total de daño es igual a sus puntos de vida, el personaje caerá inconsciente y podría morir. Termina diciendo “Es tu turno Jugador 1”.

Jugador 1: El jugador tira el d20 fuertemente pero el resultado es 1. Obtener esto como resultado es un fallo automático, y en ocasiones conlleva serias consecuencias. El DM debe determinar qué es lo que sucede en estos casos. El DM dice “Atacaste sin cuidado y al usar tu espada, está golpea un árbol cercano y se queda atorada, no podrás usarla el siguiente turno”.

Así termina la ronda, y vuelve a empezar en el mismo orden. En la siguiente ronda, El DM y el Jugador 2 pueden decidir hacer lo mismo, pero el Jugador 1 deberá decidir si usar otra arma que tenga disponible o tratar de liberar su espada. El DM evaluará las decisiones de cada jugador y reaccionará de acuerdo a ellas.

GLOSARIO

Bono de habilidad. Es un bono otorgado por alguna de las 6 habilidades principales (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma) y se agrega a cualquier tiro del dado relacionado con esa habilidad, como ataques, tiros de salvación, iniciativa, daño, etc.

CA /Clase de Armadura. Es el número que determina la armadura de cada personaje o monstruo y determina su resistencia a recibir ataques y daño. Mientras más alto sea, más difícil será golpearlo y hacerle daño.

d#. Determina el tipo de dado que deberá usarse, como d8, que es un dado de 8 caras.

Daño contundente. Tipo de daño causado por armas de golpe, como martillos o mazos.

Daño cortante. Tipo de daño causado por armas con filo cortante, como espadas, hachas y dagas.

Daño penetrante. Tipo de daño causado por armas con punta filosa, como lanzas y flechas.

Experiencia. Recompensa que recibe cada personaje al final de cada sesión. La cantidad de experiencia acumulada determina el nivel del personaje.

gp. Gold Piece o Moneda de Oro, es un tipo de moneda valiosa.

Habilidades. Se refiere a las 6 habilidades Principales (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma) o a las habilidades de uso común de un personaje como, Acrobacia o Sigilo.

Hoja personaje. Es la hoja donde se registran todas las habilidades, armas, armaduras, tesoros, características, etc. de cada personaje de un jugador.

Iniciativa. Es el tiro de dado necesario para establecer el orden de acción en un combate.

Nivel. Es el número que determina que tan avanzado es un personaje en la aventura. También determina el poder de hechizos.

Puntos de vida. El número que representa la cantidad de vida que tiene el personaje.

Ronda. Es un conjunto de turnos ordenados, donde cada personaje puede realizar una serie de acciones.

Tiro de ataque. Es el uso del d20 para determinar si un ataque es exitoso o no.

Tiro de salvación. Es el uso del d20 para determinar si el personaje puede evadir un efecto especial determinado por el DM.

Turno. Es la unidad de tiempo que cada personaje tiene para realizar acciones en un combate.

Velocidad. Determina la cantidad de cuadros que un personaje puede moverse en un tablero de juego durante un turno en combate.

SOBRE EL AUTOR



Bruno Abraham López Berumen, mejor conocido como Zockimerus, o simplemente Zoc, es un experimentado jugador y DM de Dungeons & Dragons (D&D). Comenzó a jugar desde 1995 con la primera edición del *Rules Cyclopedia*, descubriendo en los juegos de rol una pasión por vivir y contar historias épicas. Ha jugado las diferentes ediciones de DnD, siendo su favorita la 3.5 pero encontrando muchas ventajas en la nueva 5ª Edición. Le gustan las historias de aventura épica y terror, siendo un gran fan de Tolkien, Lovecraft y el anime.

Es Diseñador Gráfico con más de 10 años de experiencia, egresado de la Universidad Iberoamericana A.C. con especialidad en Artes Visuales, donde también cursó el Diplomado en Animación Digital. Realizó una especialidad técnica en la Universidad de Ritsumeikan, en Japón, donde aprendió multimedia y mejora continua.

Se ha preparado constantemente en mejorar la forma de contar historias a través de diferentes medios con cursos y talleres en Animación, Cine, Locución Radiofónica, Storyboarding y Guionismo.

Desde 2011 se ha dedicado a la docencia en universidades como la Anáhuac, Tec Milenio y la UVM, impartiendo clases de dibujo, narrativa, animación 2D, edición de video, modelado 3D, y como asesor de prácticas profesionales, impartiendo curso en español e inglés.

Ha publicado sus ilustraciones en la revista Cine Premier en el especial de Yu-Gi-oh!, y para libros digitales de Juegos de Rol en Athas.org.

Puedes comunicarte con él o buscar su trabajo en redes sociales en las siguientes ligas:

LinkedIn:

<https://www.linkedin.com/in/brunolopezberumen/>

Behance:

<https://www.behance.net/BrunoLopezZ>

ArtStation:

<https://www.artstation.com/zockimerus>

AGRADECIMIENTOS

Agradezco al Centro de Cultura Digital, a la Secretaría de Cultura, La Colmena, Centro de Tecnologías Creativas "Grace Quintanilla" y al equipo del Laboratorio de Juegos, por la convocatoria y la iniciativa de promover y compartir la creación de contenido para juegos de rol como una herramienta lúdica, cultural y de entretenimiento. Estos serán los primeros pasos para la generación de contenido de calidad para divertir y crear lazos entre las personas.

Agradezco también a mis amigos que me introdujeron al mundo de los juegos de rol, con quienes he vivido de las mejores experiencias de mi vida y se convirtieron en mi segunda familia, en especial al grupo de Los 4 y al Antro del Goblin.

Finalmente agradezco a mi familia por enseñarme los valores e importancia de la amistad, el respeto y la confianza, y a mis grandes amigos Arturo Rubio, Fabiola Villela y Mauricio del Olmo, quienes siempre han estado ahí y ayudaron mucho con esta aventura a través de sus comentarios y recomendaciones.

REFERENCIAS

Wizards RPG Team. (19 de Agosto de 2014). Player's Handbook. Renton, WA: Wizards of the Coast.

Wizards RPG Team. (November de 2018). D&D Basic Rules. Obtenido de https://media.wizards.com/2018/dnd/downloads/DnD_BasicRules_2018.pdf.

LICENCIAS

LEGAL INFORMATION

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the

License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever-Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio

representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that

Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Las personas que conformamos el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital nos sentimos complacidas con los proyectos seleccionados de las convocatorias “Contigo en la Distancia”, consideramos que es un parteaguas para difundir y visibilizar el trabajo de la comunidad de desarrolladorxs de juegos en México y nos llena de esperanza poder unirnos para crear universos y compartir juegos a pesar de los tiempos de incertidumbre debido a la pandemia de COVID-19.

Agradecemos a todas las personas e instituciones que formaron parte en la convocatoria, así como aquellas personas que participaron en la recopilación, edición, difusión, promoción y construcción de estos materiales.

Atentamente,

Héctor Guerrero

Laboratorio de Juegos

Centro de Cultura Digital

CRÉDITOS

Dirección del Centro de Cultura Digital

Mariana Delgado González

Coordinación y dirección de proyectos de la convocatoria CELD de Aventuras cortas de juegos de rol, y Micro juegos de mesa

Héctor Guerrero Merchant

Asistentes de producción y dirección

Marlizeth Martínez Sánchez

Mariana Soe Rosete Escobedo

Producción y revisión de juegos de mesa

Marcos Ávila Hernández

Producción y revisión de juegos de rol

Héctor Guerrero Merchant

Diseño editorial

María Fernanda Arnaut

Astrid Stoopan Mendoza

Kenya Flores

Plataforma editorial

Mónica Nepote

Ximena Atristain

Comunicación

Andrea Danae Ramírez Rivera

Brenda Liviere Camacho Jiménez

Administración

Adriana Gaspar Martínez

Ivonne Higareda

Luis Alberto Garza Guzmán

Agradecimientos especiales

Talía Castillo

Jorge Armando Ibarra Ricalde

Alexandra Crivellaro Fierro

Alina Sidorova

Mónica García Carrasco

Carlos López Ruiz

Gonzalo Ortega Coronado

Yair Adrián Ciriaco Ramírez

Medardo Landón Maza Dueñas

María Flores Figueroa

Ximena Alejandra Rodríguez Gómez

Jacinto Quesnel Alvarez

Grace Quintanilla Cobo





CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA