

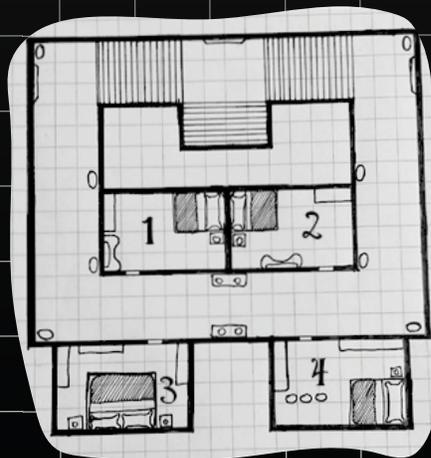
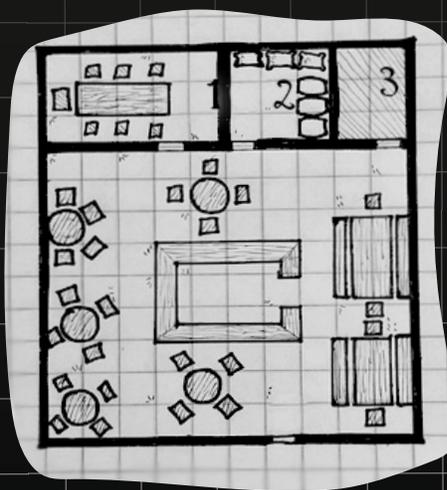


Proyecto seleccionado de
la Convocatoria: CCD / La Colmena
AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL

LA ZAPATILLA DE ORO

AVENTURA ONE-SHOT

POR MARIO ALBERTO CONDE RODRÍGUEZ



12+



3-6



2-4 hrs

Contigo en
la distancia
cultura desde casa

Cultura digital



LA ZAPATILLA DE ORO

aventura *One_shot*

creada por
Mario Conde

más información:

FB: La Frikería
TW: @la_frikeria
IG: @nonosandragons
E-mail: nonosandragons@gmail.com

Introducción

En el reino de Hanteé los niños acostumbran ir a dormir cobijados por alguno de los cuentos recolectados por la tradición. Pero lejos de ser una costumbre entrañable, es una advertencia sobre los peligros que se esconden en cada rincón del mundo. Por ello la gente bloquea sus puertas en las noches de luna de cosechas, regalan agua a los mendigos sedientos y evitan tocar música cuando entran al bosque. Parecen supersticiones, pero en los reinos encantados de Lawthandal más bien son advertencias, medidas de seguridad para no convertirse en protagonistas de la próxima leyenda oscura que le quite el sueño a los niños. Es en estas tierras donde inicia tu aventura.

¿Qué son los juegos de rol?

En esta clase de juegos tú y tus compañeros interpretarán cada uno a un personaje dentro de un mundo imaginario para completar alguna tarea o misión. El Director del Juego (a partir de ahora, DJ) se encargará de construir con palabras el mundo que los rodea: cómo son las casas y los edificios, las calles y las personas, los aliados y los monstruos, y tú puedes realizar cualquier acción que realizarías si en verdad te encontraras ahí. Con ayuda de algunos elementos de juegos de mesa (como tableros, miniaturas y dado) se podrán recrear las acciones imaginadas para que todos se aseguren de encontrarse en un juego cooperativo y divertido.

¿Qué necesito para jugar?

Lo único indispensable para desarrollar un juego de rol es imaginación. Pero de acuerdo a la organización que quieras darle, puedes incluir más elementos.

☒ **Edad apropiada:** Esta historia es apta para personas a partir de 7 años. Sin embargo, mucha de esa “compatibilidad” depende del DJ. Si un matón en la taberna quiere insultar a los jugadores, el DJ puede

elegir si éste les llama simplemente “tontos” o cualquier otra palabra que se adapte mejor a la edad de los participantes.

☒ **Papel y lápiz:** Dado que todo ocurre en la imaginación, es muy probable que muchas palabras y pistas del juego se olviden conforme avanzan en la historia. A los jugadores les convendría llevar un registro de lo que ocurre, ya sea el nombre del mozo de caballería o cuántos *Puntos de Golpe* le quedan a su personaje.

☒ **¿Dados?:** La *zapatilla de oro* fue creada para el sistema D20 (basado en un dado de 20 caras), y en específico para *Dungeons & Dragons*. Un set de dados básico incluye un dado de cuatro caras (d4), un dado de seis caras (d6), un dado de ocho caras (d8), un dado de diez caras (d10), un dado de doce caras (d12), un dado de veinte caras (d20) y otro dado de diez caras utilizado para contar decenas (d%). Hay varias opciones para tener estos dados, puedes comprarlos por internet a precios módicos, fabricarlos en casa o descargar aplicaciones de celular para hacer las tiradas de forma digital (*RPG Simple Dice* es una opción gratuita y muy adecuada).

☒ **Tablero y miniaturas:** Si estás jugando con personas en casa, el tablero es muy fácil de hacer, solo necesitas una cuadrícula donde cada celda mida una pulgada. En ella puedes dibujar los terrenos, los pasillos, las casas, etc. En cuanto a las miniaturas, si apenas están experimentando con juegos de rol no es necesario comprarlas, puedes utilizar cualquier cosa que se pueda diferenciar: papeles con nombres, monedas pintadas, tapas de botella, miniaturas de otros juegos de mesa, etc.

Cómo jugar

Si los siguientes pasos te parecen demasiado sencillos para jugar, es porque lo son. Finalmente, el DJ puede arreglar cualquier controversia de la mejor manera posible. Por eso debe asegurarse de ser un jugador imparcial y justo:

1. Cada jugador elige un personaje, excepto el DJ, pues él debe controlar a todos los otros personajes del mundo con los que interactúan los jugadores.
2. Utilizando cualquier recurso narrativo que quiera, el DJ le indica a los jugadores el lugar en el que están y qué hay a su alrededor.
3. Los personajes deciden, sin un orden particular de turnos, qué desean hacer en el entorno.
4. Cuando un personaje elige una acción, si ésta tiene alguna posibilidad de fallar, tirará un dado de 20 caras (y siempre este dado, por eso se llama *Sistema D20*) para determinar cómo salió la tarea. A mayor resultado en la tirada, mejor la realizará.
5. Y así los personajes continuarán interactuando en el mundo planteado por el DJ.

El poderoso 20 y el temible 1

En un d20 estos son los dos valores más emocionantes. Una tirada de 20 en el dado (llamada "20 natural") significa un éxito automático en cualquier tarea, sin importar lo imposible que ésta pareciera. Por el contrario, una tirada de un 1 (1 natural) significará un fracaso rotundo, no importa lo fácil que pareciera la tarea inicialmente.

Creación de personajes

Los juegos de Fantasía Medieval (el género en el que estás entrando) son muy similares entre sí. Si conoces franquicias como *Lord of the Rings*, *Game of Thrones* o *Witcher* te harás una idea del tipo de

personajes que puedes interpretar. Si es tu primera vez (y la de tus jugadores) en un juego de rol, te recomendamos que utilicen los personajes prefabricados que incluimos en el *Apéndice 1*, adaptándolos a los gustos y preferencias de cada uno.

El papel del DJ

Si tú vas a dirigir la partida (es decir, la sesión de juego) y es tu primera vez con los juegos de rol, te recomendamos conocer completamente este breve manual antes de iniciar. Y aún más, sería ideal que le dieras una vuelta en tu cabeza a la tierra de Hanteé. Como DJ serás el mundo y la gente, serás la inteligencia en tu computadora al jugar cualquier videojuego. ¿Qué harás si los jugadores quieren conocer el nombre de la anciana que dijiste que veían en la calle barriendo los charcos de lluvia? ¿Cómo crees que reaccionará el tabernero si tus jugadores deciden amenazarlo de muerte? ¿Qué pasa si en lugar de iniciar la misión, tus jugadores quieren darse una vuelta en el mercado, ¿tienes idea de qué venderán en él? ¿cómo lucirá la mercancía y cómo hablarán los mercaderes?

Suena abrumador, pero no lo es. Mucho del trabajo de un DJ es improvisar. Narra las cosas a partir de las cosas que conoces. El nombre de la anciana puede ser el nombre de una vecina tuya. El tabernero puede reaccionar como tú harías si un grupo de personas te amenazara. Y todos hemos ido a un mercado

Lo que más debes procurar es ser imparcial: no debes tratar mejor a un jugador que a otro si es que en la vida real le tienes más simpatía. Si todos los jugadores tienen, por igual, buenos y malos ratos, será más real y, por lo tanto, más divertido para todos.

A continuación, te planteamos un brevísimo ejemplo de juego para que te des una idea de la labor del DJ. En esta pequeña narración, Mario es el DJ, y sus amigos, Marysol, Alonso, Abigail, Led y Yair son los personajes.

DJ: Después de haber pasado la noche a la intemperie en el bosque, vigilando la solitaria casa donde les han dicho que habita la bruja, uno a uno despiertan por los rayos del sol y la frescura del rocío matutino.

Led: Hay que comer, amigos.

Marysol: Reviso en mi mochila si aún tengo comida. (Marysol lee sus notas) Tengo solo cuatro raciones de comida.

Yair: (Después de leer sus notas) Yo todavía tengo tres. Nos alcanza para desayunar.

DJ: Ok. ¿Hacen algo mientras comen?

Alonso: Yo no me muevo de donde estoy y mantengo todo el tiempo la vista en la casa de la bruja. Me quedo esperando cualquier señal de movimiento.

DJ: Tira tu dado de veinte (caras)

Alonso tira un 16.

DJ: Estiras la mano para tomar el desayuno que Mar (el personaje de Marysol) te ha tendido, pero mantienes tu mirada muy fija en la casa de la bruja.

Alonso: ¿Escucho algo?

DJ: Tira tu dado.

Alonso tira un 4.

Alonso: Rayos.

DJ: Dado que tus compañeros mastican muy fuerte y los gorriones están felices por el amanecer, el ruido a tu alrededor es demasiado como para concentrarte en cualquier sonido que pudiera salir de la casa. ¿Alguien hace algo más? (Los jugadores niegan) Una vez que han comido y bebido, se sienten preparados para continuar. ¿Qué hacen?

Led: Entramos a la casa de la bruja.

Abigail: No, mejor hay que acercarnos para ver por las ventanas.

DJ: No hay ventanas en esa casa.

Abigail: Oh, bueno, ¿cómo es la casa? ¿Hay alguna entrada, además de la puerta?

Mario no le pide a Abigail que tire su d20 para ver la casa pues es de día y la casa está justo frente a

ellos. Dado que Abigail no pidió ver un detalle en específico de ella, mas que las entradas, no hay forma de que falle en su intento de “ver” la casa.

DJ: La casita frente a ustedes parece sacada de un cuento: ha sido construida con piedras y lodo, y es completamente redonda; debe tener unos cuatro metros de diámetro y su techo, completamente cubierto de tejas mohosas, es un cono torcido, recuerda a un sombrero de bruja caído. Además de la puerta, la única entrada es la estrecha chimenea que sobresale del techo.

Led: ¿No podemos entrar por abajo?

DJ: No lo sé. ¿Pueden?

Led: ¿Alguien puede cavar?

Yair: Necesitamos una pala.

Alonso: Mejor nos acercamos e intento escuchar si hay alguien adentro, ni siquiera sabemos si hay alguien.

Marysol: Va, nos acercamos.

DJ: ¿Se acercan caminando normal?

Led: ¡No, no! De puntitas. Trato de no hacer ruido.

DJ: Ok. Tiren cada uno un d20 para ver qué tan en silencio avanzas.

Abigail tira un 12, Led un 18, Yair un 14, Marysol un 3 y Alonso un 10.

Marysol: Upsi.

DJ: Conforme avanzan entre la maleza, la mayoría de ustedes evita las ramas a su alrededor, excepto Mar, que se ha tropezado con las raíces de un árbol y ha caído sonoramente en uno de los charcos de agua que dejó la lluvia del día anterior.

Marysol: Me mojé, amigos.

Alonso: La ayudo a salir del charco.

DJ: Holden (el personaje de Alonso), tira un d20.

Alonso tira un 14.

DJ: Aún ayudando a Mar, echas una mirada rápida a la casa de la bruja y estás seguro de que has visto una cabeza salir de una de las paredes.

Led: ¿De la pared?

DJ: Eso vio Holden.

Abigail: Uso mi conjuro de “Detectar magia” hacia la casa.

DJ: Con un resplandor morado en sus ojos, la hechicera estira su mano hacia la casa de la bruja, la cual empieza a emanar una poderosa aura mágica...sea lo que sea que la produce se está volviendo más fuerte.

Led: Yo saco mi espada.

Yair: Y yo mi ballesta.

DJ: Y justo a tiempo, la puerta de la casucha se abre y revela la aterradora figura que se alberga en ella.

Listo. Eso es un juego de rol. ¿Qué te parece? Ahora que empiezas a conocer el mecanismo del juego, puedes adentrarte a la aventura de **La Zapatilla de Oro**.

Desarrollo del Juego

Acto I: “Las doce campanadas”

Los Jugadores, sin conocerse, se encuentran en la taberna “Las doce campanadas”, convocados por distintos rumores a lo largo de Hanteé sobre un hombre que busca mercenarios con aptitudes superiores, a la media para cumplir una misión muy secreta y muy importante.

Primer objetivo: Cada uno de ellos llegará por separado, tratando de darse a entender con el tabernero sobre esa “convocatoria secreta”.

Conforme se dan a entender, secretamente y uno a uno son llevados a una habitación de la taberna reservada como “Privado”. Dentro de ella, tres hombres esperan, dos de ellos muy corpulentos y, por lo que puede oírse bajo sus túnicas, están investidos en armaduras; mientras que el tercero (el único sentado) se ve menudo y nervioso.

Segundo objetivo: Cada uno de los aventureros debe demostrar que es una persona de fiar y capaz de guardar un secreto antes de que el hombre revele la misión por la cual los ha reunido.

Una vez que han demostrado su honestidad, los hombres se desembozan: son dos soldados reales

acompañando al Príncipe Hámink, el heredero al trono de Hanteé. Se sabe que el rey, embargado por la vejez, está listo para ceder el mando, pero su hijo necesita desposar a una mujer para que sea su reina. El Príncipe ha pasado las últimas dos semanas ofreciendo bailes para conocer a todas las jóvenes casamenteras de la villa, y por las últimas tres noches ha conocido a profundidad a una mujer llamada Cindrellón, la cual ha robado su corazón. Pero la mujer, envidiada por sus hermanas, ha sido encerrada en el chateau de su familia, la cual es famosa por practicar la brujería. El Príncipe ha intentado convencer a la malvada familia de Cindrellón de que le entreguen a la mujer, pero los soldados que llegan al chateau nunca vuelven. El Príncipe no tiene poder para enviar soldados por la fuerza a adentrarse al chateau, pues ya han sido emboscados por ladrones y asesinos, los cuales son contratados por la madrastra de Cindrellón, así que debe acudir a los mercenarios para que cumplan el rescate por él en completo secreto y evadiendo a los ladrones.

Para ayudarlos a encontrar a la mujer, les entrega una **zapatilla dorada**. Cindrellón está en posesión de la otra zapatilla, las cuales brillan con más intensidad mientras más cerca se encuentren. A cambio de sus servicios, el Príncipe está dispuesto a pagar 100 monedas de platino a cada aventurero cuando hayan encontrado a su enamorada.

Al salir de la habitación privada, los jugadores son esperados por un grupo de cuatro ladrones que saben que se han reunido con el príncipe. Uno de los soldados les informa a los jugadores que nadie debe enterarse de la misión, por lo que los ladrones deben ser eliminados para que el rescate se mantenga en secreto. Este es el primer combate de los aventureros.

Tercer objetivo: Eliminar a los ladrones sin dejar sobrevivientes, para que nadie se entere de la misión secreta del príncipe.



Ladrón de Hanté

Pícaro Humano Nivel 1, Humanoide Mediano

Puntos de Vida: 5.

Velocidad: 6 Casillas.

Armadura: 14.

ATAQUE: Daga +0 (1d4 / 19-20 x2)

SALVACIONES: Fortaleza -1, Reflejos +4, Voluntad +1

CARACTERÍSTICAS: Fue 11, Des 14, Con 9, Int 13, Sab 12, Car 10.

Acto II: “El chateau de las cenizas”

En el brillo del cielo nocturno se proyecta la silueta de una casa grande y acogedora, que en otros tiempos pudo albergar a una familia próspera, pero ahora parece abandonada. Ni una sola luz emana de las ventanas, ningún paje o sirviente deambula por el salón... es como si la casa hubiera sido abandonada hace un tiempo. Y como si quisiera mantenerse así, la casa misma emana un aura de amenaza: algo anda mal dentro de ella.

Por la noche, siguiendo las indicaciones del Príncipe, los aventureros deben llegar al chateau de las cenizas sin llamar la atención de vecinos y pobladores.

Primer objetivo: Deben encontrar la forma de entrar a él. Para esto pueden utilizar el método que quieran, pero deben evitar ser ruidosos... o exageradamente destructivos.

Reja exterior: la reja que protege al jardín es de 10' de altura. Debido a la forma de los barrotes, se necesita una prueba tirada de al menos 14 para pasarla (para los jugadores que quieran trepar). Si alguien quiere abrir la puerta de la reja, se requiere una tirada de 15. En tanto que si buscan otra forma de entrar, una tirada de 16 les hará encontrar un hueco en uno de los barrotes.

Puerta principal: Una gruesa puerta de roble cerrada con una llave maestra. Forzar la cerradura requiere una tirada de 20 (solo un intento). Si intentan empujarla, también necesitan una tirada de 20. Si destruyen la puerta, el ruido alertará de su llegada.

Ventanas: Cada ventana se encuentra a casi 10' de altura desde el suelo del jardín. Abrirlas requiere una tirada de 12, y trepar hasta ellas una tirada de 10.

Jardín interior: desde el jardín exterior puede entrarse al jardín interior si se atraviesa un muro de piedra de 10' de alto (tirada de 10).

Puerta del jardín interior: Desde el jardín interior hay una puerta para ingresar al Chateau de las cenizas, cuya puerta es más frágil que la principal. La tirada en el dado debe ser de 15 (una de 18 romperá la chapa). La puerta es de cristal, así que es relativamente fácil romperla. Pero de nuevo, el ruido puede alertar de la intrusión.

Ante cualquier ruido que los jugadores hagan para entrar o dentro del chateau, en 30 segundos acudirán hasta ellos 2 *Ratas Terribles* o 1 *Plaga de ratas* (a elección del DJ) para atacarlos. Estas ratas son adicionales a las ratas indicadas en el mapa en cada habitación.

Segundo objetivo: encontrar a Cindrellón y eliminar a las ratas.

NOTA: Recuerda que los jugadores han ingresado al chateau por la noche, y la casa parece abandonada, así que no hay ninguna vela encendida, ni ninguna otra fuente de luz. Una de las primeras cosas que deben hacer los jugadores una vez dentro es encontrar cómo iluminarse. Para esto pueden utilizar un conjuro, un objeto que lleven con ellos o, si los guías, pueden encontrar alguna vela en el chateau.

La zapatilla de oro: Conforme los jugadores se acerquen al punto de encuentro con Cindrellón, si se mantienen atentos al brillo de la zapatilla, ésta aumentará su intensidad. Puedes jugar con el brillo para darles pistas sobre el *plot-twist* del final de este acto... no es un spoiler, sigue leyendo.

Rata Terrible

Animal Pequeño

Puntos de Vida: 5.

Velocidad: 8 casillas, trepando 4 casillas.

Armadura: 15.

ATAQUE: Mordisco +4 (1d4)

SALVACIONES: Fortaleza +3, Reflejos +5, Voluntad +3.

CARACTERÍSTICAS: Fue 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 4

Plaga de Ratas

Animal Menudo

Puntos de Vida: 13.

Velocidad: 3 casillas. Trepando 3 casillas.

Armadura: 14.

ATAQUE: Enjambre (1d6 más enfermedad)

SALVACIONES: Fortaleza +4, Reflejos +6, Voluntad +2.

CARACTERÍSTICAS: Fue 2, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 2, Car 2.

Planta baja – Salón principal

Desde los primeros pasos, sus narices les advierten que algo no está bien en este lugar: algo huele a humedad y podredumbre. El olor no va de acuerdo a las pinturas de marcos dorados ni a los candelabros ornamentados en oro o la platería fina de los estantes. Las alfombras bermellones amortiguan sus pasos y las figuras en los retratos parecen seguir sus movimientos. No ven nada extraño y, sin embargo, saben que no están solos.

En el salón principal, además de encontrarse con algunas Ratas Terribles hallan, en las escaleras, una armadura con un esqueleto dentro: la armadura es igual a la que portaban los soldados que acompañaban al príncipe.

Planta alta – Habitaciones

La entrada de cada habitación está enmarcada por el nombre de la persona que la ocupa. Tanto las habitaciones de Drizelle y Tessie tienen partituras musicales aún acomodadas en su lugar, pero en la de Drizelle el atril está caído; si alguien inspecciona y en su tirada de dado saca 13 o más, revelará que hubo un forcejeo en esa habitación. Dado que estas

habitaciones no tienen ventana al exterior, toda la luz la reciben a través de unos tragaluces en el techo.

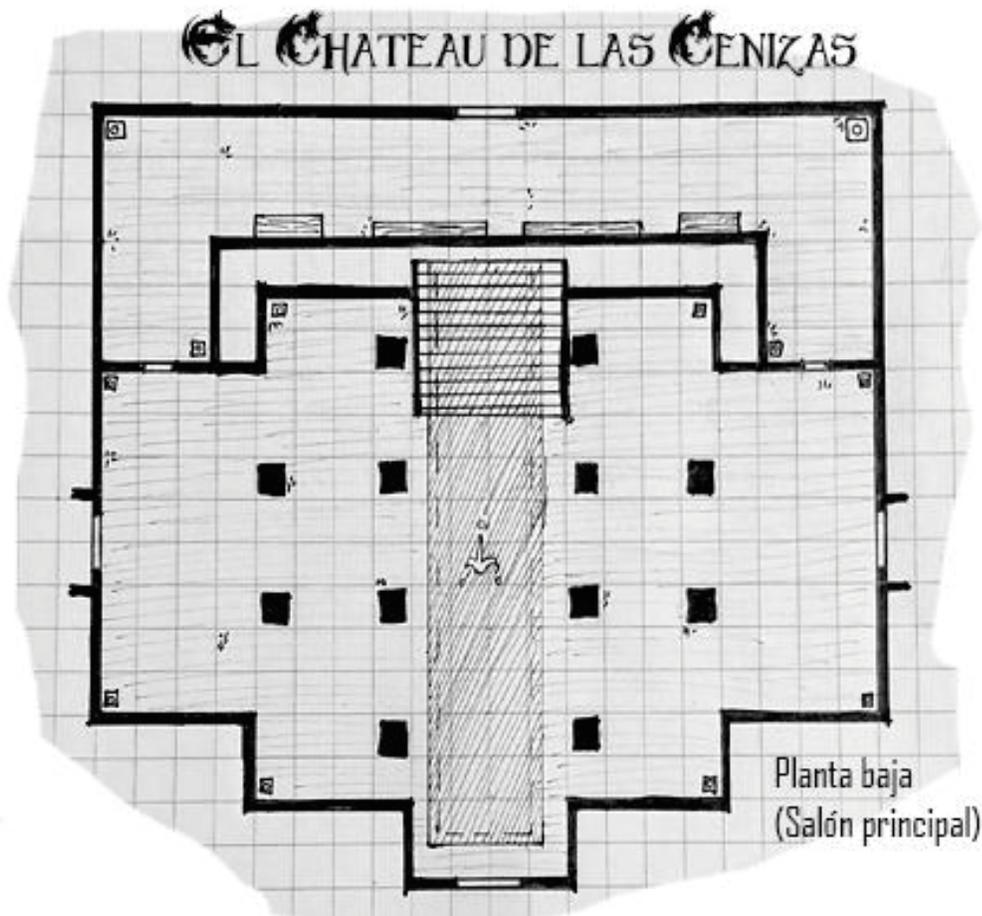
El dormitorio de Lady Tremaine está decorado con diversas pinturas del mismo gato (mismo que no encontrarán en ningún lugar de la casa). Las gruesas cortinas de terciopelo evitarían que cualquier luz entrara o saliera.

En la habitación de Cindrellón encontrarán tres maniqués con vestidos de fiesta, todos de distinto color. Por los retazos de tela en el piso y el material

de costura, los jugadores podrían deducir que Cindrellón fabricó esos vestidos.

Todo eso además de las ratas que resguardan las habitaciones (no más de 3 por habitación).

NOTA: Si los jugadores son perspicaces, notarán que la habitación de Cindrellón no carece de ninguna comodidad que las otras habitaciones tienen, lo cual parece ir en contra de lo que el Príncipe les contó sobre la familia que trató de encerrar a Cindrellón.



Planta baja – Comedor, cocina, alacena

Además de las ratas que encuentran en las habitaciones, la alacena sobresale de las otras habitaciones por su fuerte olor a hierbas secas. Si revisan los cajones adecuadamente (una tirada de al menos 10) los jugadores encontrarán que uno de los cajones está lleno de frascos con un líquido verde

claro que emite un tenue resplandor, no lo suficiente para iluminarlos, pero sí para brillar en la oscuridad. La única forma que tienen los personajes para conocer el contenido de las pociones es un conjuro de *Identificar* o bebiéndolas. Las seis pociones que encuentran son *Infusiones de Curar*

Heridas Leves, que les hará recuperar todos sus puntos de vida.

Planta baja – Biblioteca

El lugar está atestado de altos libreros que llegan hasta el techo. Sobre sus repisas descansan toda clase de pesados volúmenes con historias y saberes empastados en cueros de todos los colores. En esta habitación, las alfombras han dejado lugar a la duela que rechina con cada paso que dan.

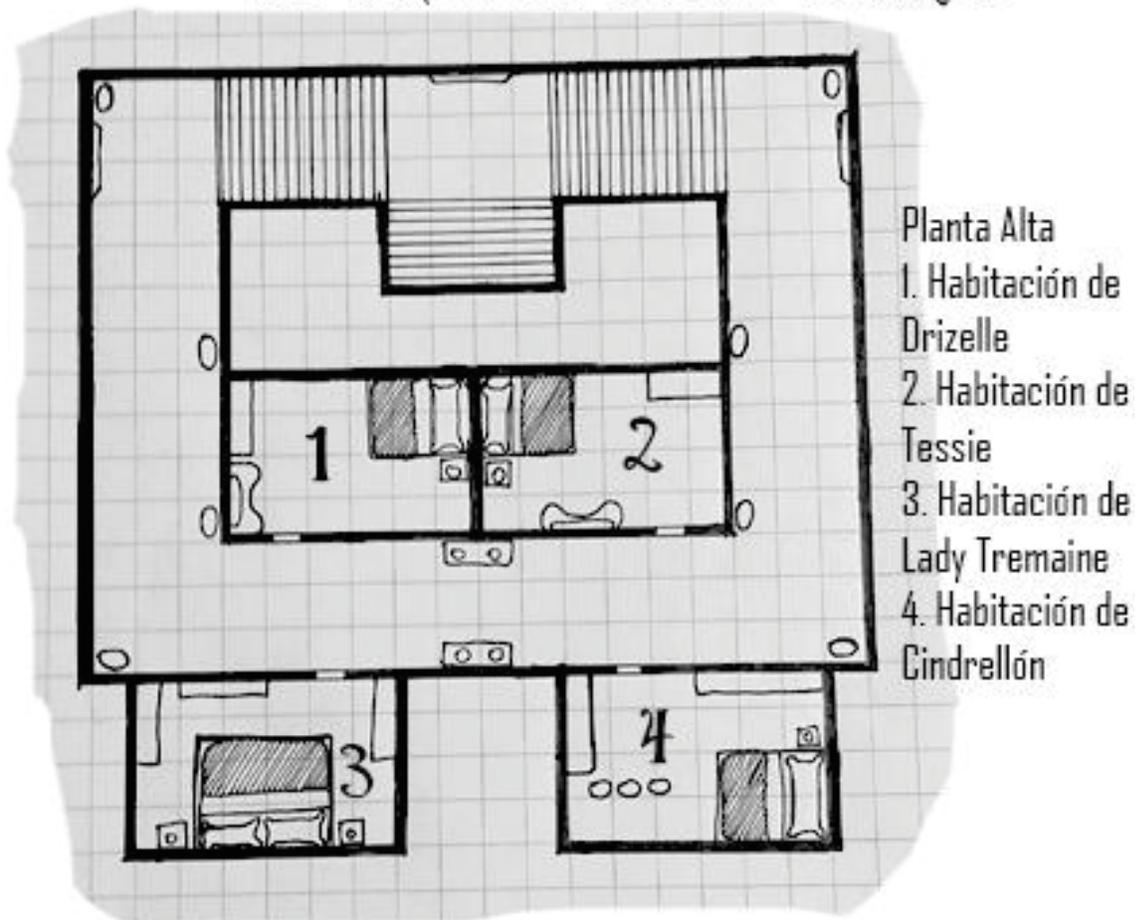
Los jugadores encontrarán libros sobre hadas, medicina natural, tipos de árboles y plantas, animales del bosque, propiedades mágicas de los animales y libros semejantes. Usa tu creatividad para los títulos, como “Las aves del bosque y sus plumajes”, “¿Qué podemos aprender de las hadas?”, “1001 hierbas curativas”, “Cuentos del bosque, volúmenes I al X”. Si los jugadores buscan

algo en específico, una tirada de al menos 13 los llevará a un libro adecuado a su búsqueda.

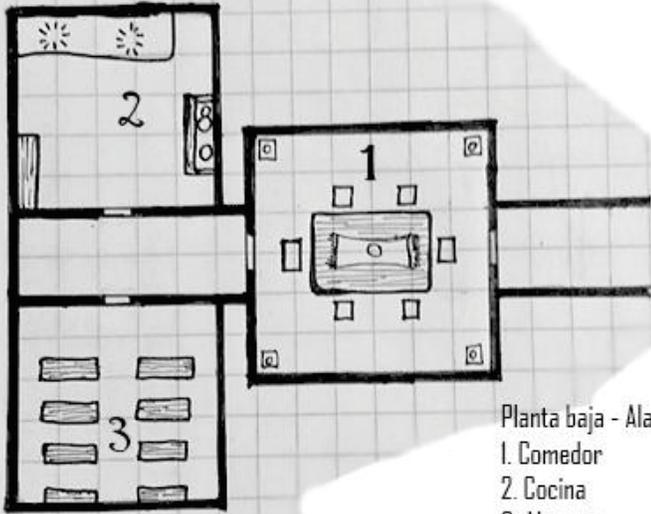
Por si se lo preguntan, existe un libro sobre las ratas: “Roedores: un aliado infravalorado”.

NOTA: Además de las ratas, si los jugadores buscan adecuadamente en el piso de la biblioteca, debajo de uno de los libreros de la esquina, encontrarán un agujero en el piso (con una tirada de 13), el cual muestra un túnel descendente con una escalera empotrada en la pared de piedra de ese sótano secreto. El hueco es muy pequeño para los jugadores de tamaño Mediano, pero con un esfuerzo conjunto (varias tiradas que en total sumen 25) lograrán arrancar suficientes maderas para agrandar el pasadizo. Al quitarlas, también notarán que esas piezas de madera son distintas al resto de la duela de la biblioteca, lo que indica que fueron colocadas después, en fechas más recientes.

EL CHATEAU DE LAS CENIZAS



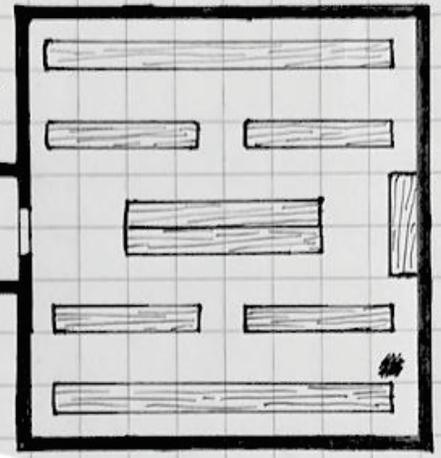
EL CHATEAU DE LAS CENIZAS



Planta baja - Ala oeste
1. Comedor
2. Cocina
3. Alacena

EL CHATEAU DE LAS CENIZAS

Planta baja - Ala este
Biblioteca



El sótano

Entre estos muros de piedra tallada el aire se ha estancado: la peste a podredumbre y basura se mezcla con un extraño olor a flores marchitas y hojas descompuestas. Pueden escuchar a las ratas corriendo libremente por los pasillos de estos túneles tan antiguos como la casa misma.

El sótano es un complejo de pasillos de piedra también repletos de Plagas de Ratas y Ratas Terribles que tratarán de impedir el avance de los jugadores. En algunos puntos encontrarán a las ratas mordisqueando los esqueletos de lo que solían ser soldados del Príncipe.

Este es el punto más adecuado para experimentar con algo similar a un calabozo. No existen puertas en las "habitaciones" y en ellas no hay más que ratas y cuerpos de soldados reales. Si un jugador intenta seguir rastros, con una tirada de al menos 14 encontrará migajas de pan fresco, hojas de manzano e incluso alguna botella rota en los pasillos del sótano. Alguien ha estado comiendo en él. Si deseas, puedes incluso indicarle a los jugadores que una de las Ratas Terribles lleva entre sus dientes

una manzana que aún está unida a su rama. Eso les dará una pista.

Al llegar a esta habitación, lo primero que los jugadores verán serán las Plagas de Ratas que cuidan la entrada, pero no los atacan. Por el contrario, retroceden y rodean a Cindrellón, que está sucia, confundida y terriblemente asustada. Ella les preguntará si han sido enviados por el príncipe Hárámink. Si los jugadores responden que sí, Cindrellón ordenará a las ratas que los ataquen. Si contestan que no... ella intentará obtener más información sobre ellos, pero sin bajar la guardia.

(Trasfondo de Cindrellón: Para tener un buen interrogatorio con los jugadores, ten en cuenta que Cindrellón se ha escondido por cuenta propia en el sótano y no quiere ser encontrada por los soldados reales, pues sabe que estos solo intentan dañarla... pero la aparición de unos aventureros que no lucen como soldados del príncipe, más que aliviarla, la pondrán más en alerta, ¿será otro intento del príncipe de encontrarla? ¿Ha enviado asesinos por ella?)

Después de vencer a las ratas y de que Cindrellón se encuentre acorralada por los jugadores, la zapatilla dorada que ellos traen brillará con toda su intensidad, pero haz notar a los jugadores que Cindrellón no trae puesta ninguna zapatilla dorada, ni ningún otro brillo emana de su habitación.

Entonces el sótano se llena de un ruido metálico: son pasos de hombres en armadura. Cualquier jugador que mire a los pasillos verá que se acerca una luz con el ruido: es la otra zapatilla dorada, que es sostenida por uno de los soldados que acompañaba al príncipe en "Las doce campanadas", el cuál va acompañado de otros cinco soldados.

Éste le ordenará, bruscamente, que le entren a la mujer, mientras que Cindrellón les ruega que no lo hagan.

Momento de decisión: lo ideal será que los jugadores se nieguen a entregar a Cindrellón a los guardias, pero si son lo bastante indiferentes (por no decir malvados) entregarán a la mujer sin hacer preguntas.

Argumento de los guardias: Las órdenes del príncipe son inescrutables. La mujer debe ser llevada hasta él inmediatamente. Cualquier cosa que ella les haya dicho es una mentira que ella, en su condición de bruja, ha inventado para confundirlos.

Argumento de Cindrellón: El príncipe desea matarla por considerarla una amenaza para él y su reinado, pues ella sabe "el secreto" del Príncipe, y es un secreto que todos deben conocer.

Si los jugadores entregan a Cindrellón, el líder de los guardias ordenará (después de tener a Cindrellón) que eliminen a los testigos. Los guardias atacarán a los jugadores.

Si los jugadores entregan a Cindrellón, el líder ordenará a sus hombres que le lleven a la mujer viva, y que maten a todos los demás.

Así que, de cualquier manera, los jugadores se enfrentarán a los guardias del príncipe.

NOTA: Cindrellón es una practicante de la magia natural. Si los jugadores mostraron estar de su lado durante el enfrentamiento contra los guardias, ella

los respaldará con conjuros curativos. Si cualquiera de ellos resulta herido (y siempre que Cindrellón se pueda acercar al jugador sin ponerse en riesgo), ésta devolverá todos sus puntos de vida a un jugador. Solo puede hacer esto cuatro veces a lo largo del combate.

Guardia Real de Hanteé

Combatiente Humano Nivel 1

Puntos de Vida: 9.

Velocidad: 4 casillas

Armadura: 16.

ATAQUE: Espada corta +4 (1d6 + 2)

o Maza pesada +4 (1d8 + 2)

o Hacha de batalla +4 (1d6 + 2)

o Ballesta Ligera +2 (1d8)

SALVACIONES: Fortaleza +3, Reflejos +1, Voluntad -1

CARACTERÍSTICAS: Fue 14, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 9, Car 11.

El relato de Cindrellón

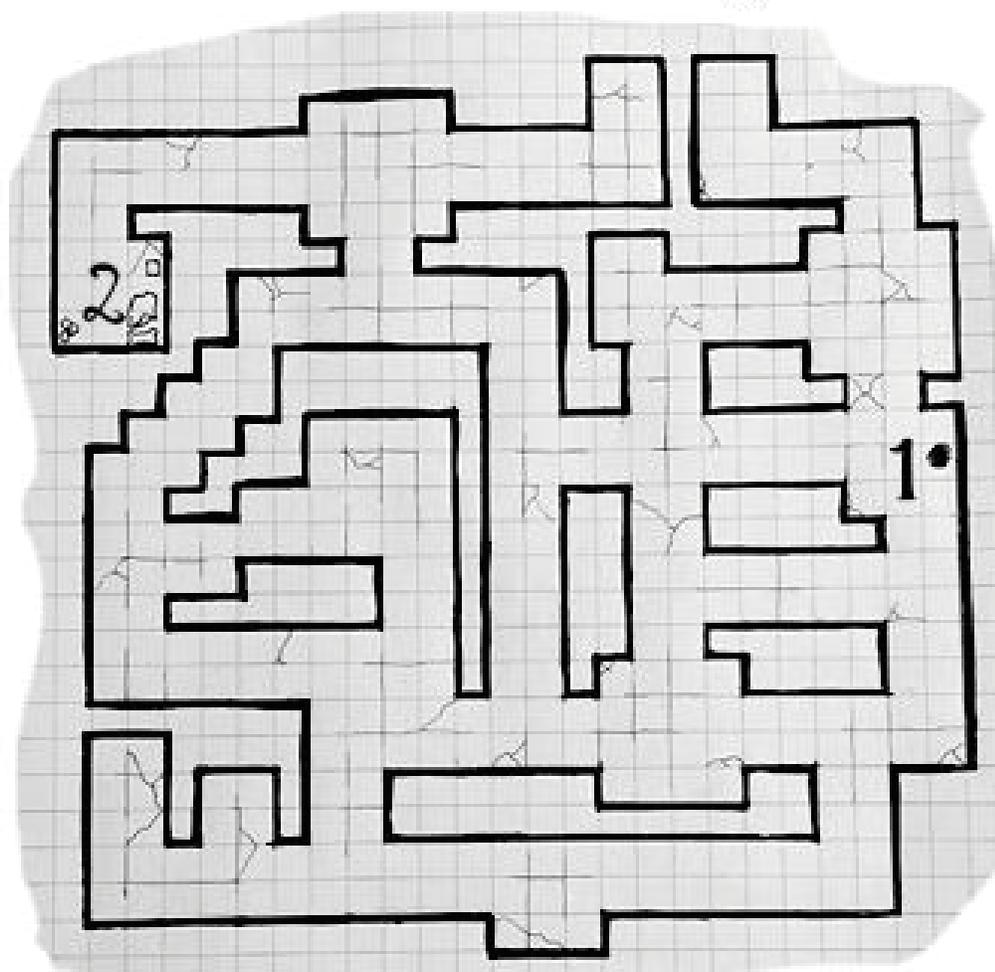
Una vez que los jugadores han eliminado a los guardias, Cindrellón les contará la razón por la cual el Príncipe la está buscando:

"Sí, nos enamoramos en uno de sus bailes. Mis hermanas y yo acudimos, como todas las otras jóvenes del reino, para probar suerte... soñábamos con que una de nosotras llegara a ser la reina. Fue muy sorpresivo para mí cuando me pidió que volviera al día siguiente. Yo estaba asustada, pero mis hermanastras insistieron en que podía ser una gran oportunidad. Así fui al palacio por tres noches seguidas, pero la última de ellas me llevó a mirar las estrellas desde el balcón de sus aposentos. Después me pidió que lo esperara, que debía cambiar de frac. Yo nunca había estado en el palacio, así que empecé a curiosear, pero miré de más... al asomarme a una de las habitaciones del príncipe, él no estaba ahí... sino una criatura horrible de piel gris y dedos largos y delgados, con los ojos grandes y verdes; esa era la única cara que tenía, ni boca ni nariz. Al principio quise gritar por ayuda... pero luego noté que esta

criatura se paraba frente al espejo y, poco a poco, empezaba a convertirse en el Príncipe. Mi horror fue tal que solté una expresión de sorpresa y la criatura notó que yo conocía su terrible secreto. Corrí lo más rápido que pude y apenas logré salir del palacio. Pero el Príncipe, o lo que fuera esa cosa que ocupa su lugar, no me ha dejado en paz desde entonces. Le conté a mis hermanastras y a mi madrastra y ellas me ocultaron en el sótano. Cuando los soldados del príncipe vinieron por mí, ellas negaron conocerme,

así que las tomaron prisioneras. Desde entonces no pasa una noche sin que lleguen soldados del palacio para intentar sacarme, amenazándome con hacerle daño a mi familia si no salgo. Gracias a la magia que me enseñó mi madrastra, he podido convencer a las ratas del chateau de que me defiendan de los intrusos... pero necesito ir al palacio, necesito rescatar a mi familia... y advertirle al reino que el trono está en manos de un cambiaformas, un Doppelgänger."

SÓTANO SECRETO



1. Entrada al sótano
2. Escondite de Cindrellón

¿El Fin?

Si tus jugadores solo esperaban que terminara la misión para terminar su experimento con los juegos de rol, la aventura puede terminar aquí. Pero si se han quedado con ganas de más, sigue leyendo.

Acto III: "El Príncipe Encantado"

Después de pasar la noche en el Chateau de las Cenizas y de que Cindrellón los ayude a curar sus heridas, ésta pedirá a los jugadores que la ayuden a rescatar a su familia. Si éstos aceptan la misión, ella los llevará a través del alcantarillado del reino hasta una entrada secreta al Palacio.

NOTA: A menos que los jugadores se lo pidan expresamente, no está en los planes de Cindrellón acompañarlos al palacio. ¿Qué hará ella mientras tanto si se queda en las alcantarillas? Planear un escape por si las cosas se ponen mal. Así tendrás una forma de resolver los problemas en los que tus jugadores lleguen a meterse. Otra de las

posibilidades es que Cindrellón busque más aliados para combatir al falso Príncipe. Piénsalo así: que un personaje esté lejos de la acción de los jugadores, no significa que no siga avanzando con la historia.

Primer objetivo: Cindrellón sabe que se encuentran debajo del Palacio, dos de las salidas de las alcantarillas son las más útiles: la que los llevará a las cocinas y la que los llevará a los calabozos. Los jugadores decidirán las que más les convengan. Las otras solo los llevarán a los jardines del Palacio, y ahí aún tendrían que buscar la forma de entrar a él, así que no son convenientes.

Segundo objetivo: los jugadores deben encontrar el lugar en el que están prisioneras las hermanastras y la madrastra de Cindrellón.

Tercer objetivo: si el Príncipe que vio Cindrellón es un cambiaformas, ¿dónde está el Príncipe real? Los jugadores deben encontrar al Príncipe verdadero para que éste ayude a desenmascarar al cambiaformas usurpador.



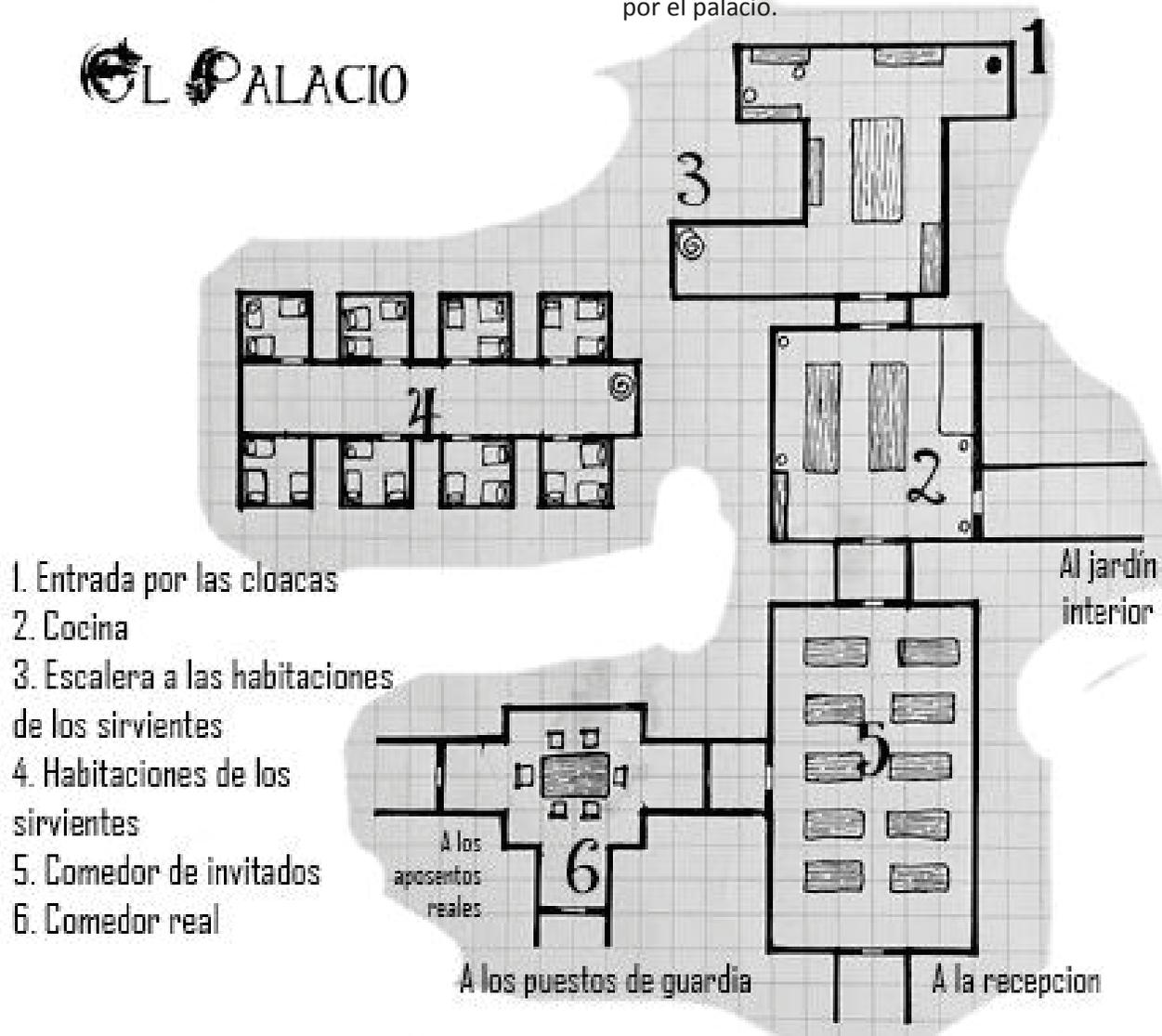
La Cocina – Primera sección

Desde la alcantarilla por la cual salen los jugadores pueden verse a la mucama que friega los pisos y a los dos carniceros que cortan la carne sobre un largo tablón, además de a la jefa de cocina. Los jugadores pueden deshacerse de estos obstáculos de la mejor manera que se les ocurra, por ejemplo: fingiendo un incendio, haciéndose pasar por nuevos criados, dejándolos inconscientes, etc... Como DJ no debes sugerir ninguna de esas acciones, solo prepararte para que tus jugadores tomen cualquier decisión que quieran. En serio, prepárate.

Dormitorios de los sirvientes

Si los jugadores logran llegar sin problemas hasta la escalera de caracol de la primera sección de la cocina, se encontrarán con los dormitorios de los sirvientes. Dado que todos se encuentran trabajando, éstas habitaciones están vacías excepto por una, en la cual hay una pareja de jóvenes sirvientes teniendo un pequeño momento de intimidad (el cuál dependerá de la edad de tus jugadores). Ellos no deberían estar ahí. Así que si los jugadores los descubren, ellos harán cualquier cosa para no delatarlos. Ese es el lugar perfecto para que los jugadores consigan *Ropas de Sirvientes*, con las cuales pasar desapercibidos al caminar libremente por el palacio.

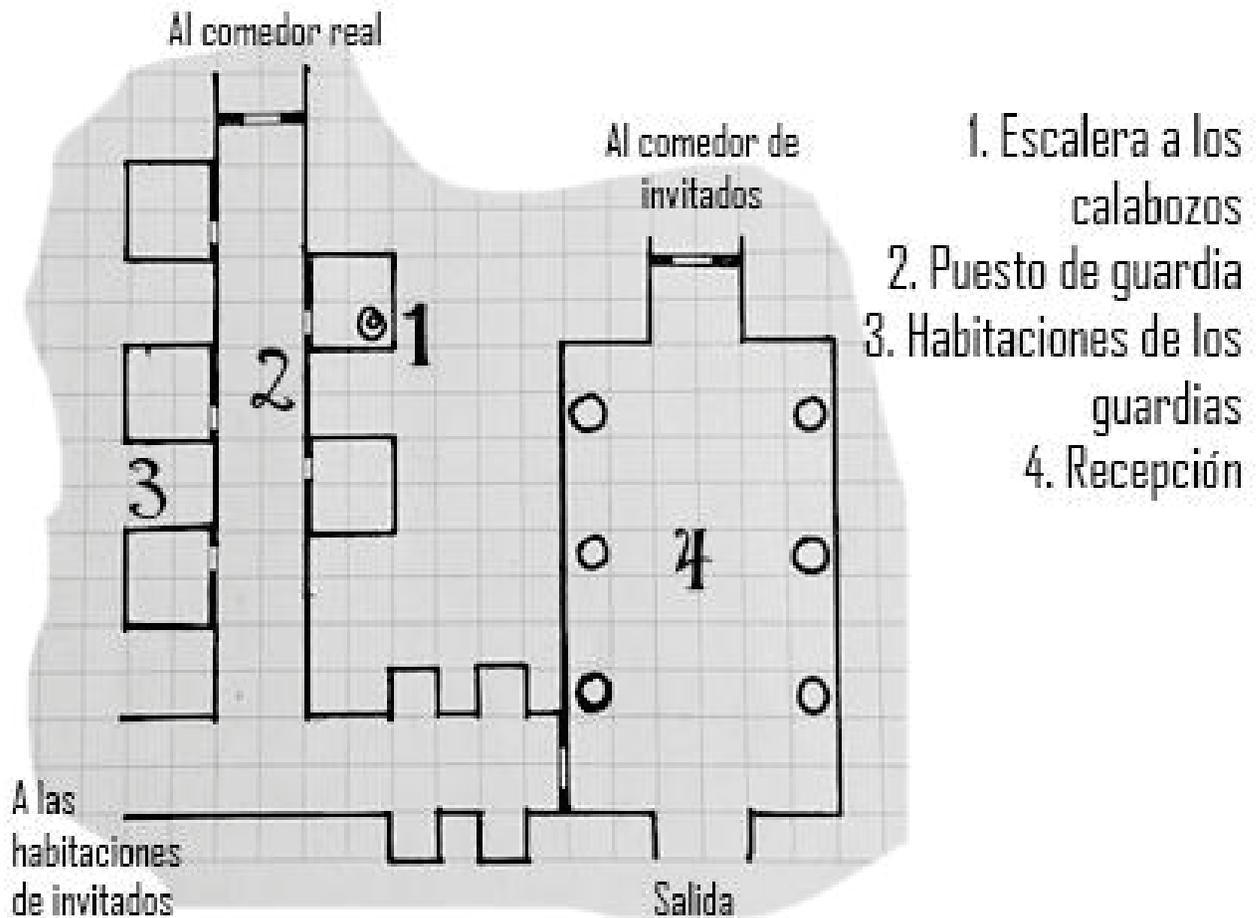
EL PALACIO



NOTA: los personajes pueden disfrazarse sin mayor problema con estas ropas, pero éstas no podrán ocultar sus mochilas con su equipo ni sus armas. Tendrán que buscar la manera adecuada de esconderlas. Un personaje que haya entrenado su habilidad de Disfrazarse podrá esconderlas bajo las

ropas con una prueba CD 15, pero al primer uso de las armas, éstas desgarrarán las ropas y arruinarán los disfraces. Además, los jugadores deben recordar que no basta estar vestidos como sirvientes: deben comportarse como ellos.

EL PALACIO



La cocina – Segunda sección

Un terreno más difícil de cruzar sin ser notados: el lugar está lleno de cocineras y cocineros, además de personal de limpieza y sirvientes que llevan la comida al comedor. Si los jugadores van disfrazados, podrán pasar por ellos sin mayor problema. Si los

jugadores hacen algo más grave, como atacar al personal, estos podrían salir corriendo hacia el jardín y el comedor y alertar a los guardias que están en ellos, lo que sería un grave problema para los jugadores. Una vez más: prepárate para cualquier cosa.

Jardín de entrenamiento

Aunque todo el palacio está rodeado de jardines, aquel que colinda con las cocinas es el que los guardias utilizan para sus prácticas de tiro, su entrenamiento con la espada y sus pruebas de fuerza. Un lugar lleno de hombres armados dispuestos a acabar con los intrusos: es un mal lugar en el que los jugadores pueden acabar.

Comedor

Los amplios vitrales en las paredes iluminan un conjunto de amplios tablones de madera, cubiertos por gruesos y hermosos manteles color perla. Del techo cuelgan un par de enormes candelabros que por el momento se encuentran apagados. La luz del sol es suficiente para hacer brillar los escudos de

armas y los marcos dorados de las pinturas que adornan este enorme comedor.

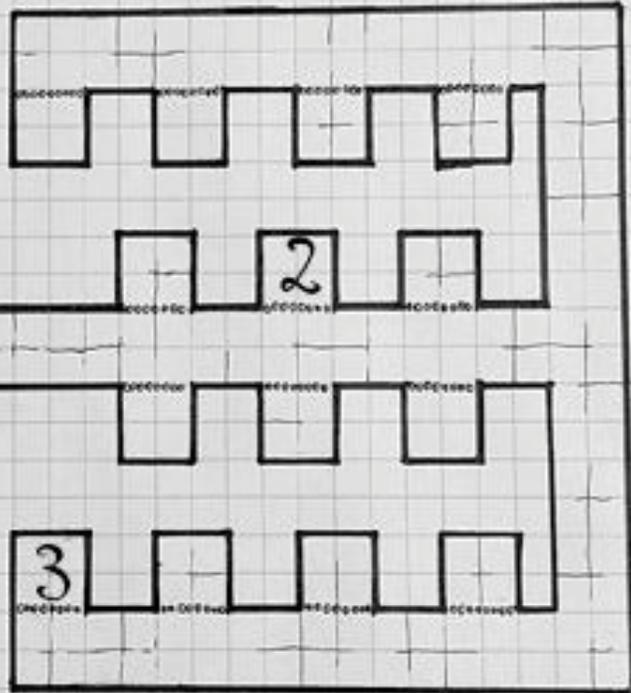
Dado que en estos momentos no hay un banquete real, algunos soldados se encuentran comiendo en este lugar, lo que implica una de las mayores dificultades (hasta ahora) para los jugadores al avanzar. Sin embargo, el comedor se encuentra aislado de otras partes protegidas del castillo, por lo que si los jugadores eliminan a los soldados de aquí, podrían cambiar sus disfraces por algo más elaborado y hacerse pasar por guardias.

NOTA: En la guardia de Hanteé no se le da lugar a las mujeres. Por lo que si alguna jugadora o jugador con personaje femenino habla o muestra su rostro al estar disfrazado de guardia, podría delatar el engaño del grupo.

EL CALABOZO DEL PALACIO

1

1. Escalera a los puestos de guardia
2. La celda de los jugadores (si son atrapados)
3. La celda del verdadero Príncipe



Comedor de la Familia Real

Esta habitación es la conexión más próxima a las habitaciones del príncipe... y también a los puestos de guardia. Si los jugadores hacen demasiado escándalo al pasar por aquí, los guardias podrían alertar a los demás y otros llegarían en su ayuda.

Puestos de guardia

Son las habitaciones donde descansa la guardia real, además de ser la entrada principal al Calabozo.

Calabozo

Tras un largo pasillo de piedra, se llega a un pequeño complejo con distintas celdas, en las cuales han caído personas en la desgracia de haber cometido algún crimen contra el Rey o el Príncipe. Y el más común es haberlos ofendido o traicionado.

El príncipe de la máscara de hierro: En una de las celdas más alejadas de la entrada, los jugadores encontrarán un prisionero con la cabeza cubierta por un yelmo que ha sido sellado con cuatro candados. El hombre dentro de la máscara no puede hablar, pues ésta le impide hacer cualquier gesticulación con la boca.

Este hombre es el Príncipe verdadero. Los candados son tan especiales que solo una prueba de *Abrir Cerraduras* (CD 18) o un conjuro de *Abrir/Cerrar* los pueden abrir. Eso, o la llave maestra del yelmo, la cual lleva el Príncipe Falso colgando de su cuello.

Si logran abrir el yelmo, verán que el príncipe tiene una poblada barba y la voz seca y rasposa, producto del mes que ha pasado como prisionero del falso príncipe. Los cambiaformas pueden imitar la imagen de alguien y leer sus pensamientos, pero no pueden replicar recuerdos, así que el Príncipe verdadero era mantenido con vida en el calabozo para que el usurpador obtuviera información de él.

De este modo, el Príncipe real sabe que no hay un solo Doppelgänger en el palacio: son al menos una decena e intentan tomar el reino de Hanteé para ellos.

Habitaciones reales

Habitaciones lujosas diseñadas para hospedar a los invitados de otros reinos, pero que ahora son ocupadas como bodegas. Algunas habitaciones rebozan en joyas y pequeños cofres de oro, pero lo más valioso se encuentra en una de ellas, donde los aventureros podrán encontrar versiones mágicas de sus armas de uso cotidiano. Es decir que, si uno de tus jugadores acostumbra a usar una Espada Larga, aquí encontrará una *Espada Larga +1* (el +1 indica que es un arma mágica, y éste bonificador se aplica a las tiradas de ataque y daño).

En otra de las habitaciones los jugadores encontrarán un objeto mágico al azar, el cual será designado por una tirada secreta de 1d4

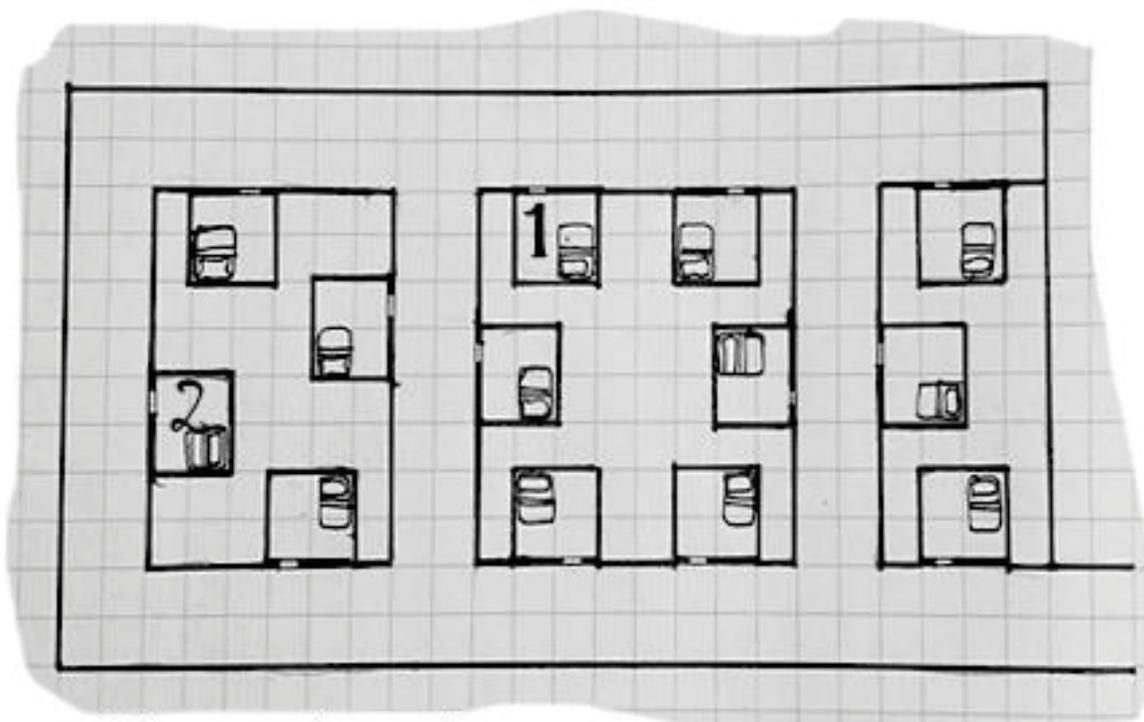
1 – Una alfombra mágica de 5' x 5' (hasta dos criaturas sobre ella pueden volar a una velocidad de 40')

2 – Una galleta de *Agrandar persona* (el personaje crecerá al doble de su tamaño por 24 horas).

3 – Un collar de silencio (el portador puede crear, una vez al día, puede silenciar los sonidos a su alrededor durante 1 minuto).

4 – Un espejo encantado (permite ver a través de una puerta en el que sea colocado).

Además de los objetos, las habitaciones están llenas de ropajes de todos tipos, retratos de todos los tamaños y pergaminos con datos de personas de Hanteé y otros reinos lejanos: el botín que los cambiaformas han conseguido a lo largo de otros reinos.



Habitaciones de invitados

1. Habitación con armas mágicas

2. Habitación con objeto mágico

Recepción

La entrada principal al palacio. Llena de guardias. Lo mejor es evitar este lugar a menos que los jugadores estén disfrazados, o tendrán problemas.

Aposentos del Príncipe

Son las habitaciones donde Cindrellón descubrió el secreto del príncipe falso. En éste el Doppelgänger usurpador guarda una gran cantidad de tesoros del reino, así como decenas de retratos de mujeres (las que han asistido a sus bailes).

Una prueba de Buscar CD 15 descubrirá las puertas secretas que llevan a las habitaciones donde el cambiaformas mantiene prisioneras a las hermanastras y la madrastra de Cindrellón.

Sala del Trono

Desde esta torre puede verse la mayor parte del reino. A través de las ventanas el Rey observa la lealtad de sus súbditos, aunque ahora se encuentra sumido en su trono, adormilado y de mal humor. Los guardias, apostados en las paredes redondas, decoradas con blasones y armas, llevan en sus antebrazos bandas perladas, lo que los califica como guardias de élite.

El Príncipe, ahora investido en su propia armadura, lleva la mano a la empuñadura de su espada, dispuesto a defender el lugar que ha usurpado en el trono.

El lugar en el que reposa el Rey al lado del falso Príncipe. Ambos están protegidos por guardias reales, el lugar del encuentro final. Sin importar si los jugadores llegan con el príncipe verdadero o de forma diplomática, el usurpador ha mantenido cerca de él a los guardias que han vendido su lealtad a la nueva corona, y defenderán al falso príncipe a punta de espada.

Misión adicional: Si deseas agregar algo más de dificultad, una vez eliminado el príncipe usurpador, los jugadores pueden tener que encontrar a los otros nueve cambiaformas escondidos en el Palacio. Éstos pueden ser cualquier persona: sirvientes, guardias, el consejero del Príncipe, etc. Esto pondrá

a prueba la inventiva de tus jugadores sobre cómo descubrir a los Doppelgänger.

Doppelgänger

Humanoide Monstruoso Mediano (Cambiaformas)

Puntos de Vida: 22.

Velocidad: 6 casillas.

Armadura: 15.

ATAQUE: Golpetazo +5 (1d6 + 1)

SALVACIONES: Fortaleza +4, Reflejos +5, Voluntad +6.

CARACTERÍSTICAS: Fue 12, Des 13, Con 12, Int 13, Sab 14, Car 13.

EL PALACIO



Algo puede salir mal

Si los jugadores son derrotados en una batalla en cualquier lugar del Palacio (excepto en los aposentos o la sala del trono), serán llevados a los calabozos. Si uno de los jugadores resulta muerto en un encuentro y los jugadores son tomados prisioneros, los guardias llevarán el cadáver de su compañero a la misma celda que ellos.

Si los jugadores son derrotados en los Aposentos del Príncipe o en la Sala del Trono, el príncipe ordenará su ejecución a la mañana siguiente. Serán llevados también a los calabozos y disponen solo de una noche para intentar escapar.

La ejecución será realizada en el Jardín de Entrenamiento de los guardias, a la vista del Príncipe Falso. Eso sería un final fallido de la misión.

El Hada Madre

Si los jugadores se encuentran realmente desesperados porque la misión ha ido mal, pídeles que interpreten la pena que los embarga. Bastará que uno de ellos derrame una lágrima para que ante ellos aparezca el Hada Madre: una entidad poderosa que asiste a las almas de buen corazón que se encuentran en problemas. El Hada Madre le concederá un *Deseo* al grupo, y solo uno. Por lo que deben pensarlo bien.

NOTA: Un *Deseo* es prácticamente cualquier cosa que los jugadores elijan. Cualquiera. Aunque eso suene un poco descontrolado, es tu momento como DJ para divertirte interpretando su petición. Por ejemplo, si los jugadores desean que el príncipe muera, podrían terminar matando al verdadero príncipe. Si desean escapar del calabozo, podrías hacerlos reaparecer en el punto más lejano de Hanteé. Y aunque eso les permitiría tratar de entrar de nuevo, los guardias notarían el escape, y podrían duplicar la vigilancia en el Palacio. Si han sido derrotados, podrían desear que sus compañeros caídos vuelvan a la vida, y eso solo les daría una segunda oportunidad. Como DJ debes conceder el deseo sin que éste dé por terminada la misión, pero

tampoco que sea un castigo para los jugadores. Finalmente, esto es un juego, y todos deben divertirse.

Si las condiciones del deseo lo permiten, éste será efectivo solo hasta la media noche del día siguiente, y los personajes tendrán que utilizarlo antes de ese momento. Por ejemplo, revivir a tres de los cuatro jugadores puede ser algo excesivamente poderoso para personajes de un nivel tan bajo, por lo que podrías indicar que solo vivirán hasta la media noche del día siguiente a menos que logren sacrificar un tesoro igual a mil piezas de oro por cada uno de ellos (por ejemplo). Pero si el *Deseo* era encontrarse fuera del palacio, la regla de la media noche podría omitirse. Tú eliges.

Y vivieron felices

Con el Príncipe de vuelta en el trono y Cindrellón reunida con su familia, los aventureros pueden asistir a una condecoración real en la cual se les agradecerán sus servicios. Dado que Cindrellón fue la primera en descubrir la conspiración, ella será recompensada como Generala de la Seguridad Real, siendo la primera mujer en la guardia de Hanteé.

En cuanto a los jugadores, recibirán las siguientes recompensas:

- ☒ Todos los objetos mágicos que han encontrado en su camino.
- ☒ 5000 piezas de oro.
- ☒ Las Zapatillas de Oro: que tienen tres usos. 1) Pueden iluminar un área de seis casillas si están juntas. 2) Quien use ambas, verá su velocidad incrementada al doble. 3) Dos portadores pueden tener puesta, cada uno, una zapatilla. Cuando alguno de los dos lo reclame, el otro portador puede aparecer (si así lo quiere) al lado del otro, sin importar qué tan lejos se encuentren. Estos poderes solo existen después de terminada la misión, no antes (por si los jugadores mantenían en su posesión ambas zapatillas después del Chateau de las Cenizas.

Apéndice 1

Personajes prefabricados

A continuación te presentamos 5 personajes prefabricados para que sean elegidos por tus jugadores. Cada uno incluye una *Aptitud especial* que se indica cuántas veces al día pueden utilizar. Ahí debes contabilizar los días dentro de la historia del juego.

Una vez que tus jugadores han elegido su personaje, deben escoger el nombre que usarán dentro del mundo de fantasía. Y puede ser cualquiera que ellos quieran.

No importa si dos jugadores (o más) eligen el mismo tipo de personaje. El equipo tendrá menos variedad de aptitudes, pero se trata de que cada quien sea lo que quiere ser, no lo que le tocó.

Por último: no otorgues los personajes tú. Que los jugadores elijan sin la intervención del DJ ayudará a diferenciar hasta qué punto llega el papel de cada quién.

Guerrer@

Puede ser Humano o Enano

Puntos de Vida: 20.

Velocidad: 4 casillas.

Armadura: 16.

ATAQUE: Espada larga + 5 (1d8 + 3)

o Hacha de Guerra Enana + 6 (1d10 + 4)

SALVACIONES: Fortaleza +5, Reflejos +2, Voluntad +0.

CARACTERÍSTICAS: Fue 16, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 9.

APTITUD ESPECIAL:

Ataque doble: 5 veces al día el guerrero puede atacar dos veces en el mismo turno.

Hechicer@

Puede ser Elfo o Gnomo.

Puntos de Vida: 10.

Velocidad: 6 casillas.

Armadura: 12.

ATAQUE: Bastón + 0 (1d6 - 1)

SALVACIONES: Fortaleza +1, Reflejos +2, Voluntad +5.

CARACTERÍSTICAS: Fue 9, Des 14, Con 12, Int 15, Sab 14, Car 16.

APTITUD ESPECIAL:

Conjuros: el hechicero puede lanzar estos conjuros hasta 10 veces al día, en la combinación que prefiera.

Mano del mago: Puede mover cualquier objeto que vea de hasta medio kilo de peso como si lo estuviera agarrando.

Proyectil mágico: Puede hacerle 6 puntos de daño a un objetivo o 3 puntos de daño a dos objetivos que pueda ver.

Escudo: La Armadura del Hechicero sube a 16.

Hechizar persona: El objetivo debe hacer un Tiro de Salvación de Voluntad. Si obtiene menos de 14, obedecerá las órdenes del lanzador de conjuros.

Abrir/Cerrar: Cualquier cerradura se abrirá o cerrará mágicamente.

Luz: Un objeto que toques empieza a emitir luz, que ilumina como un círculo de 6 casillas de diámetro a tu alrededor.

Manos ardientes: Las criaturas que estén a tres casillas de ti (amigas o enemigas) sufren 8 puntos de daño. Pueden hacer un Tiro de Salvación de Reflejos, si sacan más de 14, solo reciben 4 puntos de daño.

Clérig@

Puede ser Humano, Elfo o Enano.

Puntos de Vida: 18

Velocidad: 4 casillas.

Armadura: 16.

ATAQUE: Maza pesada +3 (1d8 + 2)

SALVACIONES: Fortaleza +5, Reflejos +1, Voluntad +5.

CARACTERÍSTICAS: Fue 14, Des 12, Con 15, Int 13, Sab 16, Car 15.

APTITUD ESPECIAL:

Curar: 4 veces al día, el clérigo puede hacer que un compañero recupere todos sus Puntos de Vida.

Ladrón/a

Puede ser Humano, Gnomo o Mediano.

Puntos de Vida: 14.

Velocidad: 6 casillas.

Armadura: 15.

ATAQUE: Daga +4 (1d4)

o Ballesta Ligera (1d8)

SALVACIONES: Fortaleza +1, Reflejos +6, Voluntad +2.

CARACTERÍSTICAS: Fue 11, Des 16, Con 13, Int 15, Sab 14, Car 16.

APTITUD ESPECIAL:

Suerte: 4 veces al día, el Ladrón puede volver a hacer cualquier tirada de dado de 20 caras que estuviera a punto de ser un fallo.

Montaraz

Puede ser Humano o Elfo.

Puntos de Vida: 17.

Velocidad: 6 casillas.

Armadura: 17

ATAQUE: Arco largo + 5 (1d8)

o Espada corta + 4 (1d6 + 2)

SALVACIONES: Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +2.

CARACTERÍSTICAS: Fue 15, Des 16, Con 15, Int 14, Sab 14, Car 10.

APTITUD ESPECIAL:

Conocer el camino: Dos veces al día el Montaraz puede utilizar pistas en el camino para conocer cuál es la dirección de camino que más le conviene para llegar a un lugar específico.

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