



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



MOLLUSCA TULLIE

POR JAFET AGUIRRE

Contigo en
la distancia
cultura desde casa

Cultura digital



MOLLUSCA TULLIE

A través de los pantanos de Faërun, una tribu nómada de medianos ha logrado sobrevivir gracias a la simbiosis con un molusco gigante, quién a cambio de protección ofrece alojamiento móvil y viscoso.

Han pasado cinco generaciones desde que nació el ahora más viejo y sabio de todos los medianos de la tribu Mollusca Tullia, Cenna Azul. A él se atribuye el logro de vivir con Tullie, el molusco. Con los años ha conseguido crecer la comunidad nómada y conseguir poco a poco el avance y evolución de Mollusca Tullie.

En esta aventura de fantasía épica los jugadores podrán interpretar alguno de los medianos encargados de la seguridad de esta aldea, La Jauría Tullie, un grupo experimentado en combate acompañados de sus fieles monturas caninas, mastines preparados para proteger y apoyar a sus fieles jinetes en divertidas e intrépidas misiones.

¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL?

Una herramienta social para expresar, crear y compartir arte de estilo narrativo, interpretativo, dibujo, entre otros. Juegos basados en historias donde ustedes van a interpretar a un personaje. Imagina que estás dentro del libro o la película y que las acciones dependen de tus 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 usarán los dados para determinar el nivel de éxito o fracaso de las decisiones elegidas.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

- Para desarrollar este juego es recomendable utilizar las reglas básicas de juego basadas en sistema libre de Calabozos y Dragones (D&D 5E SRD) que puedes encontrar aquí: <https://sites.google.com/site/5esrdes/> Ahí encontrarás datos muy completos de personajes, sus razas, clases y equipamiento.
- El grupo de jugadores puede variar entre 3 y 5, dónde uno de ellos deberá adoptar el papel de *Dungeon Master* (DM) y los demás representarán a los héroes de la "Jauría Tullie".
- Un set de dados poliédricos para juegos de rol (d4, d6, d8, d10, d12 y d20)
- Lápiz o portaminas, borrador, repuesto o sacapuntas, para llevar el registro y avance de tu héroe.
- Opcionalmente puedes imprimir los mapas que se te proporcionan para dar una guía gráfica en las batallas.

EL PAPEL DEL DUNGEON MASTER

El jugador que representa al DM, por sus siglas en inglés de *Dungeon Master* (Amo del Calabozo) es aquél que se encarga de la inmersión de los demás jugadores, ofreciendo a través de la narrativa, interpretación y/o lenguaje no verbal. Como narrador principal de la historia propone escenarios para que los jugadores puedan desarrollar acciones que a su vez provocarán reacciones, que el DM expondrá para el grupo.

Será el DM quién represente a cada una de las criaturas de la historia, desde los importantes sabios hasta los enemigos, tomando decisiones imparciales según lo requiera la actividad de la jugada.

Es importante saber que el DM a pesar de tener el poder de controlar el entorno general, siempre buscará que el desarrollo de la jugada sea divertida y agradable. Los dados siempre serán los encargados de darle ese toque de azar.

- 1.- El DM describe el escenario.
- 2.- Los jugadores describen lo que quieren hacer.
- 3.- El DM narra el resultado de las acciones de los jugadores.

CONSEJOS.

Aquí tienes algunos consejos para ayudarte a arbitrar cierto asuntos cuando surjan.

¡Cuando tengas dudas, invéntatela! Es mejor mantener el juego en movimiento que quedarse atascado con las reglas.

Esto no es una competición. El DM no está compitiendo contra los personajes jugadores. Tú estás ahí para llevar los monstruos, arbitrar las reglas, y mantener la historia en movimiento.

Es una historia compartida. Permite que los jugadores contribuyan al resultado final a través de las acciones de sus personajes. Recuerda que los juegos de rol tratan sobre la imaginación y la capacidad de poder contar una historia entre todos.

Asegúrate que todo el mundo esté involucrado. Si algunos jugadores no están participando o sienten pena por hacerlo, invítalos a hacerlo preguntando qué es lo que sus personajes están haciendo.

Sé justo. Utiliza tus poderes como DM sólo para el bien y diversión de todos. Trata a las reglas y los personajes de forma justa e imparcial.

Pon atención. Asegúrate de echarle un vistazo a los jugadores de vez en cuando para comprobar que la jugada esté yendo bien. Si todos parecen estar divirtiéndose relájate y continua. Si la diversión se está diluyendo puedes intentar avivar las cosas o quizá sea buen momento para un descanso y continuar la siguiente sesión de juego.

¿CÓMO SE JUEGA?

NÚCLEO DE LAS REGLAS DE JUEGO

Cuando el curso de las acciones pueda ser incierto, dependerá del resultado en 1d20 para determinar el éxito o fallo.

Todos los personajes y monstruos en el juego tienen capacidades definidas por seis puntuaciones de características. Estos son *Fuerza*, *Destreza*, *Constitución*, *Inteligencia*, *Sabiduría* y *Carisma*. Estas puntuaciones de características, y los modificadores de característica derivados de ellas, son la base de casi todas las tiradas d20 que un jugador hace a las pruebas a favor de un personaje o un monstruo.

Las pruebas de características, las tiradas de ataque y tiradas de salvación son los tres tipos principales de tiradas d20, que forman el núcleo de las reglas del juego. Los tres siguen estos sencillos pasos.

1. Tirar el dado y añadir un modificador. Tira un d20 y agrega el modificador correspondiente. Este suele ser el modificador derivado de una de las seis puntuaciones de características, y que a veces incluye un bonificador de competencia para reflejar un personaje especialmente habilidoso.

2. Aplicar bonificaciones y penalizaciones circunstanciales. Un rasgo de clase, un conjuro, una circunstancia particular o algún otro efecto podría dar una bonificación o penalización para la prueba, a consideración del DM.

3. Compara el total con un número objetivo. Si el total es igual o superior al número objetivo, la prueba de característica, la tirada de ataque o la tirada de salvación es un éxito, de lo contrario, es un fracaso. El DM es por lo general el que determina el número objetivo y les dice a los jugadores si tienen éxito o no. El número objetivo para una prueba de característica o una tirada de salvación se llama Clase de Dificultad (CD). El número objetivo para una tirada de ataque se llama Clase de Armadura (CA). Esta simple regla rige la resolución de la mayoría de las tareas en el juego.

REDONDEAR HACIA ABAJO

Hay una regla más general que necesitas saber desde el principio. Cada vez que se divide un número en el juego, redondea su valor hacia abajo si terminas con una fracción, incluso si la fracción es la mitad o mayor.

LOS TRES PILARES DE LA AVENTURA

Los aventureros pueden tratar de hacer cualquier cosa que sus jugadores pueden imaginar, pero puede ser útil hablar acerca de sus actividades en tres grandes categorías: **la exploración, interacción social y el combate.**

EJEMPLO DE ACCIÓN

Dungeon Master: El camino está despejado entre la poca maleza que presenta esta zona del bosque, las copas de los árboles cubren lo suficiente para ofrecer una zona donde descansar en un pequeño claro entre los grandes troncos y una roca que sobresale. Una de las ramas asoma un gran nido de aves.

Burgundy: Deberíamos enviar a Becca, es la más ágil y silenciosa de todos nosotros.

Becca: De acuerdo, voy a trepar entre los árboles subiendo de rama en rama hasta el nido que hay ahí.

DM: Muy bien, Becca, veamos que tan diestra eres. Haz una tirada de Destreza.

Becca: ¿Sumo mi habilidad de Acrobacias, cierto?

DM: Estás en lo cierto.

Becca: *Lanza el dado y obtiene un 17* ¡Qué buena tirada!

DM: Bien, te comienzas a balancear en las ramas, utilizas algunas de ellas para impulsarse y saltar a otras más altas, donde por fin llegas a un gran nido.

ORDEN DE LOS TURNOS

El juego transcurre por turnos alrededor de la mesa, y deben decidir el orden de los turnos. Todos los jugadores lanzan 1d20 + *Iniciativa*, los enemigos suman su *Destreza*. Inicia la ronda quien tenga el número más alto y se continúa alrededor en dirección a las manecillas del reloj.

EN CADA TURNO

En un turno un jugador o el Dungeon Master puede mover, utilizar un poder de ataque, y utilizar un poder especial. Puedes saltarte una o todas las partes de un turno, y puedes llevar a cabo las acciones en cualquier orden. Por ejemplo, Cora puede utilizar su poder de ataque, saltarse su poder especial, y luego mover.

Movimiento: tu héroe puede moverse un número de casillas igual o menor a la velocidad que tenga. Esto puede hacerse tan sólo una vez, pero en cualquier momento del turno del héroe. Todos los héroes, excepto el mago, deben estar adyacentes a un monstruo para poder atacar.

Poder de ataque: tu héroe utiliza poderes de ataque para luchar contra los monstruos. Aquí tienes un poder de ataque de ejemplo:

Espada Larga: Impactar +5, daño 1d8+3

Para utilizar el poder de ataque Espada larga, el jugador tira un dado de 20 caras y suma 5 al resultado de la tirada. Por ejemplo, Chilorio saca un 10 y le suma 5, para un total de 15. El jugador anuncia el resultado, y el Dungeon Master lo compara con la Clase de armadura del monstruo. Si el total es igual o mayor que la Clase de armadura del monstruo, el ataque tiene éxito. Por ejemplo, el 15 de Chilorio es igual a la Clase de armadura de la *Cocatriz*, que también es 15, por lo que tiene éxito en acertarle con la espada.

Cada vez que un ataque contra un héroe o contra un monstruo tiene éxito, resta el total de daño de los *Puntos de Golpe*. Cuando todos los puntos hayan llegado a cero, si es un héroe, éste queda inconsciente y no podrá tomar más turnos hasta que le curen. Si es un monstruo, muere y es eliminado del mapa.

Nota: suele ser de gran ayuda para los jugadores el poder ver cómo bajan los puntos de golpe de un monstruo. Mantén los puntos de golpe visibles, de forma que todo el mundo pueda ver lo cerca que están de derrotarlo. Una vez que todos los demás jugadores han actuado y acaba el asalto, empieza un asalto nuevo, y es de nuevo el turno de la Cocatriz

¿CÓMO GANAR?

Los héroes ganan cuando todos los monstruos han sido derrotados y cumplen la misión que han elegido, entregando los resultados con cualquiera de los tres sabios de la aldea.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Una vez tengan decidido quién será el DM y quienes los jugadores es necesario elegir un personaje de los disponibles. Todos los personajes tienen diferentes características y rasgos que ofrecen una experiencia de juego diferente, sin embargo, si lo deseas puedes personalizar a tu gusto cualquiera de ellos. Es importante platicar acerca de estos cambios con el DM antes de comenzar la jugada.

PERSONAJES

La Jauría Tullie consta de varios medianos que con su personalidad y habilidades desarrollan con cada jugada el crecimiento y avance de toda la comunidad. Hemos dejado algunos espacios en blanco para que puedas personalizar a tu personaje. A continuación un resumen de los detalles importantes. Las hojas de personajes con todos los detalles las podrás encontrar en el archivo apéndice *Jauría Tullie*.

JAURÍA TULLIE

Nombre	Clase	Trasfondo
Becca	pícaro	artista.
Burgundy	guerrero	soldado.
Chilorio	pícaro	criminal.
Cora	guerrero	héroe del pueblo.
Euphemia	mago	erudito.

Las fieles monturas que acompañan a cada miembro de la jauría son perros mastín, de tamaño suficiente para ser tripulado por un mediano, acondicionados con sillas, bridas y armaduras de cuero, estarán dispuestos a todo para proteger a sus jinetes. Más detalles de las monturas en *Apéndice*.

DESARROLLO DEL JUEGO

TOPOGRAFÍA Y CLIMA

La historia se desarrolla en un pantano “El Bosque inundado”, entre Cormathor, Dragon Reach y las montañas Earthspur, entre las tierras de Moonsea y The Vast al norte de Faerûn. La flora de la región consta en su mayoría, pero no limitada a, cipreses, lirios, juncos y arroz silvestre. Charcas poco profundas de agua estancada se localizan alrededor de toda la región.

Muchas especies no son de la región, se encuentran cazando, de paso o por migración estacional. Este último detalle suelen ser golpes de suerte para los cazadores de la aldea, dónde pueden encontrar buenos materiales para el trueque con otros comerciantes que rondan la región.

MEDIANOS, MEDIANAS Y MEDIANITOS

Pocos dejan la seguridad de Tullie, por lo que es común encontrarte con uno o más aldeanos en cualquier locación. La población es mayormente de adultos, un par de docenas de infantes y solo una media docena de bebés.

Edad promedio: 30 a 40 años.

Tamaño promedio: 81 a 100 cm.

Peso promedio: 14 a 16 kg.

Color de piel: apiñonada a moreno claro.

Distinciones: incapaces de tener vello facial.

LOS TRES SABIOS

A cargo de toda la tribu de encuentran tres medianos, los pilares de esta micro sociedad. Cada uno de ellos tiene su propia historia y gracias a su valor, sabiduría e inteligencia, así como el amor por su comunidad, los ha llevado a ser la columna vertebral de esta tribu nómada de medianos *Mollusca Tullie*.



CENNA AZÚL

El más anciano de los medianos, se sabe que gracias a él, hace cinco generaciones, logró la simbiosis con *Tullie*, la molusco gigante.

Su rostro arrugado con vello facial en bigote y barba, color blanco, un conjunto de ropa de tela y cuero en tonos azules con verde turquesa. Utiliza un callado que en el remate tiene tallada la forma de un pequeño sapo.

Amante de la naturaleza y el balance en la creación, como un ejemplar miembro del *Círculo druídico del pastor* siempre velando por el bien y la salud de toda la comunidad. Encargado de el desarrollo tanto de su gente como de su ambiente.

Todos saben que su barba es "falsa", le fue obsequiada por un hechicero al cual le salvó la vida, durante los viajes de cosecha, a cambio este le hizo crecer vello en el rostro, nunca lo ha rasurado desde entonces.

Siempre estará dispuesto a sanar las heridas más profundas, eliminar las maldiciones o regresar al petrificado a su estado natural.

FALRIK "EL PÚRPURA"

Poseedor de la única biblioteca de la tribu y portador de magia arcana, encargado del entrenamiento de los futuros magos de la tribu, ha enseñado a algunos que presentan aptitudes arcanas. Un tutor muy estricto y del cual algunos alumnos presumen "Lo habrían evitado de haber tenido elección".

Vistiendo una túnica morada, un cinturón de cuero modificado para cargar su tomo de magia y algunos componentes, pasa la mayor parte del tiempo estudiando en el interior de la torre. Siempre enojado *¿Quién sabe porqué?*, se presume que hace muchos años era menos enfadoso e irritable, incluso se le veía sonreír con las bromas de algunos o cantar las canciones en las festividades.



DEEP ESCARLATA

La más joven de los sabios administradora de la taberna *Secreciones Salubres* con su determinación y carácter impone autoridad entre la tribu.

Veterana de la *Jauría Tullie* ha dejado su puesto a regañadientes, para representar uno de los pilares esenciales de la comunidad. Cocinera de alta calidad, hasta dónde lo permitan los recursos del pantano, aburrída de cocinar pichón o cereales busca siempre innovar sus recetas con nuevos orígenes de proteína y siempre ha sabido aprovechar las aves y reptiles que la Jauría Tullie provee.

Por su cabello destellante como el fuego se ha ganado el mote de *Roja*, siempre acompañada de su espada corta enfundada a un costado y un sartén de hierro al otro, dirigiendo los festines y aconsejando a sus antiguos compañeros de patrulla.



VARIANTE DE "JAURÍA TULLIE"

El juego está diseñado para que los mismo jugadores vayan tomando decisiones en equipo o de forma personal, lo cual trae un estilo de juego variado.

Como una opción puedes proponer la elección de un **capitán**, ese miembro con mayor rango que los demás, tal vez por su experiencia o una hazaña que logró ganarle renombre en toda la aldea.

La función del capitán será tomar la última palabra cuando la jauría no llegue a una decisión, buscará ante todo el bien tanto de Mollusca Tullie como de sus compañeros de escuadrón.

MISIONES

Mollusca Tullie se enfoca en misiones cortas que los jugadores pueden desarrollar, siempre teniendo la guía de cualquiera de los tres sabios, quienes se encargarán de otorgar dichas misiones a los jugadores, según el nivel de dificultad deseado. DM, platica unos minutos antes con los jugadores, agregen diferentes características que puedan hacer más divertida la experiencia como climas estacionales, catástrofes naturales o visitas de extranjeros.

También pueden crear nuevas misiones tomando en cuenta el escenario general del pantano, o incluso puedes variar con algunas salidas a otro tipo de topografías como praderas, bosques y mesetas, por mencionar algunos.

A continuación te ofrecemos algunas misiones sugeridas para comenzar a jugar de inmediato, están enlistadas en grado de dificultad, aunque no es necesario jugarlas en ningún orden en específico. DM, diviértete mezclando el orden de ellas si así lo deseas.

En el Apéndice podrás encontrar los datos de los aliados, enemigos y objetos. Siéntete libre de crear los tuyos y agregarlos a la aventura.

EL PASTEL DE ANIVERSARIO

Deep Scarlata necesita huevos de mejor tamaño que el de los pichones. No deben ser creados con métodos mágicos pues en palabras de ella “*El bizcocho no esponja igual*”. Los jugadores deberán estar atentos a encontrar de otras especies del pantano. Esta misión puede ser completada en conjunto con cualquiera de las otras.

Objetivo:

HUEVOS

Cantidad	Tipo de animal
1	Cocodrilo gigante
3	Dinosaurio
7	Serpiente gigante
9	Cocatriz
12	Ave distinta al pichón

Desarrollo: En algún momento de las rondas o guardia de la jauría se encontrarán con algún nido de cualquiera de los animales expuestos. Deberán obtener los huevos siendo precavidos o derrotando a los enemigos. Si desean hacerlo de forma sigilosa cada jugador en el mapa deberá hacer una tirada de *Destreza (sigilo)* que compara con la “*Percepción pasiva*” de los enemigos. Realiza esta prueba al acercarse y al retirarse. Si en algún momento son detectados dará inicio una batalla. El DM decidirá cuántos huevos pudieron encontrar en ese nido.

COSECHA PETRIFICANTE

En algunas regiones existen campos silvestres de arroz, los granos, más que una fuente de alimento es utilizado para alimentar a los pichones, crear harinas o acompañar la avena en el desayuno. Durante la recolección los jugadores se encontrarán con que 6 **Cocatriz** han anidado aquí. Los jugadores deberán buscar por todos los medios ahuyentar o eliminar a estas criaturas.

Desarrollo: Coloca a las cocatriz en el centro del mapa, los jugadores deberán atacarlas hasta derrotarlas o provocar que se retiren del lugar. Esta misión puede completarse sin necesidad de hacer una batalla, es posible utilizar cosas del entorno como ramas, fuego, etc. para provocar la huida de estas criaturas, el límite es tu imaginación.

EL BOSQUE ENFERMO

Durante los viajes en los bordes del pantano, se avista el bosque que lo rodea, esta vez se le nota enfermo. Los matices grisáceos en la corteza y hojas, así como en el pasto, comienzan a dibujar un bosque marchito.

Después de investigar eventualmente encontrarán un claro rodeado por grandes árboles casi al borde de la muerte. Al centro cuelgan enredaderas que impiden el paso de la luz, por toda la zona hay arbustos muertos y un charco de sangre, al lado contrario del borde del claro por el que lleguen los jugadores, alimenta a una *Espina marchita*.

ENEMIGOS

Cantidad	Tipo
12	Vara Marchita
6	Espina Marchita
3	Liana Marchita

Desarrollo: Al llegar al lugar se puede sentir una presencia maligna, los jugadores deberán derrotar a todos los enemigos que se encuentren en la zona para purificar nuevamente el bosque. Los marchitos estarán ocultos con su habilidad especial, ve agregando en cada turno de 2 a 3 enemigos que se transformarán para pelear contra la Jauría Tullie.



TORNASOL EN LLAMAS

Una vez al año el molusco necesita su alimento, musgo mágico, que cada vez cambia su localización de manera aleatoria. Con la ayuda de Falrik y Cenna han descubierto que la próxima cosecha será en la parte del bosque primigenio nunca explorada.

Un **Ent** descansa alrededor del tapiz de musgo mágico, que brilla con la poca luz que se filtra como metal multicolor. Un gnomo, aprendiz de hechicero elementalista ha fallado en controlar su **Elemental de Fuego**.

Desarrollo: Los jugadores deberán evitar que el elemental llegue al musgo, al Ent o ambas. Si el Ent es atacado por cualquier criatura, este comenzará a atacar a quien tenga más cercano. El objetivo del elemental de fuego es destruir al Ent y al musgo mágico. El éxito de la misión dependerá de que los jugadores logren recolectar al menos 4 mochilas llenas con musgo, éstas pueden llenarse de una por una estando cerca del sitio del musgo.

LOCACIONES

CARACTERÍSTICAS

Las construcciones en Mollusca Tullie están empotradas sobre el caracol gigante en combinación con herramientas mecánicas y métodos mágicos.

Cabañas: viviendas de un solo nivel construidas con paredes de madera de mangle, rematadas con barro y techos de palma.

Atalayas: pesos de vigilancia construidos en madera con techo de palma, altura de 6 pies con una plataforma de 5 pies².

Jardineras: elevadas 3 pies por encima del caracol, resguardan árboles de nogal, arbustos de bayas y flores aromáticas.

LOCACIONES

Más detalles de cada locación, ver abajo.

1. Residencias caninas
2. Casa de correas
3. Terraza de entrenamiento
4. Habitaciones de la Jauría
5. Nido de pichones
6. Casa del anciano
7. Terraza alta
8. Foro en espiral
9. Torre biblioteca
10. Armería
11. Terraza tendadero
12. Secreciones Salubres
13. Provisiones Azúcar Glass
14. Herrería Conquer
15. Casa de maternidad.

ENTRE AVENTURAS

Cada mañana, antes de salir de la aldea para cumplir sus misiones o al regresar de ellas, los integrantes de la Jauría Tullie podrán visitar alguna de las locaciones disponibles en el gran molusco, dónde podrían obtener recursos o ayuda de los aldeanos.

DM, estas partes del juego son mayormente narrativas, por lo que recuerda tratar de interpretar a cada *Personaje no Jugador* (PNJ) que consideres importante para el desarrollo de la misión que han elegido entre todos.

1. **Residencias caninas.** Una lona de cuero tejido extendido por toda la superficie de la "cabeza" del molusco, es la base de diversas tiendas de campaña dispuestas para el resguardo y descanso de los mastines.
2. **Casa de correas.** Un sistema de poleas de cuero, engranes de metal y palancas de madera, son el centro operativo del único gnomo de la tribu conductor de Tullie. **Basil Albaricoque Meseta Pirul Risco Cardamomo**, no para de hablar de sus invenciones. Repetirá al menos 3 veces su nombre completo antes de comenzar a presumir quién le dió cada uno o porqué lo obtuvo. El primero que recuerde su nombre completo recibirá un *Búho Mecánico Volador* (baratija)
3. **Terraza de entrenamiento.** En esta pequeña plaza los jóvenes reclutas toman todos los días entrenamiento de armas, escudos y tácticas de combate en grupo. Dos atalayas se encuentran aquí. Si lo desean podrían enseñar unas cuantas maniobras y apoyar al capacitador, con lo que ganarán el respeto de los aprendices y un punto de *Inspiración*.
4. **Habitaciones de la jauría.** En este conjunto de cabañas se encuentra la zona de descanso personal de nuestros héroes. Ya sea para consumir alimentos, asearse o descansar, los jugadores podrán tener un momento de introspección (Inteligencia [Perspicacia] CD 10) y recordar un objeto mágico olvidado, heredado o encontrado alguna vez por casualidad en una incursión. *Anillo de protección (AC+1)*.
5. **Nido de pichones.** La fuente de proteína más fiable para la tribu son los pichones. Varias jaulas repartidas en el interior con charolas debajo de cada una para facilitar la recolección de los pequeños huevos. Paela la encargada del lugar estará agradecida con la Jauría Tullie por su grandioso trabajo, sobre todo si le hablan de la última misión (Carisma [persuasión] CD 12) por lo que obsequiará el silbato *Padrino Pichón (atrae a todas las palomas o pichones en un área de 500 pies a la redonda)*.
6. **Casa del anciano.** La residencia de Cenna Azul, solo se le suele encontrar aquí por las noches, ya que en el día atiende todos los por menores de la tribu.
7. **Terraza alta.** Jardines y una atalaya de encuentran en esta zona.

8. **Foro en espiral.** El centro de reuniones y ceremonias para toda la tribu. Regularmente ocupada por trovadores o niños juguetones. Un grupo de siete medianos practican con sus instrumentos para la próxima festividad. Escucharlos otorga *Inspiración Bárdica* que dura hasta la siguiente mañana.
9. **Torre biblioteca.** Hogar de Falrik el Púrpura, quien pocas veces recibe visitas y que solo por motivos importantes llega a abrir la entrada mágica, que desaparece y aparece al gusto del mago. En el interior podrán encontrar 1 *pergamino de invisibilidad* y 1 *anillo de protección (+1 AC)*, sin embargo, la única forma de entrar es esperar a que el mago entre o salga, y pasar desapercibidos (Destreza [sigilo] CD 15)
10. **Armería.** Sin vigilancia alguna, al interior de este pequeño almacén, se encuentran 4 arcos cortos, 2 carcaj de 20 flechas, 6 jabalinas, 4 hondas, 3 escudos de madera, 1 espada corta y 3 dagas. Disponibles para quien las necesite, siempre y cuando escriban su nombre en el registro. Entre las cajas del fondo, (Sabiduría [percepción] CD 15) se encuentra un Kit de reparaciones y 5 puntas de flecha lacadas en color azul (*Mágicas, +1d6 daño de relámpago*).
11. **Terraza tendedero.** Aquí es donde los medianos utilizan fibra de cáñamo para secar la ropa en los días soleados. Un par de atalayas se encuentran aquí.
12. **Secreciones Salubres.** Restaurante y taberna donde la tribu encuentra alimento, bebida y diversión a un excelente costo... Trabajar. Visitarlo por las mañanas es igual a un completo desayuno acompañado de un gran vaso con Baba de Caracol, otorgando *+4 PG temporales* en ese día.
13. **Provisiones Azúcar Glass.** Donde se podrían encontrar aquellas cosas que no se producen en la aldea, el punto de comercio por excelencia. ¡Felicidades cliente #2020! Por algún motivo el número veinte es su favorito, y su primer evento con el cliente #20, en el cual regaló un cactus, no atrajo más clientes como él esperaba. Este año quiere lanzar la casa por la ventana. Una *Mochila Tragatodo* estará esperando al primero que atraviese la puerta del local.
14. **Herrería de Conquer.** Una fragua modesta, pero con todo lo necesario, ofrece la posibilidad de crear puntas de flecha, puntas de birote y dagas, así como tachas y remaches para las armaduras de cuero. Presumirá de su actual y mejor trabajo hasta hoy, en sus propias palabras, un *Escudo de Torre*, fabricado en acero modificado a tamaño mediano, para otorgar *+5 AC* (a dos manos) y ofrece cobertura media a cualquier aliado adyacente al portador.
15. **Casa de maternidad.** El santuario que ha recibido a cada uno de los miembros de esta tribu. Dos matronas y Cenna Azul se encargan del futuro de la comunidad. Dos eventos especiales aguardan aquí, elige uno según te sientas más cómodo interpretando como DM, o utiliza ambas si gustan por segunda vez la locación. La cabaña consta de dos habitaciones, una recámara de alumbramiento y una sala secreta, tras una puerta bajo un hechizo mágico impenetrable.
- a) Cenna y las dos matronas están ayudando a una mediana a dar a luz, el parto es aparatoso pero con éxito. Con el recién nacido en brazos Azul, el sabio, hablará acerca de la importancia de la comunidad.
- b) Falrik decide mostrar esa sala "secreta" y abre para mostrar una habitación que alberga un bioma mágico con lirios de diferentes colores alrededor de un lago miniatura que en el centro contiene una cría de molusco feérico. El mago púrpura hablará del futuro de la tribu.



SINOPSIS

En el día 15 de abril del 2019 se celebraba el día mundial del arte. Para dicho evento fue que vio la luz el primer proyecto "Mollusca Tullie", una historia entrañable que nos aleja del clásico mazmorreo, sin perder su toque, y nos muestra un lado más narrativo y profundo de las vivencias y problemáticas que viven en el día a día nuestra tribu nómada favorita, con sus medianos, mastines, pichones y baba... ¡Mucha baba de molusco gigante!

Supera las misiones, conoce a los aldeanos y hazte con los objetos mágicos que están listos para ti en la superficie de un caracol, un pantano o un bosque, sitios a los cuales llamarás "Hogar".

GLOSARIO

Clase.- Habilidades, conocimientos y/o aptitudes que destacan a tu personaje de entre otros, teniendo un desarrollo único de cada clase.

Clase de Dificultad (CD).- El número objetivo de una prueba de característica o de una tirada de salvación se denomina clase de dificultad.

Clase de Armadura(CA).- valor numérico que determina qué tan probable es recibir el impacto de algún ataque.

Cobertura.- muros, árboles, criaturas, y otros obstáculos pueden otorgar cobertura durante el combate, haciendo que sea más difícil dañar al objetivo.

Cocatriz.- Las cocatrices parecen un híbrido espantoso entre lagarto, ave y murciélago, y se la conoce por su capacidad de transformar la carne en piedra.

Druida.- ya sea invocando a las fuerzas elementales o emulando a las criaturas del mundo animal, los druidas son la personificación de la resistencia, astucia y furia de la naturaleza. Dicen no tener un dominio sobre la naturaleza. En lugar de eso, se ven como una extensión de la voluntad indomable de la misma.

Ent.- los ents son árboles despertados que habitan en bosques antiguos. Aunque prefieren pasar los días, meses y años en una quietud contemplativa, protegen con ferocidad los bosques, que son su herencia, de amenazas exteriores.

Elemental de fuego.- en el centro de esta llama salvaje, en constante movimiento, se encuentra una vaga forma humanoide. Un elemental de fuego es una fuerza destructiva y caprichosa. Prende todo a su paso y reduciendo el mundo a cenizas, humo y ascuas.

Faerûn.- es un continente ficticio, de gran tamaño, situado en el mundo Abeir-Toril de los Reinos Olvidados, un escenario de campaña del juego de rol Dungeons & Dragons.

Guerrero.- Todos los guerreros comparten un dominio magistral de las armas y armaduras, y un exhaustivo conocimiento de las habilidades del combate. Además, están muy relacionados con la muerte, tanto repartiéndola como mirándola fijamente, desafiantes.

Inmunidad a daño.- No sufre daño por medio de ese tipo de ataques.

Inspiración.- si posees inspiración, puedes gastarla cuando hagas una tirada de ataque, tirada de salvación o prueba de característica para obtener ventaja en la tirada en cuestión. Asimismo, si tienes inspiración podrás recompensar a otro personaje por una buena interpretación, una idea inteligente o simplemente por realizar algo emocionante durante la partida. Cuando otro personaje haga un acto que verdaderamente aporte un elemento divertido o interesante a la historia, podrás renunciar a tu inspiración para dársela a él.

Inspiración bárdica.- la criatura puede tirar el dado y añadir el resultado a una de sus pruebas de característica, tiradas de ataque o tiradas de salvación. Puede esperar a ver el resultado del d20 antes de elegir si usar el dado de Inspiración Bárdica, pero debe tomar la decisión antes de que el DM diga si la tirada tiene éxito o no. Una vez se tira el dado de Inspiración Bárdica, este se pierde. Además, cada criatura solo puede tener un dado de Inspiración Bárdica al mismo tiempo.

Mago.- Los magos son los practicantes supremos de la magia, definidos y unidos como una clase por los hechizos que conjuran. A partir de la sutil onda de la magia que impregna el cosmos, los magos lanzan explosivos hechizos de fuego, arcos voltaicos, sutiles engaños y brutales formas de control mental.

Marchitas.- plantas despiertas dotadas de inteligencia y capaces de moverse, plagan las tierras contaminadas por la oscuridad. Tras beber dicha oscuridad del suelo, llevan a cabo la voluntad de un mal ancestral, tratando de extender su influencia allá donde pueden.

Mollusca Tullie.- nombre de la tribu nómada que habita en el caparazón de un molusco gigante de nombre Tullie.

Medianos.- son una diminuta raza de humanoides amistosos con los humanos, elfos, enanos y gnomos. Tienen a ser de unos 90 cm. de altura con proporción humana, aunque con los rostros más parecidos a los niños.

Pícaro.- los pícaros confían sus habilidades, el sigilo y las vulnerabilidades de sus oponentes para lograr sacar ventaja en cualquier situación. Tienen un don para encontrar la solución a prácticamente cualquier problema, demostrando un ingenio y versatilidad, que es la piedra angular de cualquier buen grupo de aventureros.

Puntos de Golpe (PG).- valor numérico que representa la vida de tu personaje.

Resistencia a daño.- el daño que recibe por parte de estos ataques se reduce a la mitad.

Tullie.- criatura feérica de origen desconocido, en su espalda transporta una aldea nómada de medianos.

Idea Original: Jafet Aguirre. - Los derechos de las imágenes pertenecen a sus respectivos autores. 15/04/2020



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

RESEÑA DEL AUTOR

Jafet Aguirre, también conocido como Jaffo, amante de lo lúdico y lo artístico, director y jugador de juegos de rol desde hace más de 20 años. Durante los cuales se ha enfocado en crear diversas historias, pero sobre todo representando con empeño cada una de las jugadas en las que participa.

Creador y colaborador de diferentes agrupaciones de rol, abriendo espacios públicos para expandir y dar a conocer este género artístico. Cofundador y organizador general del "Congreso Nacional de Juegos de Rol y Estrategia (CONJURE)", en su primera y segunda edición, evento en el cual logró reunir a jugadores de rol y otros hobbies de diversos estados de la república mexicana en un fin de semana de actividades para todas las edades.

Actualmente administrador y director de juego del servidor de Discord "Valhalla Games", donde se reúnen más de 40 jugadores de habla hispana para participar en una campaña de juego organizado, representando facciones que colaboran en misiones principales y secundarias, pero compiten por el control de las tierras y el poder político de la región.

Carlos Jafet Aguirre Carrillo

- Correo: dvjjaffo@gmail.com
- Facebook: <https://www.facebook.com/dvjjaffo>
- Discord: <https://discord.gg/FvgUqmqz>



AGRADECIMIENTOS

En repetidas ocasiones el Gobierno del Estado de México y el Gobierno de la Ciudad de México, en sus sectores culturales me han brindado el espacio y apoyo para poder expandir el conocimiento y placer de este arte. Ahora es la Secretaría de cultura a través de sus diferentes representantes en todo el proyecto de la *Convocatoria: Aventuras cortas de juegos de rol* quienes me extienden una mano para llegar aún más lejos. Gracias por su tiempo y esfuerzo, seguiremos haciendo arte cada día más grande que ponga a nuestro país con orgullo en el marco cultural de los juegos de rol.

Recuerdo que hace más de quince años estaba creando mi primera mesa de rol donde se formaron grandes jugadores y actualmente narradores como Ocrámlin García, "Gato" Arturo Vargas y Roberto Álvarez "Drako", quien después enseñó a jugadores como Francisco Ruiz y Mayra Morales, fundadores de "Los Dragones Ascendidos", a quienes tuve el agrado de conocer en un campamento de rol donde me otorgaron el título honorario de "Gran Serpie". *Gracias a mis jugadores que han continuado, hasta el grado de enseñar a otros más y expandir este hermoso arte.*

La "Jauría Tullie" original, @JuanitoJones, @Chelis, @Newmatiko y @KrizzDragneel, @Ralph, @BlackVictor, @Freddy, @MissLethal, jugadores que con su participación, aportes y buenas horas de drama, pusieron a prueba esta aventura. Gracias por tan excelentes historias, la comunidad de Mollusca Tullie siempre los recordará.

Agradezco a mi familia que me ha apoyado a seguir haciendo lo que me apasiona, siempre atentos a ofrecerle un espacio a mis compañeros de juego y a mí. Tras años de verme desarrollar en este ambiente fueron bastante cordiales y respetuosos, los amo.

Gracias a Angelica Cristina Santos Rosales, colaboradora del proyecto con quien pasé horas divertidas encontrando detalles interesantes para agregar al juego como el nombre del gnomo piloto del molusco. Una gran amiga y compañera de aventuras.

AUTORES.

Carlos Jafet Aguirre Carrillo, México, México, creador de esta obra "Mollusca Tullie".

[Angelica Cristina Santos Rosales](#), México, México, colaboradora conceptual.

[Jared Evans](#), Kansas, Estado Unidos, arte conceptual.

[Ana Victoria Blanquet Torres](#), Ciudad de México, México, ilustradora.

[Gatto](#), Rimini, Italia, ilustrador.

[Antonio Morales Domínguez](#), Tabasco, México, diseño de mapas.

[Megan E. B. Foldenauer](#), Chicago, Estados Unidos, ilustradora.

[Hypex2772](#), Alemania, ilustrador.

[Braden Hallett](#), Kamloops, Canada, ilustrador.

[Dyson Logos](#), ilustrador.

[Portada](#) ID 124668979 © Thomas Lenne | Dreamstime.com

[Uso Libre](#)

APÉNDICE.

OBJETOS

BÚHO MECÁNICO VOLADO

Baratija

Hecho de latón moldeado que tiene una manivela de cuerda en la espalda para hacerlo funcionar. Al activarlo este comenzará a aletear y volar por los aires hasta 100 cm. por encima de la superficie.

ESCUDO DE TORRE

Armadura, raro

Escudo a dos manos, otorga +5 AC y ofrece cobertura media a cualquier aliado adyacente al portador.

PADRINO PICHÓN

Objeto maravilloso, raro

Un silbato de madera tallada, en forma de un ave, se rellena con agua y al ser utilizado atrae a todas las palomas o pichones en un área de 500 pies a la redonda.

PERGAMINO DE INVISIBILIDAD

Pergamino, infrecuente

Contiene palabras arcanas que son legibles por cualquier criatura de raza mediano, gnomo o elfo. Al ser utilizado el cuerpo del usuario, así como todo lo que lleve cargando, se volverá invisible durante una hora o hasta que el usuario realice una acción agresiva como un ataque o un conjuro.

FLECHAS MÁGICAS +1

Arma, infrecuente

Tienes un bonificador a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta unidad de munición mágica. El bonificador depende de la rareza de la munición. Una vez impacte a un objetivo, la munición dejará de ser mágica.



ALDEANO

Mediano pequeño, Neutral

Clase de Armadura 10

Puntos de Golpe 4 (1d8)

Velocidad 25 pies

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepción pasiva 10

Lenguajes Mediano.

ACCIONES

Garrote. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +2 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño contundente.

MASTÍN

Bestia mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura 14 (Cuero tachonado)

Puntos de Golpe 13 (2d8+4)

Velocidad 40 pies

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +2, Supervivencia +1

Sentidos Percepción pasiva 9

Lenguajes ---

Capacidad de carga 88 kg.

Combate. A pesar de estar entrenado para el combate, cada ataque con embestida será necesario que el jinete haga una tirada de *Trato con Animales* para no caer de la montura.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +3 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 3) daño perforante.

Embestida. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +1 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6 + 2) daño contundente. Si el objetivo es una criatura, esta debe superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 11) o terminará derribada.

ELEMENTAL DE FUEGO

FURIOSO

Elemental Grande, neutral

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 102 (12d10 + 36)

Velocidad 50 pies.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Resistencia a daño contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos.

Inmunidad a daño Fuego y veneno.

Inmunidad a daño agarrado, apresado, cansando, derribado, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado.

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Lenguajes Ígneo.

Desafío 5 (1,800 PX)

Forma de fuego. El elemental puede moverse a través de espacios de tan solo 1 pulgada de ancho. Cualquier criatura que toque al elemental o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies o menos de distancia recibirá 5 (1d10) de daño de fuego.

Además, el elemental podrá entrar en el espacio de una criatura hostil y detenerse en él. La primera vez en un turno que se interne en el espacio de otra criatura, esta última recibirá 5 (1d10) de daño de fuego y se prenderá fuego. Si ocurre esto, la criatura recibirá 5 (1d10) de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos hasta que alguien utilice una acción para extinguir las llamas.

Iluminar El elemental emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue 30 pies más allá. El elemental sufrirá 1 de daño de frío por cada 5 pies que se mueva en el agua o por cada galón de agua que se vierta sobre él.

Susceptibilidad al agua. El elemental sufrirá 1 de daño de frío por cada 5 pies que se mueva en el agua o por cada galón de agua que se vierta sobre él.

ACCIONES

Ataque múltiple. El Elemental puede realizar dos ataques de toque.

Toque. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +16 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6 + 3) de daño de fuego. Si el objetivo es una criatura u objeto inflamable, se prenderá fuego. Si ocurre esto, recibirá 5 (1d10) de daño de fuego al principio de cada uno de sus turnos hasta que una criatura utilice una acción para extinguir las llamas.

ENT DURMIENDO

Planta Enorme, caótica buena

Clase de Armadura 16 (armadura natural)

Puntos de Golpe 138 (12d12 + 60)

Velocidad 30 pies.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
23 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Resistencia a daño Contundente, perforante.

Vulnerable a daño Fuego.

Sentidos Percepción pasiva 13

Lenguajes Común, druídico, elfo, silvano.

Desafío 9 (5000 PX)

Apariencia falsa. Mientras permanezca estático, el ent es indistinguible de un árbol normal y corriente.

Monstruo de asedio El ent inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

ACCIONES

Ataque múltiple. El Ent puede realizar dos ataques de golpe.

Golpe. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +10 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (3d6 + 6) de daño contundente.

Piedra. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +10 para golpear, alcance 60/180 pies, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d10 + 6) de daño contundente.

Animar árboles (1/día). El ent anima mágicamente a hasta dos árboles que se encuentren a 60 pies o menos y pueda ver. Estos árboles tienen el mismo perfil que el ent, con las siguientes excepciones: sus puntuaciones de Inteligencia y Carisma son de 1, no pueden hablar, y solo poseen la acción de golpe. Los árboles se comportan como aliados del ent. Cada árbol permanecerá animado durante 1 día, salvo que él o el ent mueran, se alejen más de 120 pies o el ent utilice una acción adicional para transformarlo de nuevo en un árbol inanimado. Cuando deje de estar animado, el árbol intentará enraizarse.

ESPINA MARCHITA

Planta Mediana, neutral malvada

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 30 pies.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Sentidos visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 9

Lenguajes ---

Desafío 1/4 (50 PX)

ACCIONES

Garras. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +3 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (2d4 + 1) de daño perforante.

Agujas. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +3 para golpear, alcance 5 pies o alcance 30/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d6 + 1) de daño perforante.

VARA MARCHITA

Planta pequeña, neutral malvada

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 4 (1d6 + 1)

Velocidad 20 pies.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Habilidades Sigilo +3

Vulnerable a daño Fuego.

Sentidos visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 9

Lenguajes ---

Desafío 1/8 (25 PX)

Apariencia falsa. Mientras permanezca estática, la vara marchita es indistinguible de un arbusto muerto.

ACCIONES

Garras. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +4 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

LIANA MARCHITA

Planta Mediana, neutral malvada

Clase de Armadura 12 (armadura natural)

Puntos de Golpe 26 (4d8 + 8)

Velocidad 10 pies.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades Sigilo +1

Sentidos visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 10

Lenguajes ---

Desafío 1/2 (100 PX)

Apariencia falsa. Mientras permanezca estática, la enredadera marchita es indistinguible de un amasijo de enredaderas.

ACCIONES

Constreñir. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +4 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante, y si el objetivo es Grande o más pequeño estará agarrado (CD 12 para escapar). Hasta que el agarre finalice, el objetivo también estará apesado, y la enredadera no puede constreñir a otro objetivo.

Maraña de plantas (recarga 5-6). Una masa de raíces y plantas surge en un radio de 15 pies alrededor de la enredadera. Se marchitarán pasado 1 minuto. Durante ese periodo de tiempo, la zona será terreno difícil para todas las criaturas que no sean de tipo "planta". Además, en el momento de aparición la maraña, todas las criaturas que la enredadera elija y se encuentren en el área deberán superar una tirada de salvación de Fuerza CD 120 serán apesadas. Una criatura puede invertir su acción en hacer una prueba de Fuerza CD 12, logrando liberarse a sí misma o a otra criatura dentro de su alcance si tiene éxito.



SERPIENTE VENENOSA O CONSTRICTORA GIGANTE

Bestia mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 13

Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)

Velocidad 30 pies, nadar 30 pies.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades Percepción +2

Sentidos Visión a ciegas 10 pies, Percepción pasiva 10

Desafío 1/4 (50 PX)

Venenosa, mordisco. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +6 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d4 + 4) de daño perforante. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11, sufriendo 10 (3d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera. No queda envenenado para término mecánicos del juego.

Constrictora, mordisco. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +6 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Constreñir. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +6 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño contundente y el objetivo está agarrado (CD 16 para escapar). Hasta que el agarre finalice, la criatura también estará apresada y la serpiente no podrá constreñir a otro objetivo.

VELOCIRAPTOR

Bestia mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 52 (8d8+16)

Velocidad 60 pies

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	6 (-2)

Habilidades Percepción +6, sigilo +7

Sentidos Percepción pasiva 14

Languages ---

Desafío 3 (700 PX)

Abalanzarse. Si el velociraptor se mueve al menos 30 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el alosaurio puede usar una acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra él.

Atacar en manada El velociraptor tiene ventaja en las tiradas de ataque contra criaturas que estén a 5 pies o menos de, al menos, un aliado del velociraptor y que no esté incapacitado.

Ataque múltiple. realiza dos ataques uno con sus garras y otro con mordida.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +6 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d4 + 4) de daño perforante.

Garra. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +6 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante.

ALOSAURIO

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 13 (armadura natural)

Puntos de Golpe 51 (6d10 + 18)

Velocidad 60 pies

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades Percepción +5

Sentidos Percepción pasiva 10

Languages ---

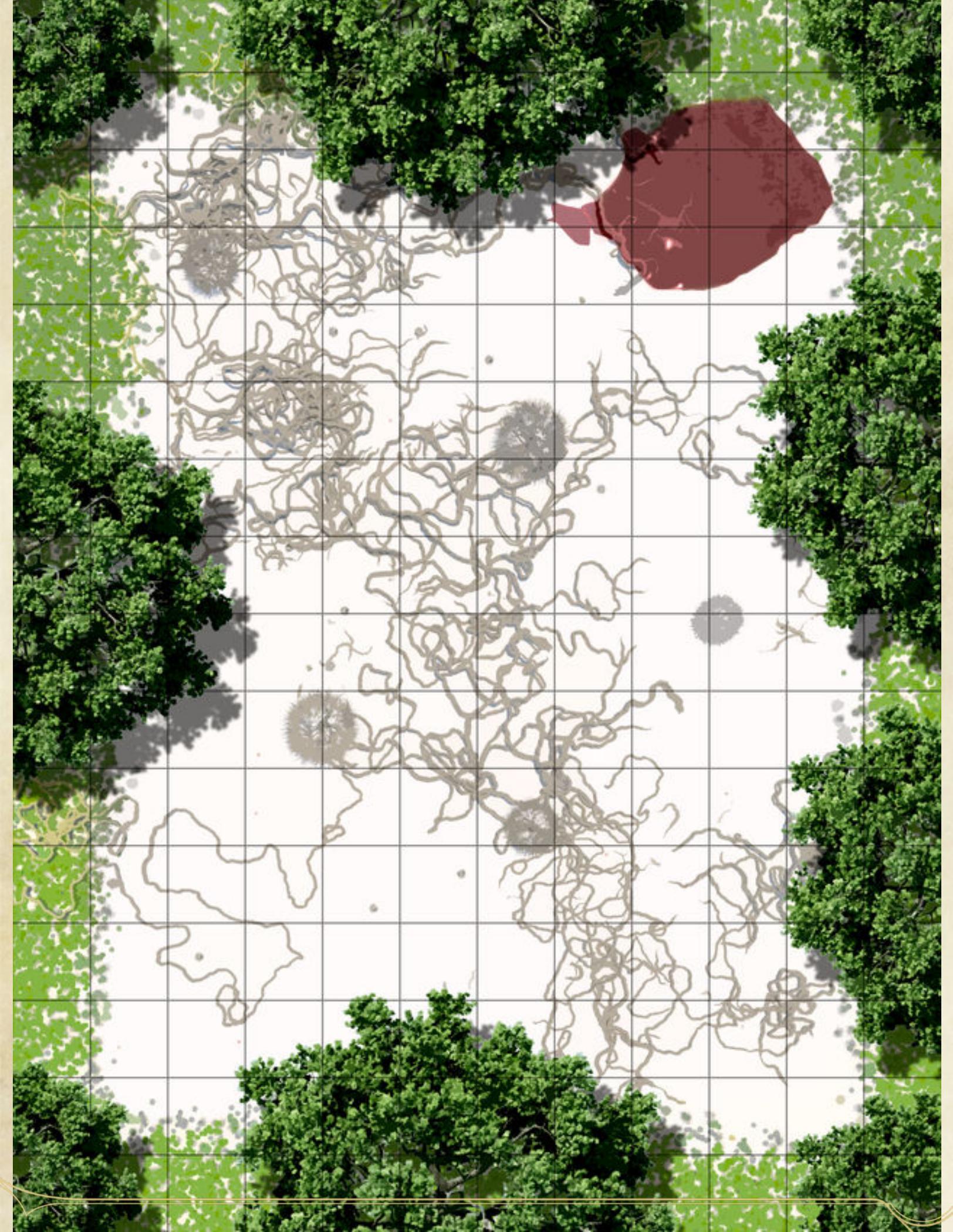
Desafío 2 (450 PX)

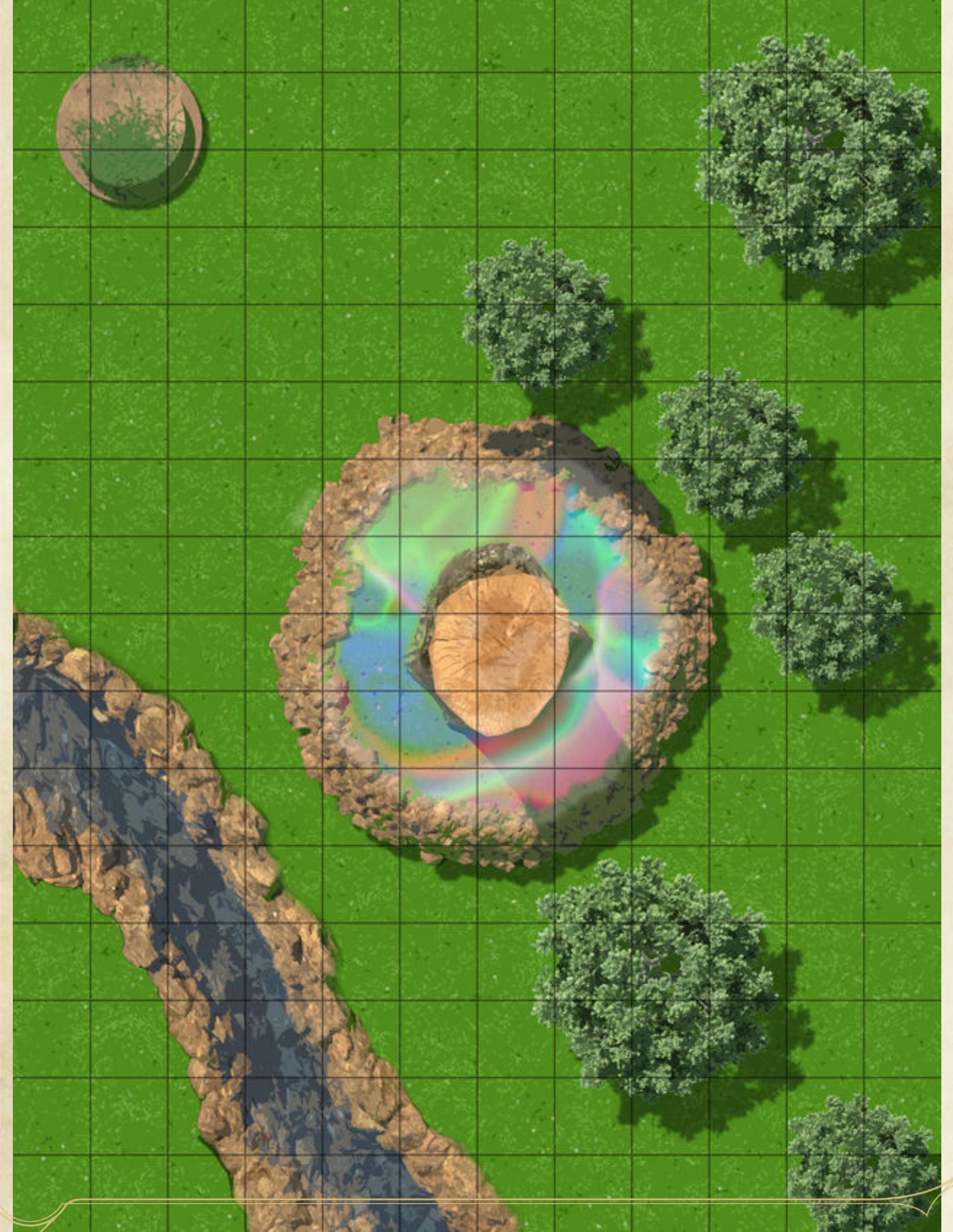
Abalanzarse. Si el alosaurio se mueve al menos 30 pies en línea recta hacia una criatura y después la impacta con su ataque de garra durante el mismo turno, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o será derribado. Si el objetivo está derribado, el alosaurio puede usar una acción adicional para hacer un ataque de mordisco contra él.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +6 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante.

Garra. *Ataque de Arma Cuerpo a cuerpo:* +6 para golpear, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño cortante.





Becca

Pícaro 3

CLASE Y NIVEL

Artista

TRÁFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Mediano pies ligeros

Caótico bueno

900

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE
0 10

+0

DES
5 16

+3

CON
1 13

+1

INT
+4 14

+2

SAB
-1 8

-1

CAR
2 14

+2

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

HABILIDADES

- ACROBACIAS (DES)
- ATLETISMO (FUE)
- C. ARCANO (INT)
- ENGAÑO (CAR)
- HISTORIA (INT)
- INTERPRETACIÓN (CAR)
- INTIMIDACIÓN (CAR)
- INVESTIGACIÓN (INT)
- JUEGO DE MANOS (DES)
- MEDICINA (SAB)
- NATURALEZA (INT)
- PERCEPCIÓN (SAB)
- PERSPICACIA (SAB)
- PERSUASIÓN (CAR)
- RELIGIÓN (INT)
- SIGILO (DES)
- SUPERVIVENCIA (SAB)
- T. CON ANIMALES (SAB)

Cada habilidad se rige por una 'Característica', marcada entre paréntesis, sumar o restar según lo indique. Las habilidades marcadas suman también 'Bonificador de Competencia'.

- Mochila.
- Saco de dormir.
- Lona de acampar.
- Yesquero inicia fuego.
- Antorcha (10).
- Raciones de comida (10).
- Odre con agua (2 lt.)
- Cuerda (50 mts.)
- Maquillaje.
- Tinte para cabello.
- Pequeñas prótesis para cambiar la apariencia física.

CLASE DE ARMADURA

14

Cuero

ARMADURA

INICIATIVA

+3

25

VELOCIDAD

MAX

27

PUNTOS DE GOLPE

DADOS DE GOLPE

3d8

SALVACIÓN

MUERTE

Estoque | Ataque: +5 | Daño: 1d8+3

Arco cort | Ataque: +5 | Daño: 1d6+3 | Rango: 80/320 pies.

Dagas (2) | Ataque: +0/+5 | Daño: 1d4+0/+5 | Rango: 20/60 pies.

RASGOS Y ATRIBUTOS:

- * **Agilidad de los medianos.** Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- * **Vallente.** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- * **Suerte.** Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- * **Sigiloso por naturaleza.** Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.

* Ataque furtivo.

- Una vez por turno, si tienes ventaja en la tirada de ataque con un arma sutil o a distancia, o si tu objetivo tiene otro adversario a 5 pies, puedes infligir 1d6 de daño extra.
- * **Acción astuta.** Puedes utilizar una acción adicional en cada uno de tus turnos de combate. Puedes usar esta acción solamente para acciones de Carrera, Retirada o Esconderte.
 - * **Asesinar.** Ventaja en las tiradas de ataque realizadas contra cualquier criatura que no haya resuelto su turno aún. Cualquier golpe que inflijas contra una criatura sorprendida es un golpe

Burgundy

Guerrero 3

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Mediano fornido

RAZA

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE
4 14
+2

DES
2 15
+2

CON
5 16
+3

INT
-1 8
-1

SAB
0 10
+0

CAR
1 12
+1

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

HABILIDADES

- ACROBACIAS (DES)
- ATLETISMO (FUE)
- C. ARCANO (INT)
- ENGAÑO (CAR)
- HISTORIA (INT)
- INTERPRETACIÓN (CAR)
- INTIMIDACIÓN (CAR)
- INVESTIGACIÓN (INT)
- JUEGO DE MANOS (DES)
- MEDICINA (SAB)
- NATURALEZA (INT)
- PERCEPCIÓN (SAB)
- PERSPICACIA (SAB)
- PERSUASIÓN (CAR)
- RELIGIÓN (INT)
- SIGILO (DES)
- SUPERVIVENCIA (SAB)
- T. CON ANIMALES (SAB)

Cada habilidad se rige por una 'Característica', marcada entre paréntesis, sumar o restar según lo indique. Las habilidades marcadas suman también 'Bonificador de Competencia'.

- Mochila.
- Saco de dormir.
- Lona de acampar.
- Yesquero inicia fuego.
- Antorcha (10).
- Raciones de comida (10).
- Odre con agua (2 lt.)
- Cuerda (50 mts.)
- Juego de ganzúas.

CLASE DE ARMADURA

16

Cota de escamas
ARMADURA

INICIATIVA

+2

25
VELOCIDAD

MAX

39

PUNTOS DE GOLPE

DADOS DE GOLPE

3d10

SALVACIÓN
MUERTE

RASGOS Disfruto de mi fortaleza y de romper cosas.
IDEALES Vive y deja vivir.

VÍNCULOS Mi honor es mi vida.

DEFECTOS Poco respeto por los que no son guerreros

Espada larga | Ataque: +4 | Daño: 1d8+2 o 1d10+2 a dos manos.

Espada corta | Ataque: +2 | Daño: 1d6+2 | ataque a dos armas.

Ballesta (20) | Ataque: +4 | Daño: 1d4+2 | Rango: 30/60 pies.

RASGOS Y ATRIBUTOS:

* **Agilidad de los medianos.**

Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.

* **Vallente.** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.

* **Suerte.** Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.

* **Resistencia fornida.** Tienes ventaja en tiradas de salvación contra veneno, y tienes resistencia contra daño de veneno.

*Estilo de combate:

Combate con Dos Armas
Cuando combates con el estilo de combate de dos armas, puedes añadir tu modificador de característica al daño del segundo ataque.

* **Nuevas energías.** En tu turno, como acción adicional recuperas puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel. Debes hacer un descanso corto o largo antes de poder volver a usarlo.

* **Oleada de acción.** Una vez por jugada tienes una acción extra.

* **Crítico mejorado.** los ataques de tus armas obtienen un crítico en tiradas de 19 o 20.

Chilorio

Pícaro 3

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Mediano pies ligeros Caótico neutral

900

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE
12

+1

DES

16

+3

CON

14

+2

INT

13

+1

SAB

10

+0

CAR

10

+0

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

HABILIDADES

- ACROBACIAS (DES)
- ATLETISMO (FUE)
- C. ARCANO (INT)
- ENGAÑO (CAR)
- HISTORIA (INT)
- INTERPRETACIÓN (CAR)
- INTIMIDACIÓN (CAR)
- INVESTIGACIÓN (INT)
- JUEGO DE MANOS (DES)
- MEDICINA (SAB)
- NATURALEZA (INT)
- PERCEPCIÓN (SAB)
- PERSPICACIA (SAB)
- PERSUASIÓN (CAR)
- RELIGIÓN (INT)
- SIGILO (DES)
- SUPERVIVENCIA (SAB)
- T. CON ANIMALES (SAB)

Cada habilidad se rige por una 'Característica', marcada entre paréntesis, suumar o restar según lo indique. Las habilidades marcadas suman también 'Bonificador de Competencia'.

- Mochila.
- Saco de dormir.
- Lona de acampar.
- Yesquero inicia fuego.
- Antorcha (10).
- Raciones de comida (10).
- Odre con agua (2 lt.)
- Cuerda (50 mts.)
- Herramientas de ladrón.
- Espejo pequeño en una empuñadura de metal.
- Tijeras de hoja estrecha.

CLASE DE ARMADURA

15

Cuero tachonado
ARMADURA

INICIATIVA

+3

25 VELOCIDAD

MAX

30

PUNTOS DE GOLPE

DADOS DE GOLPE

3d8

SALVACIÓN

MUERTE

Espada corta | Ataque: +5 | Daño: 1d6+3

Arco corto | Ataque: +5 | Daño: 1d6+3 | Rango: 80/320 pies.

Dagas (2) | Ataque: +5 | Daño: 1d4+5 | Rango: 20/60 pies.

RASGOS Y ATRIBUTOS:

- * **Agilidad de los medianos.** Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- * **Vallente.** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- * **Suerte.** Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- * **Sigiloso por naturaleza.** Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.

* Ataque furtivo.

- Una vez por turno, si tienes ventaja en la tirada de ataque con un arma sutil o a distancia, o si tu objetivo tiene otro adversario a 5 pies, puedes infligir 1d6 de daño extra.
- * **Acción astuta.** Puedes utilizar una acción adicional en cada uno de tus turnos de combate. Puedes usar esta acción solamente para acciones de Carrera, Retirada o Esconderte.
 - * **Manos rápidas.** Puedes usar la acción adicional de tu rasgo Acción astuta y hacer una prueba de Juego de Manos, usando tus herramientas de ladrón, para desactivar una trampa o abrir un cerrojo.

Corra

Guerrero 3

CLASE Y NIVEL

Héroe del pueblo

TRÁFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Mediano fornido

RAZA

Legal neutral

ALINEAMIENTO

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE
2 10

+0

DES
3 16

+3

CON
4 14

+2

INT
+1 12

+1

SAB
-1 8

-1

CAR
2 14

+2

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

HABILIDADES

- ACROBACIAS (DES)
- ATLETISMO (FUE)
- C. ARCANO (INT)
- ENGAÑO (CAR)
- HISTORIA (INT)
- INTERPRETACIÓN (CAR)
- INTIMIDACIÓN (CAR)
- INVESTIGACIÓN (INT)
- JUEGO DE MANOS (DES)
- MEDICINA (SAB)
- NATURALEZA (INT)
- PERCEPCIÓN (SAB)
- PERSPICACIA (SAB)
- PERSUASIÓN (CAR)
- RELIGIÓN (INT)
- SIGILO (DES)
- SUPERVIVENCIA (SAB)
- T. CON ANIMALES (SAB)

Cada habilidad se rige por una 'Característica', marcada entre paréntesis, suumar o restar según lo indique. Las habilidades marcadas suman también 'Bonificador de Competencia'.

- Mochila.
- Saco de dormir.
- Lona de acampar.
- Yesquero inicia fuego.
- Antorcha (10).
- Raciones de comida (10).
- Odre con agua (2 lt.)
- Cuerda (50 mts.)
- Juego de ganzúas.
- Herramientas de carpintería.

CLASE DE ARMADURA

17

Clero
Tachonado
y escudo
ARMADURA

INICIATIVA

+3

25

VELOCIDAD

MAX

36

PUNTOS DE GOLPE

DADOS DE GOLPE

3d10

SALVACIÓN

MUERTE

RASGOS Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras.

IDEALES Las personas merecen ser tratadas con dignidad y respeto.

VÍNCULOS Protejo a los indefensos.

Ego, pues estoy convencido de la importancia de mi destino.

DEFECTOS

Estoque | Ataque: +5 | Daño: 1d8+3 (+2 Duelista)

Dagas (2) | Ataque: +5 | Daño: 1d4+3 | Rango 20/60 pies.

Ballesta P.(20) | Ataque: +5 | Daño: 1d10+3 | Rango:100/400 pies requiere 1 acción para recargar,después de disparar.

RASGOS Y ATRIBUTOS:

* **Agilidad de los medianos.**

Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.

* **Vallente.** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.

* **Suerte.** Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.

* **Resistencia fornida.** Tienes ventaja en tiradas de salvación contra veneno, y tienes resistencia contra daño de veneno.

*Estilo de combate: Duelista

Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma más, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño con esa arma.

* **Nuevas energías.** En tu turno, como acción adicional recuperas puntos de golpe igual a 1d10 + tú nivel. Debes hacer un descanso corto o largo antes de poder volver a usarlo.

* **Oleada de acción.** Una vez por jugada tienes una acción extra.

* **Crítico mejorado.** los ataques de tus armas obtienen un crítico en tiradas de 19 o 20.

Euphemia

Mago 3

CLASE Y NIVEL

Huérfano

TRÁFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Mediano pies ligeros

RAZA

Neutral

ALINEAMIENTO

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE 10 (+0)

DES 16 (+3)

CON 12 (+1)

INT 15 (+2)

SAB 13 (+1)

CAR 9 (-1)

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

HABILIDADES

- ACROBACIAS (DES)
- ATLETISMO (FUE)
- C. ARCANO (INT)
- ENGAÑO (CAR)
- HISTORIA (INT)
- INTERPRETACIÓN (CAR)
- INTIMIDACIÓN (CAR)
- INVESTIGACIÓN (INT)
- JUEGO DE MANOS (DES)
- MEDICINA (SAB)
- NATURALEZA (INT)
- PERCEPCIÓN (SAB)
- PERSPICACIA (SAB)
- PERSUASIÓN (CAR)
- RELIGIÓN (INT)
- SIGILO (DES)
- SUPERVIVENCIA (SAB)
- T. CON ANIMALES (SAB)

Cada habilidad se rige por una 'Característica', marcada entre paréntesis, sumar o restar según lo indique. Las habilidades marcadas suman también 'Bonificador de Competencia'.

CLASE DE ARMADURA 13

Ninguna ARMADURA

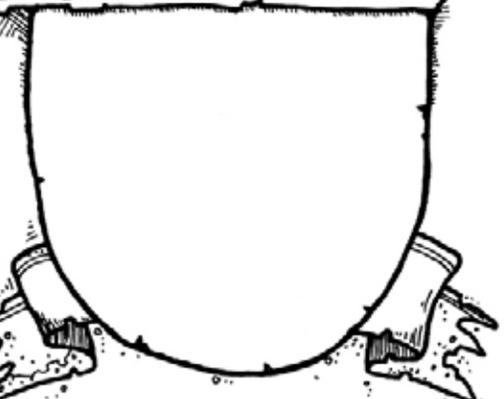
INICIATIVA +3

25 VELOCIDAD

MAX 21

PUNTOS DE GOLPE 3d6

SALVACIÓN MUERTE



RASGOS Hago un montón de preguntas.

IDEALES Gente. Ayudo a quienes me ayudan, eso es lo que nos mantiene vivos.

VÍNCULOS Mi pueblo o ciudad es mi hogar, y lucharé para defenderlo.

DEFECTOS Si no te sabes cuidar, me caes mal.

Bastón | Ataque: +2 | Daño: 1d6 o 1d8 a dos manos.

- nvl.1** **Proyector mágico:** Tres dardos brillantes de fuerza mágica a una o varias criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño.
- nvl.1** **Onda atronadora:** Cada criatura al rededor de ti debe hacer una tirada de salvación constitución. En un fallo, una criatura toma 2d8 daño de trueno y es empujada 10 pies de ti. En un éxito, la criatura toma la mitad del daño y no es empujada.

RASGOS Y ATRIBUTOS:

- * **Agilidad de los medianos.** Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- * **Vallente.** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- * **Suerte.** Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- * **Sigiloso por naturaleza.** Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.

- Mochila.
- Libro de Conjuros
- Tintero
- Pluma
- Hojas de pergamino (10)
- Bolsa pequeña de arena
- Abrecartas.

* Trucos (1 x turno)

- * **Agarre electrizante.** Lanza 1d20+4 contra el CA objetivo, si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta el inicio de su siguiente turno.
- * **Saeta de fuego.** Arrojas una mota de fuego a una criatura u objeto que se encuentre dentro del alcance. Lanza 1d20+4 contra el objetivo. Si impactas, este recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Rango 120 pies.
- * **Mano de mago.** Una mano espectral flotante aparece en un punto que eliges en 30 pies de rango. Puede manipular un objeto, abrir un contenedor sin cerradura, depositar o retirar un objeto de un contenedor abierto o vaciar el contenido de un vial. No puede atacar, activar objetos mágicos, o levantar más de 10 libras.
- nvl.2** **Invisibilidad.** Tú y lo que lleses cargando se vuelve invisible 1 hora.
- TRUCOS nvl. 0 [Disponibles siempre]**
- CONJUIROS nvl. 1 [Disponibles 4]**
- CONJUIROS nvl. 2 [Disponibles 2]**

Becca

Pícaro 3

CLASE Y NIVEL

Artista

TRÁFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Mediano pies ligeros

RAZA

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE
0 10

+0

DES
5 16

+3

CON
1 13

+1

INT
+4 14

+2

SAB
-1 8

-1

CAR
2 14

+2

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

HABILIDADES

- ACROBACIAS (DES)
- ATLETISMO (FUE)
- C. ARCANO (INT)
- ENGAÑO (CAR)
- HISTORIA (INT)
- INTERPRETACIÓN (CAR)
- INTIMIDACIÓN (CAR)
- INVESTIGACIÓN (INT)
- JUEGO DE MANOS (DES)
- MEDICINA (SAB)
- NATURALEZA (INT)
- PERCEPCIÓN (SAB)
- PERSPICACIA (SAB)
- PERSUASIÓN (CAR)
- RELIGIÓN (INT)
- SIGILO (DES)
- SUPERVIVENCIA (SAB)
- T. CON ANIMALES (SAB)

Cada habilidad se rige por una 'Característica', marcada entre paréntesis, sumar o restar según lo indique. Las habilidades marcadas suman también 'Bonificador de Competencia'.

- Mochila.
- Saco de dormir.
- Lona de acampar.
- Yesquero inicia fuego.
- Antorcha (10).
- Raciones de comida (10).
- Odre con agua (2 lt.)
- Cuerda (50 mts.)
- Maquillaje.
- Tinte para cabello.
- Pequeñas prótesis para cambiar la apariencia física.

CLASE DE ARMADURA

14

Cuero

ARMADURA

INICIATIVA

+3

25

VELOCIDAD

MAX

27

PUNTOS DE GOLPE

DADOS DE GOLPE

3d8

SALVACIÓN
MUERTE

RASGOS Me encanta un buen insulto, incluso uno dirigido a mí. **IDEALES** Creatividad. El mundo está necesitado de ideas nuevas. **VÍNCULOS** Burgundy ha sido mi rival desde la infancia...pero lo quiero. **DEFECTOS** Digo lo que pienso aunque duela.

Estoque | Ataque: +5 | Daño: 1d8+3

Arco cort | Ataque: +5 | Daño: 1d6+3 | Rango: 80/320 pies.

Dagas (2) | Ataque: +0/+5 | Daño: 1d4+0/+5 | Rango: 20/60 pies.

RASGOS Y ATRIBUTOS:

- * **Agilidad de los medianos.** Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- * **Vallente.** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- * **Suerte.** Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- * **Sigiloso por naturaleza.** Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.

* Ataque furtivo.

- Una vez por turno, si tienes ventaja en la tirada de ataque con un arma sutil o a distancia, o si tu objetivo tiene otro adversario a 5 pies, puedes infligir 1d6 de daño extra.
- * **Acción astuta.** Puedes utilizar una acción adicional en cada uno de tus turnos de combate. Puedes usar esta acción solamente para acciones de Carrera, Retirada o Esconderte.
 - * **Asesinar.** Ventaja en las tiradas de ataque realizadas contra cualquier criatura que no haya resuelto su turno aún. Cualquier golpe que inflijas contra una criatura sorprendida es un golpe

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