

¡ES EL CIRCO!

» Un juego de rol por **Virus Visual** «




12+


3-6


2-4

Proyecto seleccionado de la convocatoria

>> AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL HECHAS POR MUJERES <<

¡ES EL CIRCO!

INTRODUCCIÓN

Es el amanecer de un nuevo día, el cielo es azul y el clima agradable, aunque no hay ni una nube a la vista algo comienza a caer del cielo: hojas de papel de mil colores caen flotando hasta las manos de las personas que deambulan por la calle. Al tomar una se puede leer "¡El circo ha llegado!".

Frente a ti hay una gran explosión de bruma dorada y donde antes no había nada ves a un dracónido que sonríe con sus grandes colmillos y te dice: "Prepárate para el espectáculo más grande de tu vida".

En esta aventura corta para *SRD 5a Edición* un grupo de aventureros se encontrarán con un circo ambulante. Tras pasar un divertido rato presenciando los diferentes actos desde primera fila, serán los primeros en ver el cadáver del maestro de ceremonias. Tras descubrir que ese acto no es parte del espectáculo comienza la investigación: ¿Quién o qué lo mató y por qué? Serán las preguntas que los protagonistas tendrán que resolver para ayudar a los integrantes del circo y encontrar al asesino.

¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL Y QUIÉN PUEDE JUGAR?

¿Recuerdas cuando jugabas a la casita o algo similar?

¡Eso era un juego de rol!

Jugar al rol es jugar a pretender que somos alguien más, pero no solo eso, también es construir una historia en conjunto con otras personas, utilizando habilidades para resolver problemas se avanza la trama. Al tratarse de un juego en equipo no hay una forma de ganar o perder, pues divertirse es lo único que importa.

Este es un ejercicio de imaginación que te permite vivir en carne propia grandes aventuras, utilizando un sistema de reglas, turnos y dados para que todos tengan una experiencia justa.

Esta aventura está diseñada para un grupo de 3 a 5 personajes de nivel 4.

Sistema de juego: SRD 5a Edición

Requerimientos: Este manual, lápiz, goma, papel, dados de d4, d6, d8, d10, d12, d20 y un dado percentil. Los dados se pueden conseguir en tiendas especializadas de juegos de mesa, en diferentes sitios o aplicaciones digitales.

Licencia Creative Commons: Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Al final del manual se incluyen hojas de personaje pre-hechas, si lo prefieren, los jugadores pueden crear sus propios personajes desde cero.

Cada jugador deberá escribir en una hoja 3 secretos sobre sus personajes y entregarlos al Dungeon Master quien usará esto para escribirles una "fortuna" por si van a visitar a la vidente.

EL PAPEL DEL DUNGEON MASTER (DM)

Si estás leyendo este manual probablemente se deba a que eres la persona elegida para dirigir esta aventura, aquí encontrarás información suficiente sobre el circo y sus integrantes que te permitirá tener una guía de cómo dirigir la aventura e interpretar a los NPCs.

Recuerda siempre que el rol es un juego colaborativo y que tu papel consiste en arbitrar las situaciones y dar resoluciones. Permite que los jugadores cuenten la historia contigo y déjate llevar a las extrañas situaciones que seguro ocurrirán por sus decisiones.

Tú eres quien tendrá las herramientas, información y secretos que están velados para el resto de los participantes, quienes se llevarán un par de sorpresas y pasarán un rato agradable. Es recomendable que antes de iniciar un juego hables con tu mesa para llegar a acuerdos y todos se sientan a gusto al jugar.

En este manual encontrarás textos encapsulados, que son los recomendados para narrar a los demás jugadores, el resto de la información te servirá para poder dirigir el juego.

También se ha resaltado el **tipo de tiradas** que debes pedir en situaciones específicas.

¿CÓMO ES UNA RONDA TÍPICA DE ACCIONES EN EL JUEGO?

1. Le DM describe la escena:

Quien dirige el juego deberá hacerle saber a los jugadores dónde están, qué o quiénes están a su alrededor para que puedan saber cuáles son sus opciones.

2. Los jugadores describen lo que quieren hacer:

Con base en la situación en la que se encuentren, los jugadores tomarán decisiones sobre lo que quieren, ya sea realizar una acción, hablar con alguien, investigar, etc.

3. Le DM narra el resultado:

Las acciones tienen consecuencias y es tu deber narrar qué sucede, ya sea bueno o malo.

SOBRE LAS TIRADAS.

¿Cómo saber si un jugador es capaz de lograr lo que desea? A veces no hace falta pedir tiradas, por ejemplo:

Si el jugador dice *"Quiero hablar con quien atiende el puesto"*, simplemente podrá hacerlo, el DM tomará el papel del tendero para responder.

Pero también hay situaciones donde puedes pedir tiradas de habilidad. Por ejemplo:

Si el jugador dice *"Quiero tirar esta puerta"*, como DM tendrás que responder: *"Entonces haz una tirada de fuerza para ver si lo logras"*.

En este caso, el DM decidirá **la dificultad (DC) de la tirada** si es que no viene indicada en el manual, **se lanzará un d20** y si el número es igual o superior al DC entonces el personaje logrará su cometido.

TIRADAS DE HABILIDAD.

Cada personaje tiene modificadores que le benefician o no en ciertas tiradas. Por ejemplo, si tu personaje es muy fuerte y te piden una tirada de Atletismo, puedes agregar el modificador que está en tu hoja de personaje **"1d20+4"**. A veces los modificadores también pueden ser negativos, los cuales pueden restar puntos a tu tirada **"1d20-2"**.

CONCURSOS DE TIRADA.

En ocasiones 2 personajes deben competir en una tirada, haz que ambos tiren y ganará el resultado más alto. Por ejemplo, cuando 2 personajes juegan a las vencidas:

Personaje A **tira fuerza y su resultado es de 18**, Personaje B **tira fuerza y su resultado es de 15**. Personaje A gana la competencia.

También se pueden organizar concursos donde las habilidades son distintas para cada quien. Por ejemplo, si el personaje A desea engañar al personaje B diciendo una mentira:

Personaje A **tira engaño y saca 10**, Personaje B **tira perspicacia y saca 17**. Como resultado, *Personaje B no cree en las mentiras de A*.

TIRADAS CON VENTAJA O DESVENTAJA.

A veces se podrán pedir tiradas en las que un jugador tenga ventaja o desventaja, **en ambos casos el d20 se tirará 2 veces**: en ventaja se toma el resultado más alto, en desventaja se toma el resultado más bajo.

DESARROLLO DEL JUEGO

INICIO DEL JUEGO

Los siguientes bloques de texto son los que se recomiendan para narrarle a la mesa al comenzar el juego:

Es el amanecer de un nuevo día, el cielo es azul y el clima agradable, aunque no hay ni una nube a la vista algo comienza a caer del cielo: Hojas de papel de mil colores comienzan a bajar flotando dirigiéndose hacia las manos de las personas que deambulan por la calle y al tomar uno puede ver que dice ¡El circo ha llegado!

Si estás dirigiendo esta aventura para un grupo de personas que no se conocen entre sí, esta puede ser una oportunidad para que se presenten, por ejemplo:

Rumbo a la entrada del circo pueden ver a más personas que se han sentido atraídas por el espectáculo:

Y ocupar esta apertura para preguntar cómo se ven sus personajes:

“Personaje 1, dínos cómo eres, ¿cómo te ves?”

...Y así consecutivamente hasta que todes hayan dado una imagen visual de quiénes son.

Frente a ustedes pueden ver una enorme carpa roja, escuchan música alegre y festiva. Alrededor pueden observar también diferentes puestos, por todo el lugar flotan preciosas orbes de luz de distintos colores. Un medio elfo se acerca a ustedes y dice “Pasen, ¡pasen a divertirse! Por tan solo 5 piezas de oro les daré 1 ticket válido para 6 intentos en nuestras atracciones y para ver el show principal.”



LOCACIONES DEL CIRCO

Mapa #1 Exterior de la carpa



PUESTO DE COMIDA "LAS FRITANGAS"

Atendido por Gingarita, una gnomo de piedra muy alegre.

Este puesto puede funcionar como la típica taberna para ser un punto de reunión o interacción en donde los personajes nuevos tengan un pretexto de interactuar entre sí.

Los aromas de comida provienen de este puesto donde pueden ver distintos comales y cazuelas con distintos contenidos deliciosos. Está rodeado por una barra y también hay varias mesitas a los lados para acomodar a todos los comensales.

Si quieren escuchar rumores tirada de Percepción DC 15

Rumor #1: ¿Viste a Reina Isabel por la mañana? Estaba furiosa.

Rumor #2: Magdalene estaba llorando hace rato, ¿qué habrá pasado?

Si tus jugadores quieren pedir algo de comer o beber, el menú sugerido es el siguiente:

- **1sp** - Orden de Chalupas extra picosas (3) (+1 en tiradas de fuerza)
- **1sp** - Orden de Garnachas express (3) (+1 en tiradas de destreza)
- **1sp** - Gran molote de sesos (+1 en tiradas de inteligencia)

Bebidas

- **5cp** - Agua fresca
- **1sp** - cerveza
- **1sp** - arroz con leche // atole

JUEGO "LOS PATOS"

Atendido por Pato, un goblin relajado.

Este es un pequeño juego de destreza, Pato entrega a los jugadores un palito con una red de papel que se deshace si pasa mucho tiempo en el agua, el objetivo es sacar al menos 1 patito del agua.

Esta tienda de franjas blancas y amarillas tiene una curiosa alberquita con agua donde flotan patitos de madera pintados de amarillo.

Hacer una tirada de Juego de manos (sleight of hand)

1 - 14 = Puedes conservar el patito que has pescado.

15 - 16 = Sombrero con forma de pato.

17 - 18 = Anillo de protección de pato (+1 AC).

19 - 20 = La pluma del patito feo (Quaal's feather token, swan boat).

EL CARRUSEL

Atendido por Mevi, una gnomo de piedra adolescente con mala actitud.

Quien se suba y de vuelta se sentirá extrañamente alegre al bajar. **Ganan un 1d6 extra en cualquier tirada de habilidad (sólo se puede usar una vez)**

Este bello carrusel tiene distintos animales coloridos, aunque son algo extraños, que suben y bajan al ritmo de la música. Entre ellos se puede reconocer un unicornio, un cerdo alado, un dragón rojo, un buhoso y un león.

TIRO AL BLANCO

Atendido por Lachlan, un medio elfo galán.

Al jugador se le entrega un extraño artefacto con mirilla que lanza balines.

Frente a ti hay 3 estantes con pequeñas figuras de metal que cambian de tamaño acorde a los estantes: las figuras ubicadas hasta abajo son grandes y sencillas de apuntar; las del estante de en medio, en cambio, son pequeñas; en el estante superior hay solo clavos delgados que se mueven de un lado a otro.

Arriba de los objetivos hay unas marionetas, que en apariencia se encuentran inmóviles.

Le DM pregunta a cuál estante va a disparar, si al de abajo, el de en medio o el de arriba.

El estante inferior es nivel fácil, hay que superar una tirada de Destreza (dexterity) DC 15, seguido de 1d6 para saber cuántos objetivos tiró.

- 1 = Las marionetas lanzan un chorro de agua que te moja.
- 2 - 3 = Las marionetas bailan.
- 4 - 5 = Cupón gratis para ver a la vidente.
- 6 = Se te devuelve tu dinero.

En el estante de en medio hay que superar una tirada de Destreza (dexterity) DC 17, seguido de 1d6 para saber cuántos objetos tiró.

- 1 = Las marionetas bailan.
- 2 - 3 = Cupón gratis para ver a la vidente.
- 4 - 5 = Peluche de buhoso.
- 6 = Poción de curación.

El estante superior es nivel difícil, hay que superar una tirada de Destreza (dexterity) DC 20, seguido de 1d6 para saber cuántos objetos tiró.

- 1 = Cupón gratis para ver a la vidente.
- 2 - 3 = Peluche de buhoso.
- 4 - 5 = Poción de curación.
- 6 = Poción de fuerza de gigante (Potion of hill giant strength)

LA TIENDA DE LA VIDENTE

Atendido por Magdalene, una tiefling misteriosa.

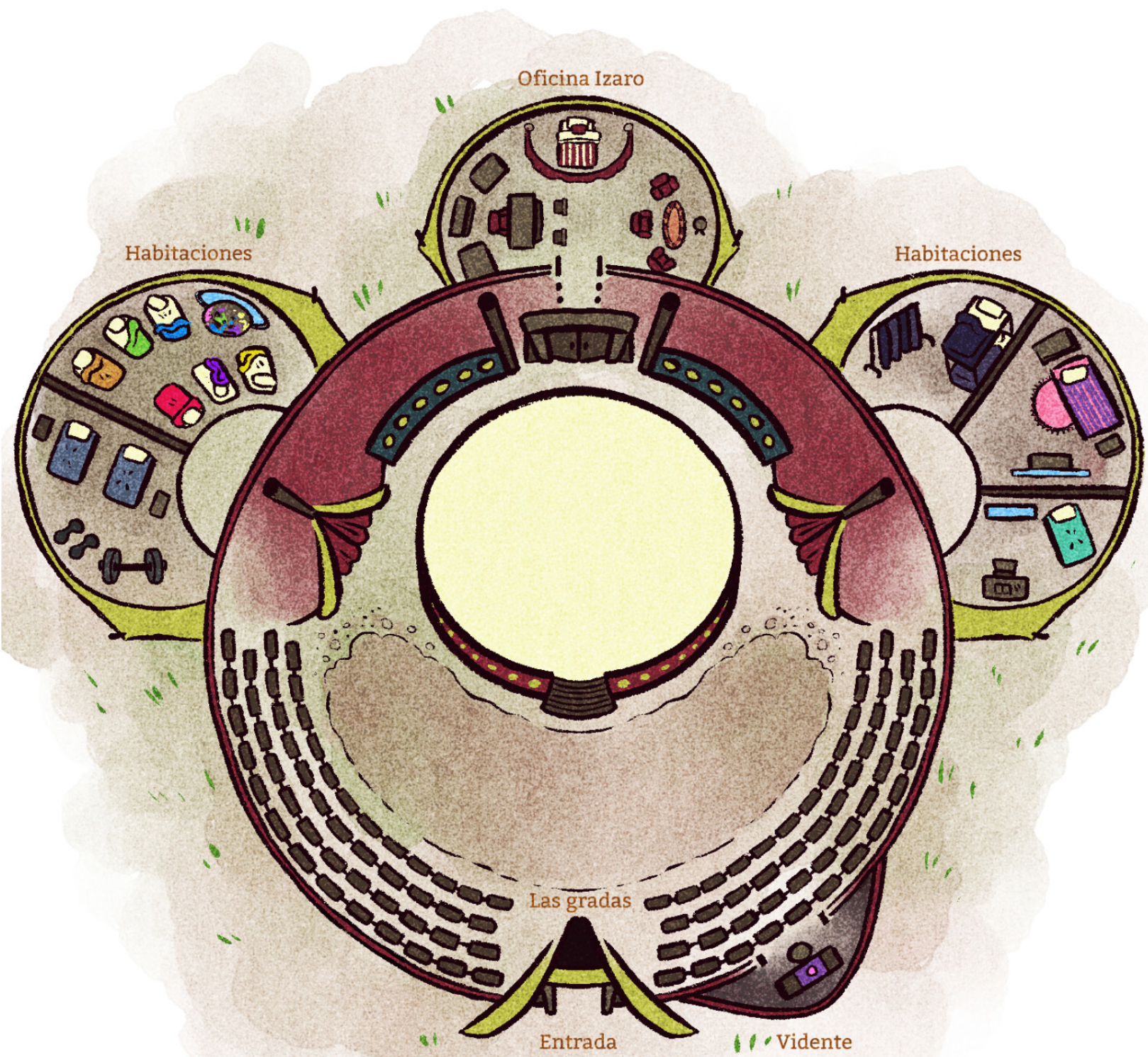
La tienda de la vidente tiene un costo de 1gp para entrar. Si estás usando esta aventura como "sidequest" dentro de una campaña más grande, este sería un buen momento para ofrecer profecías o fortunas a tus jugadores basándote en sus historias de personaje o lo que tengas planeado a futuro en la campaña. De no ser así, ocupa los secretos solicitados al inicio de la partida.

Esta pequeña tienda es bastante oscura, la única fuente de luz proviene del interior de una esfera de cristal que pareciera estar llena de bruma. La luz se refleja en pequeños cristales que cuelgan del techo dando una atmósfera mágica. Tras la esfera ven a una tiefling de piel morada que levanta la mirada al verles pasar "Les había estado esperando".



LA CARPA PRINCIPAL

Mapa #2 Interior de la carpa



LA PRESENTACIÓN DEL MAESTRO DE CEREMONIAS

A ambos lados de la entrada se pueden ver gradas donde hay varias personas sentadas esperando el inicio del show. Después de unos momentos la luz se vuelve más tenue y solo un farol ilumina el centro del escenario. Ocurre un gran estallido "¡Bum!" y una hermosa nube de humo dorado se expande en la explanada, donde antes no había nada ahora se encuentra un dracónido vestido de rojo, su voz resuena por toda la carpa y canta:

"Si te sientes deplorable y no sabes dónde hallarte,
¿Por qué no ir donde está la diversión?
Maravillas, todo el día, solo paga en la taquilla,
ven y se parte... ¡de la diversión!
Tenemos cosas nunca antes vistas,
acércate y contéplalas con pericia.
Únete a nosotros y experimenta algo prodigioso,
Ven de una vez ¡que ya comienza el show!"

Dato curioso: el diálogo del maestro de ceremonias se puede cantar al ritmo de la canción "Taco - Puttin' On The Ritz" pero no tienes que cantarlo si no quieres.

A continuación vendrán algunos actos de los integrantes del circo, elige de antemano qué actos afectarán a cada uno de tus jugadores para que todos tengan participación.



PRIMER ACTO - ACRÓGATAS

“Con ustedes, los increíbles y ágiles tabaxis provenientes de la ciudad perdida Kissanthea!” Las luces enfocan a lo alto de la carpa en donde se encuentran los trapecios, sobre ellos hay un par de tabaxis sin cabello, que se lanzan al vacío para hacer increíbles piruetas en el aire... ¡Y uno viene hacia ti!

Aquí pide al jugador de tu elección una tirada de **Fuerza DC 17**, al fallar este tabaxi se lleva volando al jugador y ambos acrógatas lo lanzan e intercambian en el aire. Después de esto pide una **tirada de salvación de constitución DC 10** para ver si resiste las ganas de vomitar antes de volver a su asiento. Si el jugador resiste la tirada inicial de Fuerza, puede resistir al tabaxi y hacerle perder el equilibrio, terminando prematuramente el acto.

SEGUNDO ACTO - PAYASOS

“Si quieren divertirse, este acto es digno de la realeza”. Ven aparecer una extraña carroza miniatura que se dirige al escenario. Se posiciona en el centro y se abre una pequeña puerta: Del interior ven salir a varios kobolds y no se explican cómo es que podían caber todos ahí adentro.

Están vestidos como payasos y actúan su papel, excepto una kobold vestida muy elegante con una corona dorada sobre su cabeza que va de aquí para allá causando problemas al resto para obtener risas del público.

La reina kobold entonces gira hacia el público y grita “¡Cortenles la cabeza!”

Pide a los jugadores de tu elección una tirada de **Destreza DC 17**, si fallan reciben un pastelazo en el rostro y si tienen éxito lo logran esquivar hábilmente.

Si prueban el merengue, es sabor limón.

TERCER ACTO - MALABARISTA DE CUCHILLOS

“Si se quieren sorprender, nuestra malabarista no los va a decepcionar”. De entre una ligera bruma aparece una mujer plumífera que en lugar de alas tiene muchos cuchillos, hace malabares impresionantes con ellos mientras se balancea sobre una pelota. Lanza uno de sus cuchillos y cae frente a ti -nombre de jugador- y te dice “¿Te gustaría bajar y jugar conmigo?”

Si el jugador accede narra lo siguiente:

Te sujeta con grilletes sobre un tablón circular en el que formas una X humana. No hay forma de discernir la expresión de la plumífera y antes de que puedas intentar cualquier cosa te hace girar, sientes a tu alrededor cómo se clavan los cuchillos sobre el tablón “pum, pum, pum”

Dale oportunidad al jugador de decir qué siente.

Dejas de girar y te liberan de los grilletes... Puedes ver cómo se ha dibujado una perfecta silueta tuya con los cuchillos, pero a ti no te han cortado ni un pelo.

Tirada de constitución DC 15 para no volver el estómago.

CUARTO ACTO - LOS FORZUDOS

El escenario se ilumina por completo y suben un par de sujetos bastante fuera de lo común: Un joven plumífero y un mediano vestido con leotardo. Sin importar su tamaño ni sus razas, ambos tienen un porte orgulloso y muestran sus músculos mientras hacen grandes hazañas de fortaleza.

El plumífero gira hacia las gradas y dice: "¿Será que hay alguien aquí lo suficientemente fuerte para retornos a ambos en las vencidas?"

Se hará un concurso 2 de 3 de fuerza, es decir, tanto le jugador como el DM hacen una tirada de fuerza y quien obtenga el número más alto será el ganador. Esto se repite 3 veces y quien gane 2 es el vencedor.

Si los forzudos ganan, levantan en el aire al jugador como despliegue de su fuerza. Si le jugador gana, los forzudos le felicitan por su fuerza y le dan un premio: **una piedra de la buena suerte.**

QUINTO ACTO - EL MAESTRO DE CEREMONIAS

El dracónido vuelve a aparecer en el centro del escenario y todas las luces lo enfocan, en una de sus manos tiene un gran aro, en la otra un látigo y dice: "Espero que se estén divirtiendo a lo grande. El show que sigue está que arde..."

¡PUM! Todas las luces se apagan, pero no es una oscuridad normal, es como mirar al vacío, ni siquiera quienes tienen visión en la oscuridad pueden ver más allá de su nariz.

Se escucha un grito ahogado...

Las luces vuelven a encenderse y pueden ver al maestro de ceremonias, boca abajo en el suelo...

Hay una gran confusión en el público, algunos comienzan a correr a la salida pero esta ha sido bloqueada con magia. ¿Qué piensan hacer?

Si deciden investigar:

Medicina DC 10, el cuerpo no tiene signos vitales

Investigación DC 10, el cuerpo no parece tener ningún moretón o herida.

Arcana DC 17, energía necrótica emana de su cuerpo.

Si un jugador tiene hechizos para revivir o hablar con muertos, no funcionan.

RESOLVIENDO EL MISTERIO (INFORMACIÓN PARA LE DM)

LO QUE REALMENTE SUCEDIÓ CON IZARO

Izaro ha estado desviando gran parte de las ganancias del circo para sí mismo, ocultándolo a Atena (quien se encarga de recibir el dinero para otorgar el pago al resto de los empleados). Había logrado hasta el momento hacer a un lado las demandas del grupo de kobolds para que les aumentara el sueldo y les otorgara más prestaciones por sus importantes servicios al circo, esto fue hasta que Reina Isabel (la kobold líder) decidió armar un sindicato e invitar a más gente del circo a unirse para exigir sus derechos como trabajadores. Esto llegó a oídos de Izaro por parte de Magdalene y este hizo lo que cualquier mal jefe haría: *fingir su propia muerte para evitar pagar lo justo a sus empleados.*

Él es un hechicero poderoso, cuenta con varios hechizos útiles bajo su manga que le permitirán realizar su gran escape:

- Usa **"Oscuridad (darkness)"** para ocultar su uso de los hechizos ante el público.
- El hechizo **"Jarro mágico (magic jar)"** le permite enviar su propia alma a un jarro (oculto en su oficina) para que así su cuerpo quede en un estado catatónico y no haya duda de que está "muerto". Este hechizo también le permite poseer a cualquier humanoide en un radio de 30 metros (el espacio del interior de la carpa).

POSIBLES SITUACIONES

- Si el grupo va a investigar las habitaciones del circo y dejan el cuerpo de Izaro solo, este volverá a tomar posesión de su cuerpo para escapar mientras nadie lo vea.
- Si el grupo decide investigar la explanada de donde desapareció el cuerpo: En la plataforma principal no encontrarán nada, pero si revisan la explanada frente a las gradas notarán **Investigación DC 15** que nadie arrastró el cuerpo, solo hay pisadas y rumbo a la salida hay una escama dorada.
- Si más de 1 persona está vigilando el cuerpo, el alma de Izaro poseerá a Magdalene y la usará para inculpar a Reina Isabel del asesinato.
- En el caso de que sólo 1 jugador se quede a vigilar el cuerpo mientras el resto se va a investigar, esta persona deberá hacer una **tirada de salvación de carisma DC 18** o ser poseída por Izaro. Si esto ocurre le dirás a tu jugador:

|| "de repente... estás en un lugar de completa oscuridad, no puedes moverte".

- Cuando el resto del grupo regrese al escenario, descubrirán que tanto el cuerpo de Izaro como su amigo han desaparecido de la escena del crimen.
- Cuando lo juzgues pertinente, le jugador volverá a tener control de su cuerpo en las afueras del circo (en la parte de atrás) y podrá ver a Izaro alejándose a toda velocidad del circo, quien va encapuchado. Sin embargo, con una **tirada de Percepción DC 10** es posible darse cuenta de que es Izaro, pues su piel dorada brilla al sol.
 - Si alguien rompe el jarro en la habitación de Izaro (accidentalmente o con intención) su alma regresará a su cuerpo. Si alguien está con él lo notará, de otra forma tratará de escapar con el dinero.

EL SINDICATO

Reina Isabel, la líder de los kobolds, lleva un tiempo organizando y luchando para darle una mejor vida a sus amigos. Previo al circo tenían una vida muy precaria trabajando para un jefe criminal que les trataba muy mal y les ponía en riesgo constantemente. Cuando el circo llegó a su ciudad decidieron huir de su capataz y pedir trabajo como payasos, a lo cual Izaro accedió gustoso. Sin embargo, en los últimos años ha crecido un sentimiento de inconformidad al ver que su jefe no aprecia su arte ni sus habilidades y aunque si bien ya no se encuentran en peligro constante, tampoco se les remunera como es justo. Al no ser tomada en serio por Izaro en sus demandas, Reina Isabel decide expandir sus ideales ya no solo entre los kobolds sino con el resto de los integrantes del circo, ganando para su causa el apoyo de Atena, Loui, Venke, Briseida y Belisario. La única que se ha negado es Magdalene, pues está enamorada de Izaro.

POSIBLES SITUACIONES

- Si Magdalene es poseída por Izaro, ocupará la primera oportunidad para culpar a Reina Isabel de su muerte, pues la ve como la principal causa de que sus empleados dejarán de conformarse con migajas.
- Reina Isabel no puede usar magia, de ser inculpada usará esto para zafarse de las acusaciones, pues claramente hubo magia involucrada en el apagón y el hecho de que Izaro no muestre ninguna herida física en su cuerpo.

AMOR NO CORRESPONDIDO

Magdalene ha estado enamorada de Izaro desde que lo conoció, ella cree ser muy discreta con respecto a sus sentimientos, pero la verdad es que son evidentes para absolutamente todos los integrantes del circo, incluyendo a Izaro.

Es precisamente por esta situación que se vuelve la víctima ideal de posesión para Izaro, quien puede usarla para escapar pues cree que cuando ella se dé

cuenta de lo sucedido, estará demasiado herida para hacer algo.

POSIBLES SITUACIONES

- Si Magdalene es poseída y es ella quien ve a Iزارo partir, se quedará ahí llorando con el corazón roto. El grupo puede obtener la información de que en realidad Iزارo está vivo y acaba de huir del circo.
- Si Magdalene no es poseída en ningún momento y el misterio se resuelve con Iزارo aún presente en la carpa ella va a defenderlo.
- Por otro lado si ella nunca es poseída, pero Iزارo escapa (el cuerpo desaparece) ella hará todo lo posible por ayudarlo a encontrarlo o resolver qué pasó.

INVESTIGANDO LAS HABITACIONES

Pide a tus jugadores que sean específicos sobre qué es lo que están revisando, ejemplo: "Quiero revisar el escritorio" o "voy a buscar bajo la cama" y dependiendo de su tirada podrás decirles qué es lo que encuentran.

Investigación / Percepción DC 15

HABITACIÓN / OFICINA DE IZARO:

- **En el librero:** la caja fuerte con las ganancias (mermadas) del circo.
- **En el escritorio:** compartimiento secreto con papeleo de las finanzas donde es evidente que hay dinero que no está siendo registrado en la bitácora general.
- **En la cama, dentro del colchón:** un jarro aparentemente vacío y el saco con el dinero extra.

HABITACIÓN DE LOS FORZUDOS:

- En la habitación hay diferentes tipos de pesas y mancuernas y está sorprendentemente limpia y ordenada. También hay distintas armas: gran hachas, mazos y luceros de la mañana a la vista de todos.

HABITACIÓN DE LOS KOBOLDS:

- **En el tocador:** toda clase de pinturas, esponjas, brochas, pelucas... Es un desastre.
- **Bajo la cama roja (de Reina Isabel):** un frasco de veneno a la mitad, el veneno pertenece a Atena y fue plantado aquí por Iزارo.

HABITACIÓN DE LES ACRÓGATAS:

- **En su vestidor:** toda clase de leotardos de colores.
- **Bajo la litera:** una ballesta, usada como defensa personal mientras el circo viaja de lugar en lugar.

HABITACIÓN DE MAGDALENE:

Bajo la almohada: Encuentran su diario donde pueden leer que planeaba declararle su amor a Iزارo.

EL PUESTO DE VIDENTE DE MAGDALENE.

- **Bajo su bola de cristal:** una carta de amor dirigida a Izaro, ya está abierta.

HABITACIÓN DE ATENA.

- **En el tocador:** una fotografía donde 3 plumíferos posan en el escenario, la reconocen a ella y a su hijo Venke, al otro plumífero no. El otro plumífero es su difunto esposo (de nombre Werner) que murió cuando Venke era mucho más joven. También está el papeleo "oficial" del dinero pues Atena es quien se encarga de repartir los pagos al resto de los empleados.
- **Estante junto a la cama:** toda clase de hermosos cuchillos.
- **Bajo la cama:** una escama dorada donde solía estar su kit de veneno.

RESOLUCIONES DEL CONFLICTO

- En caso de que Izaro no tenga oportunidad de escapar y se evidencie el desvío de dinero con el papeleo o con el saco de dinero secreto, los integrantes del circo, con ayuda de los jugadores, lo obligarán a firmar un nuevo contrato para sus empleados donde además de pagarles más les otorgará prestaciones de salud y vacaciones.
- Si Izaro ocupa a Magdalene, o alguna de los jugadores para escapar el grupo puede intentar alcanzarlo mientras escapa. Izaro usará el hechizo "confusión (confusion)" sobre todos quienes le persiguen y estos deberán hacer una **tirada de salvación de Sabiduría DC 18**. Cada jugadore que falle la tirada, deberá **tirar un d10** para determinar su comportamiento:
 - 1** = Se moverá en dirección contraria a Izaro.
 - 2-6** = Se quedará paralizado en su lugar.
 - 7-8** = Usará su acción para atacar a quien tenga cerca.
 - 9-10** = ¡Bien! Te sacudes la confusión y continuas normal.

Si logran atraparlo, entregará a regañadientes el dinero y será expulsado del circo.

- Si tus jugadores se empeñan en querer atacar/pelear con Izaro, puedes ocupar como apoyo a Atena, Loui y Venke en la pelea para que puedan vencerlo. Sin embargo, ninguno de ellos estará de acuerdo con matar a Izaro. Izaro tampoco es un asesino y solo quiere irse con el dinero, si les está yendo muy mal en la pelea dejará a los jugadores incapacitados y escapará.
- En caso de que los jugadores creen que cualquier otro integrante del circo fue el culpable, podrán llevarle a las autoridades correspondientes en la ciudad más cercana. Sin embargo, al día siguiente se enteran de que otro integrante del circo acudió a pagar la fianza pues para ese momento Izaro ha escapado exitosamente con el dinero.
- Si el juego se está alargando, ocupa a los NPC's para dar posibles pistas o motivos de lo que está sucediendo y así ayudar a tus jugadores.

PERSONAJES NO JUGADORES (NPC'S)

CON ACCIONES:



IZARO, EL MAESTRO DE CEREMONIAS

DRACÓNIDO, MAGO (WIZARD) NIVEL 17

Extrovertido, seguro de sí mismo, para él lo más importante es el dinero.

Clase de armadura (Armor Class): 10

Puntos de vida (Hit points): 70

Velocidad (Speed): 9m (30ft)

Fuerza (STR): 19 (+4) // Destreza (DEX): 11 (+0) // Constitución (CON): 10 (+0)

Inteligencia (INT): 19 (+4) // Sabiduría (WIS): 11 (+0) // Carisma (CHA): 16 (+3)

Habilidades (Skills): Engaño (Deception) +9, Juego de manos (sleight of hand) +6

Resistencias a daños (Damage Resistances): Fuego, Necrótico.

Sentidos (Senses): 10 de percepción pasiva

Idiomas (Languages): Común y dracónico

HECHIZOS RELEVANTES:

- **Rayo de fuego (Fire bolt)**, cantrip de uso ilimitado, hasta 73m (240ft), +10 al pegar, 4d10 de daño quemante.
- **Aliento de fuego (Breath weapon)**, 1 vez por descanso, hasta 9m (30ft), DEX DC 14, solo mitad del daño en un éxito, 5d6 de daño quemante.
- **Misil mágico (Magic missile)**, nivel 3, hasta 36m (120ft), puedes lanzar 5 dardos a diferentes enemigos o concentrarlos en uno solo, cada dardo hace 1d4+1 de daño de fuerza.
- **Oscuridad (Darkness)**, 1 acción, hasta 18m (60ft), causa oscuridad total.
- **Paso de bruma (Misty Step)**, 1 acción bonus, puede teletransportarse hasta 9m (30ft) de distancia.
- **Confusión (Confusion)**, 1 acción, causa confusión a un grupo de personas en el radio de 3m (10ft) a partir de un punto que elija.
- **Jarro mágico (Magic Jar)**, duración ilimitada o hasta que rompan el jarro.



LOUIS, UNO DE LOS FORZUDOS

MEDIANO, BARBARO (BARBARIAN) NIVEL 8

Reservado y amable, quiere ser muy fuerte sin importar su tamaño.

Clase de armadura (Armor Class): 14

Puntos de vida (Hit points): 101

Velocidad (Speed): 10m (35ft)

Fuerza (STR): 18 (+4) // Destreza (DEX): 13 (+1) // Constitución (CON): 16 (+3)

Inteligencia (INT): 11 (+0) // Sabiduría (WIS): 13 (+1) // Carisma (CHA): 10 (+0)

Habilidades (Skills): Atletismo (Athletics) +7, Percepción (Perseption) +4

Resistencias a daños (Damage Resistances): Veneno.

Sentidos (Senses): 14 de percepción pasiva.

Idiomas (Languages): Mediano, común.

ACCIONES:

- **Golpe desarmado**, cuerpo a cuerpo, +7 al pegar, 5 de daño simple.
- **Gran hacha**, cuerpo a cuerpo, +7 al pegar, 1d12+4 de daño cortante.
- **Furia (rage):** Al entrar en furia se agrega un +4 al daño de sus ataques.



VENKE, EL OTRO FORZUDO

PLUMÍFERO, BARBARO (BARBARIAN) NIVEL 3

Alegre, bonachón y muy inocente, vive para ayudar a los demás.

Clase de armadura (Armor Class): 16

Puntos de vida (Hit points): 35

Velocidad (Speed): 9m (30ft)

Fuerza (STR): 17 (+3) // Destreza (DEX): 16 (+3) // Constitución (CON): 17 (+3)

Inteligencia (INT): 12 (+1) // Sabiduría (WIS): 14 (+2) // Carisma (CHA): 16 (+3)

Habilidades (Skills): Actuación (Performance) +5, Trato animal (Animal handling) +4

Resistencias a daños (Damage Resistances): Veneno.

Sentidos (Senses): 12 de percepción pasiva.

Idiomas (Languages): Auran, común.

ACCIONES:

- **Golpe desarmado**, cuerpo a cuerpo, +5 al pegar, 4 de daño simple.
- **Gran hacha**, cuerpo a cuerpo, +5 al pegar, 1d12+3 de daño cortante.
- **Furia (rage):** Al entrar en furia se agrega un +2 al daño de sus ataques.



ATENA, LANZADORA DE CUCHILLOS

PLUMÍFERO, PÍCARA (ROGUE) NIVEL 8

Seria, reservada e inteligente, solo desea vivir tranquilamente.

Clase de armadura (Armor Class): 16

Puntos de vida (Hit points): 51

Velocidad (Speed): 9m (30ft)

Fuerza (STR): 14 (+2) // Destreza (DEX): 20 (+5) // Constitución (CON): 13 (+1)

Inteligencia (INT): 18 (+4) // Sabiduría (WIS): 13 (+1) // Carisma (CHA): 11 (+0)

Habilidades (Skills): Acrobacias (Acrobatics) +8, Perspicacia (Insight) +7

Resistencias a daños (Damage Resistances): Veneno.

Sentidos (Senses): 11 de percepción pasiva.

Idiomas (Languages): Auran, común.

ACCIONES:

- **Ropera**, cuerpo a cuerpo, +8 al pegar, 1d8+5 de daño punzante.
- **Arco corto**, larga distancia, +8 al pegar, 1d6+5 daño punzante.
- **Esquivo asombroso**: cuando un atacante que puedes ver te pega, puedes esquivar y solo recibir la mitad del daño.

OTROS PERSONAJES NO JUGADORES (NPC'S):

PEQUEÑAS SUGERENCIAS DE CÓMO INTERPRETARLOS SI SE DA LA OPORTUNIDAD.



Magdalene, la vidente: *Amable, llora fácilmente.*

Reina Isabel: *Determinada, siempre ve por la justicia.*

EL RESTO DE LES KOBOLDS

Canelita *es muy tímida.*

Churrumaiz *es alegre.*

Mondongo *es lento.*

Fandango *tiene voz nasal.*

Salchiparra *es todo un caballero.*



ACRÓGATAS

Briseida *es confianzuda.*

Belisario *es coqueto.*

APÉNDICE A

LOS PREMIOS ESPECIALES DE LOS JUEGOS DEL CIRCO

“LOS PATOS”

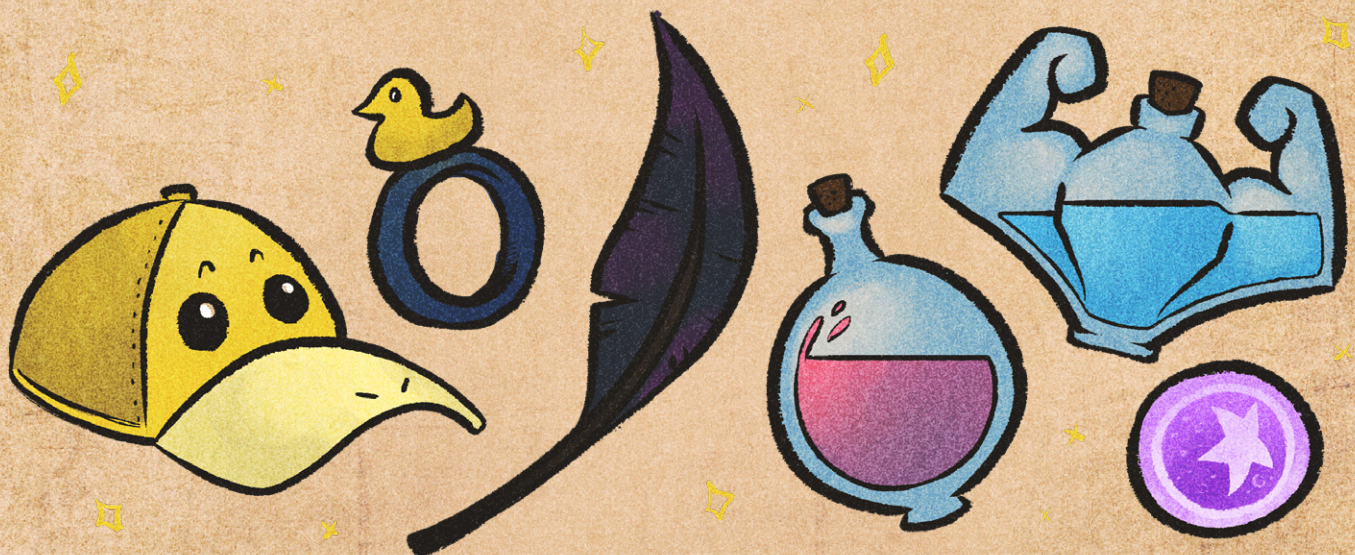
- **Sombrero de pato**
Ventaja en tiradas de carisma, desventaja en tiradas de intimidación.
- **Anillo de protección de pato**
Al usar este anillo tu clase de armadura se eleva +1.
- **La pluma del patito feo**
Puedes ocupar esta pluma en un cuerpo de agua mayor a 20m de diámetro. Al tocar el cuerpo de agua, la pluma desaparece y en su lugar tendrán frente a ustedes un bote con forma de patito amarillo de 15m de largo por 6m de ancho.
El bote puede transportar hasta 32 humanoides y desaparece tras 24 horas.

“TIRO AL BLANCO”

- **Poción de curación**
Al beberla recuperas 2d4 + 2 de puntos de vida.
- **Poción de fuerza gigante**
Al beberla tu característica de fuerza cambia a 21 durante 1 hora.

“PREMIO OTORGADO AL GANARLE A LOS FORZUDOS EN LA COMPETENCIA DE FUERZA”

- **Piedra de la buena suerte**
Esta piedra requiere que te sincronices con ella por al menos 1 descanso corto. Te da +1 en tiradas de habilidad o tiradas de salvación.



APÉNDICE B

CREACIÓN DE PERSONAJES

LAS 6 HABILIDADES PRINCIPALES

- **Fuerza:** Mide poder físico
- **Destreza:** Mide la agilidad y reflejos
- **Constitución:** Mide la resistencia o aguante
- **Inteligencia:** Mide poder de raciocinio y buena memoria
- **Sabiduría:** Mide tu intuición y poder de percepción
- **Carisma:** Mide qué tan bien te desenvuelves con otros

PUNTAJE DE HABILIDAD Y SUS MODIFICADORES

1 = -5	▬▬▬▬	6-7 = -2	▬▬▬▬	12-13 = +1	▬▬▬▬	18-19 = +4
2-3 = -4	▬▬▬▬	8-9 = -1	▬▬▬▬	14-15 = +2	▬▬▬▬	20 = +5
4-5 = -3	▬▬▬▬	10-11 = 0	▬▬▬▬	16-17 = +3	▬▬▬▬	

CALCULAR LOS PUNTOS DE VIDA

En nivel 1 comienzas con el puntaje más alto de tu *"dado de vida"* sumando el modificador de constitución.

A partir de ahí, cada vez que subas de nivel se suman a tus puntos de vida el resultado de una tirada de tu *"dado de vida"* sumando el modificador de constitución.

Si no te gusta dejar las cosas a la suerte, puedes decidir no tirar el dado y usar *"la media"* determinada para cada *"dado de vida"*.

Ejemplo:

El dado de vida de un **Bárbare** es el **d12**, su habilidad de constitución es 15, eso significa que su modificador es +2.

En el nivel 1 este tendrá 14 puntos de vida (12+2).

Si al subir a nivel 2 tira su dado de vida con un resultado desafortunado de **3 puntos + su modificador de constitución (3+2)**, ahora tendrá en total 19 puntos de vida (14 iniciales + 5 del segundo nivel).

En el nivel 3 decide no dejar su vida a la suerte y mejor *usa "la media"*, que para un bárbare es de 7 puntos. Ahora tendrá en total 26 puntos de vida (19+7).

DADOS DE VIDA DE CADA CLASE

Bárbare

Dado de vida = 1d12, Media del dado = 7

Barde, Clerige, Druide, Monje, Pícare, Bruje

Dado de vida = 1d8, Media del dado = 5

Luchadore, Ranger

Dado de vida = 1d10, Media del dado = 6

Hechicere, Mague

Dado de vida = 1d6, Media del dado = 4

HABILIDADES Y VIDA EN NIVEL 4

Aunque es preferible que la resolución de este juego sea pacífica, no va a faltar el grupo que quiera tener una batalla épica contra el maestro de ceremonias, es por esta razón que sugerimos que los personajes sean nivel 4, de esta forma se puede garantizar que tengan más de **30 puntos de vida** y suficientes habilidades útiles en el combate.

En nivel 4 tu personaje debería tener lo siguiente:

Bárbare

Puntos de vida estándar: 33

Furia (3), defensa desarmada, ataque temerario, sentido del peligro, senda barbara (elección entre Berzerker o Guerrero totémico)

Barde

Puntos de vida estándar: 23

Inspiración bárdica (1d6), melodía del descanso, mil usos, colegio bárdico, especialidad en 2 habilidades, hechizos.

Clerigue

Puntos de vida estándar: 23

Dominio divino, canalizar divinidad, (elección del dominio divino entre muerte, conocimiento, vida, luz, naturaleza, tempestad, engaños, guerra), hechizos.

Druide

Puntos de vida estándar: 23

Lenguaje secreto druida, forma salvaje y una mejora a esta, círculo druida (elección entre la tierra y la luna), hechizos.

Luchadore

Puntos de vida estándar: 28

Estilo de pelea, segundo aire, acción súbita, arquetipo marcial.

Monje

Puntos de vida estándar: 23

Defensa paciente, artes marciales, puntos de ki (4), movimiento desarmado, tradición monástica, reflejar misiles, caída suave.

Paladine

Puntos de vida estándar: 28

Sentido divino, manos curativas, estilo de pelea, castigo divino, salud divina, juramento sagrado.

Ranger

Puntos de vida estándar: 28

Enemigo favorito, explorador natural, estilo de pelea, hechizos, arquetipo explorador, sentido primitivo.

Pícare

Puntos de vida estándar: 23

Ataque furtivo, lenguaje de ladrón, acción súbita, arquetipo pícaro (elegir entre timador arcano, asesino o ladrón).

Hechicere

Puntos de vida estándar: 18

Origen de tu magia, fuente mágica, meta magia, hechizos.

Bruje

Puntos de vida estándar: 23

Patrón de otro mundo, pacto mágico, invocaciones eldricas, mejora del pacto, hechizos.

Mague

Puntos de vida estándar: 18

Recuperación arcana, tradición arcana, hechizos.

¿CUÁNTO DINERO TIENE TU PERSONAJE? DEPENDIENDO DE SU CLASE ESTOS SON LOS DADOS PARA DETERMINAR SUS RIQUEZAS.

Bárbare = 2d3 x 10 gp

Barde = 5d4 x 10 gp

Clerigue = 5d4 x 10 gp

Druide = 2d3 x 10 gp

Luchadore = 5d4 x 10 gp

Monje = 5d4 gp



Paladine = 5d4 x 10 gp

Ranger = 5d4 x 10 gp

Pícare = 4d4 x 10 gp

Hechicere = 3d4 x 10 gp

Bruje = 4d4 x 10 gp

Mague = 4d4 x 10 gp

HOJAS PRE-GENERADAS

SI NO QUIERES PERDER EL TIEMPO CREANDO PERSONAJES DESDE CERO, TE RECOMENDAMOS USAR LAS SIGUIENTES HOJAS.

SI DESEAS ARMAR TU PROPIO PERSONAJE, SOLO IMPRIME LA HOJA EN BLANCO QUE VIENE AL FINAL.

NOMBRE DE TU PERSONAJE

ELF LEE

TIRADAS DE SALVACION

+6 Fuerza +5 Destreza
 +2 Constitución +1 Intelligencia
 +2 Sabiduría -1 Carisma

FUERZA **+4**
 HABILIDADES DE FUERZA
 6 Atletismo

DESTREZA **+3**
 HABILIDADES DE DESTREZA
 5 Acrobacias
 3 Juego de manos
 3 Sigilo

CONSTITUCION **+2**
 INSPIRACION **2**
 BONUS DE PROFICIENCIA **2**
 PERSEPCION PASIVA **10**

INTELIGENCIA **+1**
 HABILIDADES DE INTELIGENCIA
 1 Arcana
 1 Historia
 1 Investigacion
 1 Naturaleza
 1 Religión

SABIDURIA **+2**
 HABILIDADES DE SABIDURIA
 2 Trato animal
 2 Perspicacia
 2 Medicina
 4 Persepcion
 2 Sobrevivencia

CARISMA **-1**
 HABILIDADES DE CARISMA
 -1 Engaño
 -1 Intimidación
 -1 Actuación
 -1 Persuasión

ARMADURA **12**
 INICIATIVA **+3**
 VELOCIDAD **30**

PUNTOS Y DADO DE VIDA
 MAXIMOS **30**
 ACTUAL **d8**
 TEMPORAL **4**
 DADO **d8**
 DADOS totales: **4**
 SALVACIONES DE MUERTE
 EXITOS **6**
 FRACASOS **6**

Clase *Monje*

Raza *Elfo*

Nivel *4* Puntos de experiencia

RETRATO

>> ATAQUES Y HECHIZOS <<<

Nombre	Bonus	Daño / Tipo
<i>Ataque desarmado</i>	+4	1d4+3 golpe
<i>Furia de golpes</i>	+6	1d4+3 golpe
<i>Chacos</i>	+6	1d4+3 golpe
<i>Golpe de fuego</i>	+4	1d10+2 quemante

DINERO EN MANO
 COBRE PLATA ELECTRUM ORO PLATINO

PROFICIENCIAS E IDIOMAS

Proficiencias:
Armas sencillas
Instrumentos musicales

Idiomas:
común, elfico y enano

EQUIPAMIENTO

- 1 *Mochila*
- 1 *Poción de curación*
- 4 *Raciones*
- 1 *Cuerda*
- 1 *Antorcha*

CARACTERISTICAS Y RASGOS

- *Visión en la oscuridad*
- *Ventaja en tiradas de salvación contra hechizos de encantar (charm) o que te pongan a dormir.*
- *Trance: Los elfos no duermen, basta meditar 4 horas.*

Puntos de Ki = 4

- *Defensa paciente:*
 Puedes gastar 1 punto de ki para esquivar como acción adicional.

- *Paso del viento:*
 Puedes gastar 1 punto de ki para realizar una acción de retirarse o esprintar como na acción adicional durante tu turno. Tu distancia de salto se dobla durante ese turno.

- *Ráfaga de Golpes:*
 Inmediatamente después de realizar tu acción de ataque durante tu turno, puedes gastar 1 punto de ki para realizar dos impactos desarmados como acción adicional.

- *Puño del aire indómito*

Puedes crear una ráfaga de aire comprimido que golpea como un poderoso puño. Como una acción, puedes gastar 2 puntos ki y elegir una criatura a 30 pies de ti. Esa criatura debe hacer una criatura a 30 pies de ti. Esa Si falla, la criatura recibe 3d10 de daño contundente, más 1d10 de daño contundente extra por cada punto ki adicional que gastes, y puedes empujar a la criatura hasta 20 pies lejos de ti y tumbarla. Si la salvación tiene éxito, la criatura recibe la mitad del daño y no es empujada ni tumada. DC 12

NOMBRE DE TU PERSONAJE

FALANIR

TIRADAS DE SALVACIÓN

+5 Fuerza **+3** Destreza
+2 Constitución **-1** Inteligencia
0 Sabiduría **0** Carisma

FUERZA
+3
17

HABILIDADES DE FUERZA
 3 Atletismo

DESTREZA
+1
12

HABILIDADES DE DESTREZA
 3 Acrobacias
 1 Juego de manos
 1 Sigilo

CONSTITUCIÓN
+2
14

INSPIRACIÓN
 2 BONUS DE PROFICIENCIA
 10 PERSEPCIÓN PASIVA

INTELIGENCIA
-1
9

HABILIDADES DE INTELIGENCIA
 -1 Arcana
 -1 Historia
 -1 Investigación
 -1 Naturaleza
 -1 Religión

SABIDURÍA
0
10

HABILIDADES DE SABIDURÍA
 0 Trato animal
 0 Perspicacia
 0 Medicina
 0 Persepción
 0 Sobrevivencia

CARISMA
0
11

HABILIDADES DE CARISMA
 0 Engaño
 2 Intimidación
 0 Actuación
 0 Persuasión

18 ARMADURA

+1 INICIATIVA

30 VELOCIDAD

PUNTOS Y DADO DE VIDA

MAXIMOS	ACTUAL	DADO
32		d8
	TEMPORAL	Dados totales:
		4

SALVACIONES DE MUERTE

EXITOS **6** FRACASOS **6**

>> ATAQUES Y HECHIZOS <<

Nombre	Bonus	Daño / Tipo
<i>Cimitarra</i>	+5	1d6+5 cortante
<i>Espada de anime</i>	+5	2d6+3 cortante
<i>Lucero del alba</i>	+5	1d8+5 golpe

DINERO EN MANO

COBRE PLATA ELECTRUM ORO PLATINO

PROFICIENCIAS E IDIOMAS

Idioma común y orco

EQUIPAMIENTO

1 *Cota de malla*
 1 *Equipo de ladrón*
 4 *Raciones*
 1 *Cuerda*
 1 *Yoyo*

CARACTERÍSTICAS Y RASGOS

-*Visión en la oscuridad*
 -*Critico mejorado*
 Si sacas 19 en una tirada, se tomará como un 20 critico.
 -*Resistencia a la muerte*
 Si quedas en 0 puntos de vida, tu fortaleza orca te hará resistir y quedar con 1 punto de vida, solo funciona 1 vez por descanso largo.

-*Segundo Aire:*
 Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez.

-*Acción subita:*
 Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales.
 Una vez usas este rasgo, debes completar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez.

-*Ataque salvaje*
 Cuando saques un critico en un ataque con un arma, cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe critico.

NOMBRE DE TU PERSONAJE

TROTÓN

TIRADAS DE SALVACIÓN

+2 Fuerza +6 Destreza
 +2 Constitución 0 Inteligencia
 +3 Sabiduría +1 Carisma

FUERZA **0**
 HABILIDADES DE FUERZA
 2 Atletismo

DESTREZA **+4**
 HABILIDADES DE DESTREZA
 4 Acrobacias
 4 Juego de manos
 6 Sigilo

CONSTITUCIÓN **+2**
 INSPIRACIÓN **0**
 BONUS DE PROFICIENCIA **2**
 PERSEPCIÓN PASIVA **15**

INTELIGENCIA **0**
 HABILIDADES DE INTELIGENCIA
 0 Arcana
 0 Historia
 0 Investigación
 2 Naturaleza
 0 Religión

SABIDURÍA **+3**
 HABILIDADES DE SABIDURÍA
 3 Trato animal
 3 Perspicacia
 3 Medicina
 5 Persepción
 5 Sobrevivencia

CARISMA **+1**
 HABILIDADES DE CARISMA
 1 Engaño
 1 Intimidación
 1 Actuación
 1 Persuasión

ARMADURA **16**
 INICIATIVA **+4**
 VELOCIDAD **25**

PUNTOS Y DADO DE VIDA
 MAXIMOS **39**
 ACTUAL **39**
 TEMPORAL **4**
 DADO **d10**
 DADOS TOTALES: **4**
 SALVACIONES DE MUERTE
 ÉXITOS **6**
 FRACASOS **6**

Clase *Ranger*

Raza *Mediano*

Nivel *4* Puntos de experiencia

RETRATO

>> ATAQUES Y HECHIZOS <<

Nombre	Bonus	Daño / Tipo
<i>Ropera</i>	+6	1d8+4 punzante
<i>Arco largo</i>	+8	1d8+4 punzante
<i>Marca de cazador</i>	-	1d6
<i>Curar heridas</i>	-	1d8+3 curación

DINERO EN MANO

COBRE

PLATA

ELECTRUM

ORO

PLATINO

PROFICIENCIAS E IDIOMAS

Proficiencias:
Armas simples y marciales

Idiomas:
común, mediano, goblin y elfico

EQUIPAMIENTO

- 1 *Armadura de cuero*
- 1 *Saco de dormir*
- 4 *Raciones*
- 1 *Cuerda*
- 1 *Antorcha*

CARACTERÍSTICAS Y RASGOS

-Suerte: si sacas 1 puedes volver a tirar el dado y usar el mismo resultado (si vuelves a sacar 1, ni modo).

-Valentía: Ventaja en tiradas de salvación contra miedo.

-Resistencia: Ventaja en tiradas de salvación contra veneno o daño de envenenamiento.

-Enemigo favorito:

Elige un tipo de enemigo favorito: aberraciones, bestias, celestiales, construcciones, dragones, elementales, hadas, demonios, gigantes, monstruosidades, mocos, plantas o muertos vivientes. Alternativamente, puede seleccionar dos razas de humanoides (como gnolls y orcos) como enemigos favoritos.

Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos favoritos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos.

Cuando obtienes esta función, también aprendes un idioma de tu elección que hablan tus enemigos favoritos, si es que hablan uno.

-Presca del cazador / Asesino de colosos:

Tu tenacidad puede desgastar a los enemigos más poderosos. Cuando golpeas a una criatura con un ataque de arma, la criatura recibe 1d8 de daño adicional si está por debajo de su máximo de puntos de golpe. Puedes infligir este daño adicional solo una vez por turno.

NOMBRE DE TU PERSONAJE

VEDONIA

TIRADAS DE SALVACION

Fuerza +1 Destreza 0
 Constitución +2 Intelligencia -1
 Sabiduría +6 Carisma +5

FUERZA

1

13

HABILIDADES DE FUERZA

1 Atletismo

DESTREZA

0

10

HABILIDADES DE DESTREZA

0 Acrobacias
 0 Juego de manos
 0 Sigilo

CONSTITUCION

+2

15

INSPIRACION

2

BONUS DE PROFICIENCIA

14

PERSEPCION PASIVA

INTELIGENCIA

-1

8

HABILIDADES DE INTELIGENCIA

-1 Arcana
 -1 Historia
 -1 Investigación
 -1 Naturaleza
 +1 Religión

SABIDURIA

+4

18

HABILIDADES DE SABIDURIA

4 Trato animal
 6 Perspicacia
 6 Medicina
 4 Persepción
 4 Sobrevivencia

CARISMA

+3

17

HABILIDADES DE CARISMA

3 Engaño
 3 Intimidación
 3 Actuación
 3 Persuasión

Clase **Cleriga**

Raza **Draconica**

Nivel **4** Puntos de experiencia

18

ARMADURA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

PUNTOS Y DADO DE VIDA



SALVACIONES DE MUERTE



RETRATO

>> ATAQUES Y HECHIZOS <<<

Nombre	Bonus	Daño / Tipo
Inflingir heridas	+6	3d10 necrótico
Maazo	+3	1d6+1 golpe
Ballesta ligera	+2	1d6+1 golpe
Curar heridas	-	1d8+4 curación
Palabra de curación	-	1d4+4 curación
Arma espiritual	-	1d4+4 golpe

DINERO EN MANO

COBRE

PLATA

ELECTRUM

ORO

PLATINO

PROFICIENCIAS E IDIOMAS

Proficiencias:
Todo tipo de armaduras.
Escudos
Armas simples

Idiomas:
común, dracónico,
celestial e infernal.

EQUIPAMIENTO

- 1 **Cota de malla**
- 1 **Libro de rezos**
- 4 **Raciones**
- 1 **Simbolo celestial**
- 1 **Escudo**
- 2 **Paoiones**

CARACTERISTICAS Y RASGOS

-Resistencia al daño venenoso.

-Refugio de los creyentes:

Como acolita, eres respetada entre las personas que comparten tu religion. Pueden recibir refugio o ayuda en templos, capillas u otros establecimientos religiosos.

-Expulsar a los no-muertos:

Como acción, presentas tu simbolo sagrado y dices una oración para expulsar a los muertos vivientes. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 pies debe hacer una tirada de salvación de Sabiduria. Si falla, es expulsado durante un minuto o hasta que reciba daño. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar moverse tan lejos de ti como pueda. No puede moverse voluntariamente a un espacio que se encuentre a menos de 30 pies de ti ni realizar reacciones. Durante su acción, solo puede realizar la acción de esprintar o intentar escapar del efecto que le impida moverse. Si no hay ningún lugar al que pueda moverse, puede usar la acción esquivar.

[Cantrip] Perdonar al moribundo, 1 acción

Tocas a una criatura que ha quedado en 0 puntos y la estabilizas. Este hechizo no surte efecto en no-muertos o sobre constructos.

[Cantrip] Resistencia, 1 acción

Al tocar a una criatura le otorgas un d4 que puede usar en alguna tirada de salvación de su elección.

[Hechizo nivel 1] Escudo de fe, 1 acción bonus +2 extra en AC a una criatura que elijas.

[Hechizo nivel 1] Detector Mágia, 1 acción

Por 10 minutos puedes detectar la presencia de cualquier magia en un radio de 30 pies.

[Hechizo nivel 2] Restauración menor, 1 acción

Al tocar a una criatura eliminas una condición que le afecte (ceguera, sordera, parálisis, veneno)

NOMBRE DE TU PERSONAJE

TIRADAS DE SALVACION

Fuerza
 Destreza
 Constitución
 Sabiduría
 Inteligencia
 Carisma

FUERZA

HABILIDADES DE FUERZA

Atletismo

DESTREZA

HABILIDADES DE DESTREZA

Acrobacias
 Juego de manos
 Sigilo

CONSTITUCION

INSPIRACION

BONUS DE PROFICIENCIA

PERSEPCION PASIVA

INTELIGENCIA

HABILIDADES DE INTELIGENCIA

Arcana
 Historia
 Investigación
 Naturaleza
 Religión

SABIDURIA

HABILIDADES DE SABIDURIA

Trato animal
 Perspicacia
 Medicina
 Persepción
 Sobrevivencia

CARISMA

HABILIDADES DE CARISMA

Engaño
 Intimidación
 Actuación
 Persuasión



ARMADURA
 INICIATIVA
 VELOCIDAD

PUNTOS Y DADO DE VIDA

MAXIMOS
 ACTUAL
 TEMPORAL
 DADO
 Dados totales:

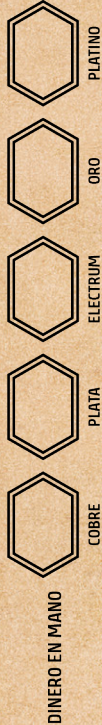
SALVACIONES DE MUERTE

EXITOS
 FRACASOS

RETRATO

>> ATAQUES Y HECHIZOS <<

Nombre
 Bonus
 Daño / Tipo



DINERO EN MANO

PROFICIENCIAS E IDIOMAS

EQUIPAMIENTO

CARACTERISTICAS Y RASGOS

Clase

Raza

Nivel Puntos de experiencia

CRÉDITOS

Virus Visal nació en Tlatlauquitepec, Puebla. Es egresada de diseño gráfico, trabaja en el departamento de arte de un zoológico y trata de hacer cómics el resto del tiempo.

Ha participado en diferentes antologías de cómic como *"Dirty Diamonds #7 Imagination"*, *"Built on Strange Ground"*, *"4x4 número 3"* de editorial Resistencia y *"Hecho en Puebla, antología de cómic"*.

Es una de las ganadoras de *Secuenciarte 2018* por parte de Pixelatl.

Los juegos de rol han sido un hobby constante desde el 2016 pero fue durante la cuarentena de 2020 que decidió animarse a tomar el papel de DM y comenzar a contar historias en este formato.

Twitter: @VirusVisal

Instagram: VirusVisal

Si te gustó esta aventura también puedes apoyarme en **Patreon:**

<https://www.patreon.com/virusvisal>

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos especiales a mis queridos murder hobos: *Albert, Clara, Hugo, Oscar y Adrian*, a mis queridas estafadoras: *Rox, Fer, Karlis y Jolee*, y por último pero no menos importante a las geniales *Smok, Vishi y Mariana* por su retroalimentación. También quiero agradecer a la comunidad de *+morras y dragones* por inspirarme a crear esta primera aventura de muchas más.

LICENCIAS

Historia, arte y personajes son propiedad creativa de Virus Visal.

Este juego está bajo la licencia Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) que prohíbe la venta o modificación de este juego.

OGL LICENSE

PERMISSION TO COPY, MODIFY AND DISTRIBUTE THE FILES COLLECTIVELY KNOWN AS THE SYSTEM REFERENCE DOCUMENT 5.1 ("SRD5") IS GRANTED SOLELY THROUGH THE USE OF THE OPEN GAMING LICENSE, VERSION 1.0A. THIS MATERIAL IS BEING RELEASED USING THE OPEN GAMING LICENSE VERSION 1.0A AND YOU SHOULD READ AND UNDERSTAND THE TERMS OF THAT LICENSE BEFORE USING THIS MATERIAL.

THE TEXT OF THE OPEN GAMING LICENSE ITSELF IS NOT OPEN GAME CONTENT. INSTRUCTIONS ON USING THE LICENSE ARE PROVIDED WITHIN THE LICENSE ITSELF. THE FOLLOWING ITEMS ARE DESIGNATED PRODUCT IDENTITY, AS DEFINED IN SECTION 1(E) OF THE OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A, AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH IN SECTION 7 OF THE OGL, AND ARE NOT OPEN CONTENT: DUNGEONS & DRAGONS, D&D, PLAYER'S HANDBOOK, DUNGEON MASTER, MONSTER MANUAL, D20 SYSTEM, WIZARDS OF THE COAST, D20 (WHEN USED AS A TRADEMARK), FORGOTTEN REALMS, FAERÛN, PROPER NAMES (INCLUDING THOSE USED IN THE NAMES OF SPELLS OR ITEMS), PLACES, UNDERDARK, RED WIZARD OF THAY, THE CITY OF UNION, HEROIC DOMAINS OF YSGARD, EVERCHANGING CHAOS OF LIMBO, WINDSWEPT DEPTHS OF PANDEMONIUM, INFINITE LAYERS OF THE ABYSS, TARTERIAN DEPTHS OF CARCERI, GRAY WASTE OF HADES, BLEAK ETERNITY OF GEHENNA, NINE HELLS OF BAATOR, INFERNAL BATTLEFIELD OF ACHERON, CLOCKWORK NIRVANA OF MECHANUS, PEACEABLE KINGDOMS OF ARCADIA, SEVEN MOUNTING HEAVENS OF CELESTIA, TWIN PARADISES OF BYTOPIA, BLESSED FIELDS OF ELYSIUM, WILDERNESS OF THE BEASTLANDS, OLYMPIAN GLADES OF ARBOREA, CONCORDANT DOMAIN OF THE OUTLANDS, SIGIL, LADY OF PAIN, BOOK OF EXALTED DEEDS, BOOK OF VILE DARKNESS, BEHOLDER, GAUTH, CARRION CRAWLER, TANAR'RI, BAATEZU, DISPLACER BEAST, GITHYANKI, GITHZERA, MIND FLAYER, ILLITHID, UMBER HULK, YUAN-TI.

ALL OF THE REST OF THE SRD5 IS OPEN GAME CONTENT AS DESCRIBED IN SECTION 1(D) OF THE LICENSE. THE TERMS OF THE OPEN GAMING LICENSE VERSION 1.0A ARE AS FOLLOWS:

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A THE FOLLOWING TEXT IS THE PROPERTY OF WIZARDS OF THE COAST, LLC. AND IS COPYRIGHT 2000 WIZARDS OF THE COAST, INC ("WIZARDS"). ALL RIGHTS RESERVED.

1. DEFINITIONS: (A) "CONTRIBUTORS" MEANS THE COPYRIGHT AND/OR TRADEMARK OWNERS WHO HAVE CONTRIBUTED OPEN GAME CONTENT; (B) "DERIVATIVE MATERIAL" MEANS COPYRIGHTED MATERIAL INCLUDING DERIVATIVE WORKS AND TRANSLATIONS (INCLUDING INTO OTHER COMPUTER LANGUAGES), POTATION, MODIFICATION, CORRECTION, ADDITION, EXTENSION, UPGRADE, IMPROVEMENT, COMPILATION, ABRIDGMENT OR OTHER FORM IN WHICH AN EXISTING WORK MAY BE RECAST, TRANSFORMED OR ADAPTED; (C) "DISTRIBUTE" MEANS TO REPRODUCE, LICENSE, RENT, LEASE, SELL, BROADCAST, PUBLICLY DISPLAY, TRANSMIT OR OTHERWISE DISTRIBUTE; (D) "OPEN GAME CONTENT" MEANS THE GAME MECHANIC AND INCLUDES THE METHODS, PROCEDURES, PROCESSES AND ROUTINES TO THE EXTENT SUCH CONTENT DOES NOT EMBODY THE PRODUCT IDENTITY AND IS

AN ENHANCEMENT OVER THE PRIOR ART AND ANY ADDITIONAL CONTENT CLEARLY IDENTIFIED AS OPEN GAME CONTENT BY THE CONTRIBUTOR, AND MEANS ANY WORK COVERED BY THIS LICENSE, INCLUDING TRANSLATIONS AND DERIVATIVE WORKS UNDER COPYRIGHT LAW, BUT SPECIFICALLY EXCLUDES PRODUCT IDENTITY. (E) "PRODUCT IDENTITY" MEANS PRODUCT AND PRODUCT LINE NAMES, LOGOS AND IDENTIFYING MARKS INCLUDING TRADE DRESS; ARTIFACTS; CREATURES CHARACTERS; STORIES, STORYLINES, PLOTS, THEMATIC ELEMENTS, DIALOGUE, INCIDENTS, LANGUAGE, ARTWORK, SYMBOLS, DESIGNS, DEPICTIONS, LIKENESSES, FORMATS, POSES, CONCEPTS, THEMES AND GRAPHIC, PHOTOGRAPHIC AND OTHER VISUAL OR AUDIO REPRESENTATIONS; NAMES AND DESCRIPTIONS OF CHARACTERS, SPELLS, ENCHANTMENTS, PERSONALITIES, TEAMS, PERSONAS, LIKENESSES AND SPECIAL ABILITIES; PLACES, LOCATIONS, ENVIRONMENTS, CREATURES, EQUIPMENT, MAGICAL OR SUPERNATURAL ABILITIES OR EFFECTS, LOGOS, SYMBOLS, OR GRAPHIC DESIGNS; AND ANY OTHER TRADEMARK OR REGISTERED TRADEMARK CLEARLY IDENTIFIED AS PRODUCT IDENTITY BY THE OWNER OF THE PRODUCT IDENTITY, AND WHICH SPECIFICALLY EXCLUDES THE OPEN GAME CONTENT; (F) "TRADEMARK" MEANS THE LOGOS, NAMES, MARK, SIGN, MOTTO, DESIGNS THAT ARE USED BY A CONTRIBUTOR TO IDENTIFY ITSELF OR ITS PRODUCTS OR THE ASSOCIATED PRODUCTS CONTRIBUTED TO THE OPEN GAME LICENSE BY THE CONTRIBUTOR (G) "USE", "USED" OR "USING" MEANS TO USE, DISTRIBUTE, COPY, EDIT, FORMAT, MODIFY, TRANSLATE AND OTHERWISE CREATE DERIVATIVE MATERIAL OF OPEN GAME CONTENT. (H) "YOU" OR "YOUR" MEANS THE LICENSEE IN TERMS OF THIS AGREEMENT.

2. THE LICENSE: THIS LICENSE APPLIES TO ANY OPEN GAME CONTENT THAT CONTAINS A NOTICE INDICATING THAT THE OPEN GAME CONTENT MAY ONLY BE USED UNDER AND IN TERMS OF THIS LICENSE. YOU MUST AFFIX SUCH A NOTICE TO ANY OPEN GAME CONTENT THAT YOU USE. NO TERMS MAY BE ADDED TO OR SUBTRACTED FROM THIS LICENSE EXCEPT AS DESCRIBED BY THE LICENSE ITSELF. NO OTHER TERMS OR CONDITIONS MAY BE APPLIED TO ANY OPEN GAME CONTENT DISTRIBUTED USING THIS LICENSE.

3. OFFER AND ACCEPTANCE: BY USING THE OPEN GAME CONTENT YOU INDICATE YOUR ACCEPTANCE OF THE TERMS OF THIS LICENSE.

4. GRANT AND CONSIDERATION: IN CONSIDERATION FOR AGREEING TO USE THIS LICENSE, THE CONTRIBUTORS GRANT YOU A PERPETUAL, WORLDWIDE, ROYALTY-FREE, NONEXCLUSIVE LICENSE WITH THE EXACT TERMS OF THIS LICENSE TO USE, THE OPEN GAME CONTENT.

5. REPRESENTATION OF AUTHORITY TO CONTRIBUTE: IF YOU ARE CONTRIBUTING ORIGINAL MATERIAL AS OPEN GAME CONTENT, YOU REPRESENT THAT YOUR CONTRIBUTIONS ARE YOUR ORIGINAL CREATION AND/OR YOU HAVE SUFFICIENT RIGHTS TO GRANT THE RIGHTS CONVEYED BY THIS LICENSE.

6. NOTICE OF LICENSE COPYRIGHT: YOU MUST UPDATE THE COPYRIGHT NOTICE PORTION OF THIS LICENSE TO INCLUDE THE EXACT TEXT OF THE COPYRIGHT NOTICE OF ANY OPEN GAME CONTENT YOU ARE COPYING, MODIFYING OR DISTRIBUTING, AND YOU MUST ADD THE TITLE, THE COPYRIGHT DATE, AND THE COPYRIGHT HOLDER'S NAME TO THE COPYRIGHT NOTICE OF ANY ORIGINAL OPEN GAME CONTENT YOU DISTRIBUTE.

7. USE OF PRODUCT IDENTITY: YOU AGREE NOT TO USE ANY PRODUCT IDENTITY, INCLUDING AS AN INDICATION AS TO COMPATIBILITY, EXCEPT AS EXPRESSLY LICENSED IN ANOTHER, INDEPENDENT AGREEMENT WITH THE OWNER OF EACH ELEMENT OF THAT PRODUCT IDENTITY. YOU AGREE NOT TO INDICATE COMPATIBILITY OR CO-ADAPTABILITY WITH ANY TRADEMARK OR REGISTERED TRADEMARK IN CONJUNCTION WITH A WORK CONTAINING OPEN GAME CONTENT EXCEPT AS EXPRESSLY LICENSED IN ANOTHER, INDEPENDENT AGREEMENT WITH THE OWNER OF SUCH TRADEMARK OR REGISTERED TRADEMARK. THE USE OF ANY PRODUCT IDENTITY IN OPEN GAME CONTENT DOES NOT CONSTITUTE A CHALLENGE TO THE OWNERSHIP OF THAT PRODUCT IDENTITY. THE OWNER OF ANY PRODUCT IDENTITY USED IN OPEN GAME CONTENT SHALL RETAIN ALL RIGHTS, TITLE AND INTEREST IN AND TO THAT PRODUCT IDENTITY.

8. IDENTIFICATION: IF YOU DISTRIBUTE OPEN GAME CONTENT YOU MUST CLEARLY INDICATE WHICH PORTIONS OF THE WORK THAT YOU ARE DISTRIBUTING ARE OPEN GAME CONTENT.

9. UPDATING THE LICENSE: WIZARDS OR ITS DESIGNATED AGENTS MAY PUBLISH UPDATED VERSIONS OF THIS LICENSE. YOU MAY USE ANY AUTHORIZED VERSION OF THIS LICENSE TO COPY, MODIFY AND DISTRIBUTE ANY OPEN GAME CONTENT ORIGINALLY DISTRIBUTED UNDER ANY VERSION OF THIS LICENSE.

10. COPY OF THIS LICENSE: YOU MUST INCLUDE A COPY OF THIS LICENSE WITH EVERY COPY OF THE OPEN GAME CONTENT YOU DISTRIBUTE.

11. USE OF CONTRIBUTOR CREDITS: YOU MAY NOT MARKET OR ADVERTISE THE OPEN GAME CONTENT USING THE NAME OF ANY CONTRIBUTOR UNLESS YOU HAVE WRITTEN PERMISSION FROM THE CONTRIBUTOR TO DO SO.

12. INABILITY TO COMPLY: IF IT IS IMPOSSIBLE FOR YOU TO COMPLY WITH ANY OF THE TERMS OF THIS LICENSE WITH RESPECT TO SOME OR ALL OF THE OPEN GAME CONTENT DUE TO STATUTE, JUDICIAL ORDER, OR GOVERNMENTAL REGULATION THEN YOU MAY NOT USE ANY OPEN GAME MATERIAL SO AFFECTED.

13. TERMINATION: THIS LICENSE WILL TERMINATE AUTOMATICALLY IF YOU FAIL TO COMPLY WITH ALL TERMS HEREIN AND FAIL TO CURE SUCH BREACH WITHIN 30 DAYS OF BECOMING AWARE OF THE BREACH. ALL SUBLICENSES SHALL SURVIVE THE TERMINATION OF THIS LICENSE.

14. REFORMATION: IF ANY PROVISION OF THIS LICENSE IS HELD TO BE UNENFORCEABLE, SUCH PROVISION SHALL BE REFORMED ONLY TO THE EXTENT NECESSARY TO MAKE IT ENFORCEABLE.

15. COPYRIGHT NOTICE OPEN GAME LICENSE V 1.0A COPYRIGHT 2000, WIZARDS OF THE COAST, LLC. SYSTEM REFERENCE DOCUMENT 5.1 COPYRIGHT 2016, WIZARDS OF THE COAST, LLC.; AUTHORS MIKE MEARLS, JEREMY CRAWFORD, CHRIS PERKINS, RODNEY THOMPSON, PETER LEE, JAMES WYATT, ROBERT J. SCHWALB, BRUCE R. CORDELL, CHRIS SIMS, AND STEVE TOWNSHEND, BASED ON ORIGINAL MATERIAL BY E. GARY GYGAX AND DAVE ARNESON.



Proyecto seleccionado de la convocatoria

>> AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL HECHAS POR MUJERES <<



CENTRO
DECULTURA
DIGITAL



LA COLMENA
Centro de Tecnologías Creativas
GRACE QUINTANILLA



GOBIERNO DE
MÉXICO

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA