



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

UNA ESFERA DE NIEVE PARA

NIKKY



12+

3-6

2-4 h

UNA AVENTURA DIMINUTA

**POR ALBERTO MEZA Y
SUSANA F. PLONEDA**

Contigo en
la distancia
cultura desde casa

Cultura digital



UNA ESFERA DE NIEVE PARA

Nikky

POR ALBERTO MEZA Y SUSANA F. PLONEDA



El frío te despierta. A tu alrededor sólo alcanzas a ver terrenos nevados. Lo último que recuerdas, antes de despertar con las manos heladas, es que estabas en una fiesta, celebrando que recibiste unas extrañas monedas de plata por pago, cada una con un rostro diferente: un hombre serio de orejas afiladas. A tu espalda se alza un bosque lleno de pinos, donde gélidos vientos parecen ser lamentos aullantes. Frente a ti se alza un castillo oriental, de cuyas ventanas parece desprender una tenue luz. El cielo se ve completamente nublado y una incesante nevada cae, mientras que por el aire flota una melancólica melodía infantil.

Ahora tú eres el protagonista, ¿qué decisión tomarás?

↑ se

¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL?



Los juegos de rol son aventuras donde tú eres el protagonista, puedes ponerte en los zapatos de tu héroe favorito y emular sus grandes hazañas. En *Una esfera de nieve para Nikky* interpretarás el papel de una persona normal que una mañana, después de haber recibido en pago una extraña moneda de plata, ha despertado en un frío bosque nevado, donde a la distancia se vislumbra un extraño castillo oriental. Tú y tus amigos deberán encontrar la forma de salir de este peligroso lugar.

LOS JUGADORES



Para poder jugar esta aventura se requiere al menos dos personas, aunque es más entretenido si juegan de tres a cinco; unos dos o tres dados (que puedes comprar en cualquier papelería); lápices y hojas de personaje (las cuales puedes encontrar al final del documento). Uno de los jugadores tomará el papel de *Jugador Narrador* (JN) mientras que los otros tomarán el papel de *Jugador Personaje* (JP).

GLOSARIO RÁPIDO



Existen diversos términos que se emplearán a lo largo de la aventura. Se engloban aquí para su mejor consulta.

#D: es el número de dados (de seis caras) que se utilizan en cada tirada, por lo general siempre se tiran 2 dados.

Dificultad: es el número objetivo que se deberá superar para realizar una acción. En el apéndice viene la dificultad básica para las acciones más comunes.

JN (Jugador Narrador): es el encargado de dirigir la aventura, guiar y dar las descripciones de los cuartos y resolver las acciones de los demás jugadores.

JP (Jugador Personaje): son los demás jugadores, quienes toman el rol de los protagonistas de la historia, toman y describen las acciones de los aventureros.

Puntos de vida: es la capacidad que tiene el aventurero para recibir y soportar el daño. Cuando llegue a 0 puntos de vida, el personaje cae inconsciente y si no es atendido en un lapso de diez minutos, muere. Si es atendido, el aventurero que lo atiende deberá hacer una tirada de 2D con dificultad 8 para que recupere 1 punto de vida.

EL ESTILO DEL JUEGO

Se recomienda que el JN haya leído al completo esta aventura, y que la tenga a la mano durante la narración de la misma. Hay algunas partes escritas en cursivas, éstas deberán ser leídas o parafraseadas por el JN. Una vez dichas esas partes, deberá preguntar a los jugadores sus acciones y, dependiendo de las acciones que tomen, narrar las consecuencias.

Por ejemplo:

JN: Ante ustedes se encuentra una imponente torre de piedra roja y madera, se alcanzan a contar tres pisos y la planta baja. Cada piso tiene unas cuantas ventanas pequeñas y en el techo hay una cúpula dorada. En la planta baja ven una escalinata de unos pocos escalones que conduce hasta una puerta de madera negra. Al parecer la dulce melodía que suena por todo el ambiente proviene de este sitio.

Personaje jugador 1 (PJ1): Buscó una piedra en el suelo para arrojarla a una ventana.

JN: No ves piedras debido a la gruesa capa de nieve que hay en el suelo.

JP1: Entonces hago una bola de nieve y la arrojé a la ventana.

JN: Eso es algo fácil, tira 2D

JP1: <tira los dados> ha salido un 6

JN: <consulta su tabla> Bien, ves como la bola de nieve pega entre la ventana y el muro, abriéndola.

Personaje Jugador 2 (JP2): Yo quiero caminar hasta la puerta para ver si está cerrada.

JN: Bien, caminas hasta la escalinata, la cual subes, notas como se encuentra un poco resbaladiza debido a la nieve amontonada, pero no te causa problemas, llegas hasta la puerta, la cual se ve más imponente viéndola de frente, ¿cómo vas a ver si está cerrada?

JP2: ¿Veo alguna manija para abrir?

JN: Sí, tiene una manija la cual puedes halar.

JP2: Bien, la halo hacía mí.

JN: Oyen un chirrido muy fuerte, ya que al parecer la puerta no ha sido abierta en mucho tiempo, pero no te resulta difícil abrirla, una vez abierta <revisa la aventura para continuar con la descripción del cuarto>

Como puedes ver, jugar esta aventura no es un asunto complicado y, te aseguro, será bastante divertido una vez que le encuentres el modo.

LOS AVENTUREROS



Toda JP deberá llevar un aventurero, este tiene varios aspectos los cuales van desde el 0 al 3, donde cero es que no es muy diestro en ese aspecto y 3 eres un maestro. Los JP tiene 6 puntos para repartir entre sus tres aspectos:



AGILIDAD

Muestra que tan ágiles son los aventureros, es útil si quieres pasar desapercibido o tienes que arrojar cosas con precisión.



FUERZA

Que tan fuerte es tu aventurero, te puede ayudar si tienes que combatir, o para saber si puedes mover algo pesado.



MAGIA

Casi todos los aventureros conocen uno o dos trucos mágicos, desde cosas sencillas como hacer que le caigas bien a una persona, o que algo brille como una antorcha, hasta lanzar bolas de fuego o volar. Por cada punto de magia que tengas conoces un conjuro y puedes usarlo una vez por cada aventura.

HOJA DE PERSONAJE

Aventurero: _____ PUNTOS DE VIDA

Jugador: _____

 FUERZA Puntos	 AGILIDAD Puntos
 MAGIA Puntos Conjuros	
 EQUIPO	

Adicionalmente cada aventurero tiene 4+1D puntos de vida, que es la cantidad de daño que puede recibir antes de caer desmayado, y si cae desmayado corre el riesgo de morir si no es atendido rápidamente.

CONJUROS

Los conjuros son efectos supernaturales bastante vistosos, que requieren un esfuerzo mental y físico para ser efectuados, como regla general, cada conjuro puede ser de dos tipos, de daño o de utilidad:

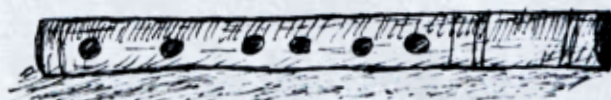
Un conjuro de daño debe especificar que tipo de daño causa (por ejemplo, fuego, hielo, truenos, etc.), y este hace 1D de daño a un oponente.

Un conjuro de utilidad no hace daño y debe ser trabajado con ayuda del JN para que su efecto no sea abusivo, un conjuro de utilidad dura 1D minutos. Ejemplos de conjuros de utilidad pueden ser dormir a los enemigos, volar, hacerse invisible, etc.

EQUIPO

Los aventureros pueden llevar consigo dos o tres objetos útiles, estos se anotan en la hoja del aventurero. Deben ser objetos comunes que podrían caber en tus bolsillos o mochila (esta cuenta como uno de tus objetos). El Jugador Narrador deberá autorizarlos antes de que los anotes en tu hoja.

Ejemplos: mochila, lámpara, libreta con lápiz, instrumento musical pequeño o navaja de bolsillo.





Lo que sigue es información que sólo debe conocer el JN, se recomienda que, si vas a ser un JP, no leas más, para que no te arruines la sorpresa.

EL PERSONAJE NARRADOR



Tú que has elegido ser el Personaje Narrador tendrás el privilegio de dirigir el curso de la aventura. Leerás las descripciones y tendrás que usar tu sentido común para resolver las acciones de los aventureros. Para ayudarte en el trabajo, estas son las dificultades que deberán superar los aventureros al momento de realizar algunas acciones. Tú eres quien debe determinar qué tan fácil o difícil es realizar una acción.

Dificultad	Resultado en 2D
Muy fácil	4
Fácil	6
Normal	8
Difícil	10
Muy difícil	12
Casi imposible	13+

Como puedes ver, hay dificultades que no pueden alcanzarse con una tirada 2D; entonces, esas pruebas sólo deberían estar destinadas a aventureros que, sumando su puntuación de Agilidad o Fuerza, puedan alcanzar esos números.

Además, para ayudarte en las descripciones de los cuartos, puedes leer o parafrasear las partes en cursiva y, ya si los aventureros deciden explorar más la zona, utiliza la descripción de los cuartos para otorgarles más detalles.

Recuerda, siempre puedes agregar o quitar cosas de la aventura si crees que ello te ayudará a volver todo más divertido, la última palabra es tuya.

ANTECEDENTES



Hace algunos años, un poderoso mago conocido como *El Arquitecto* ideó un pequeño juguete para la hija de un rey amigo suyo. Se trataba de una colorida esfera de nieve con un pequeño castillo oriental en su interior. Cuando la esfera es agitada, comienza a nevar en el interior de la esfera al tiempo que una melodía suena desde el interior. El Arquitecto le indicó a la pequeña princesa, Nikky, que, cuando se aburra de la canción, debe apretar el botón localizado en la parte inferior de la esfera y agitar cada cinco minutos hasta que la canción cambie.

EL LAPSO DE TIEMPO



El tiempo es una parte importante de la aventura, para que le sea más fácil al JN llevar el control del tiempo, se recomienda que cada acción relevante (abrir una puerta, caminar por un pasillo, observar algo con detenimiento, tomar algunas cosas, etc.) tenga una duración de un minuto y por cada 10 asaltos de combate o fracción, se cuente un minuto (es decir, un combate que dure 12 rondas, contaría como dos minutos, debido al tiempo que costaría retomar el aliento), de esta forma, cada cinco acciones importantes, la melodía volvería a sonar con todas sus consecuencias.

LA NEVADA



Durante todo el tiempo que los personajes se encuentren dentro de la esfera de nieve, nevará constantemente en el exterior. Dicho evento, bajará la temperatura interior constantemente. Cada minutos, los aventureros deberán realizar una tirada de 2D, durante el primer minuto de la canción deberán sacar más de 7 o perderán 1 punto de vida, el siguiente minuto la dificultad bajará a 6, y así hasta llegar a 2 en el último minuto antes de volver a empezar. La nevada está relacionada con la canción y conforme vaya avanzando, la nevada disminuirá. Cuando la canción se reinicia, la nevada se hace más fuerte. El daño por el frío de la nevada solamente ocurre en el exterior de la pagoda, a menos que alguna ventana abierta, en ese caso, el frío afecta a los aventureros.

EL BOSQUE



Alrededor del castillo hay un enorme bosque nevado, sobre el cual se extienden grandes nubes de tormenta, y siempre está nevando en esa zona, si los aventureros se comienzan a caminar hacia el bosque, la tormenta se vuelve más difícil.

LA TORMENTA



Alrededor de la esfera se alza una terrible y eterna tormenta de hielo que se va haciendo más fuerte conforme se adentran, perdiendo un punto de vida por cada minuto que se permanezca en ella, hasta que los personajes que osaron internarse queden congelados.

INICIO DEL JUEGO

Lee o parafrasea el siguiente texto a los PJ.

Al noche, todos recibieron como pago una extraña moneda plateada, cada una con un rostro diferente. Con su recompensa en el bolsillo, se van a dormir.

A la mañana siguiente, el frío del suelo los despierta. Al levantarse ven que están en un lugar completamente nevado, el cielo se ve lleno de nubes y un extenso bosque se extiende a sus espaldas. Frente a ustedes se encuentra una extraña torre de aspecto oriental, la pagoda, que desde la planta baja, hasta la aguja del techo, tiene cinco plantas y en el ambiente suena una agradable melodía. ¿Qué desean hacer?

Aquí, los JP deberán decidir que harán sus aventureros. Estas son algunas de las preguntas más comunes que pueden hacer y algunas respuestas que puedes darles:

JP: ¿Podemos caminar hacia el bosque?

JN: Claro. Conforme avanzan hacia el bosque comienzan a sentir el viento helado y copos de nieve cayendo sobre sus cuerpos, el frío es tan intenso que pierden un punto de vida.

JP: ¿Hay ventanas en la Torre?

JN: Si, hay varias ventanas en la torre, todas cerradas aunque se ven luces a través de los cristales.

JP: ¿Qué hay en el cielo?

JN: Una capa de nubes grises cubre el cielo, se ve que es de día debido a la luz que se filtra. Además se ve como caen copos de nieve de forma constante.

JP: ¿De dónde sale la música?

JN: Si agudizas el oído te das cuenta que la música proviene de la torre.

Puede que los JP tengas más preguntas, así que deberás usar tu ingenio e imaginación para responder las preguntas, trata de no darles pistas sobre lo que va a pasar adelante, pero haz que la pagoda parezca interesante para explorar.

Recuerda además que la música se repite cada cinco minutos y que con la música la tormenta se hace un poco más fuerte.

LA PAGODA



Un peculiar castillo de estilo oriental, de cinco pisos, se alza en lo que parece ser el centro del lugar. Las ventanas, cubiertas por cristales, dejan ver una luz que irradia el interior. En la planta baja, después de un pequeño pórtico de siete escalones, se alza una gran puerta de madera negra.

Trepar por las paredes de la pagoda resulta bastante sencillo y las ventanas carecen de seguros, por lo que pueden abrirse sin problema, y, para abrir la puerta, sólo se requiere de un ligero esfuerzo y dar paso al interior de la pagoda.

DESCRIPCIÓN DE LOS PISOS

PLANTA BAJA



Una vez abierta la puerta, se ve un largo pasillo que se abre en una sala iluminada donde se alcanza a ver un gran comedor. Bajo sus pies, notan un tapiz que cubre todo el pasillo, el cual tiene una serie de círculos mágicos e inscripciones.

El tapiz: si un jugador pregunta por los círculos mágicos del tapiz, puedes indicarles que son principalmente cinco líneas en la que hay estrellas y otros símbolos astronómicos dispuestos en secuencias. Si alguno de los aventureros tiene algún tipo de conocimiento musical, puedes indicarles que las secuencias se parecen a una melodía infantil.

EL COMEDOR

Siguiendo por el pasillo, se llega hasta un comedor con una mesa de madera negra, grande y robusta. Del lado de la pared notan una gran silla de madera oscura con un forro de pelaje plateado suave, a su lado, dos sillas bastante más modestas y, en el lado de enfrente, tres sillas normales. Detrás de la mesa, ven una vitrina llena de platos, vasos y otros utensilios. En las esquinas del sureste y noreste, hay escaleras que suben y, frente a las escaleras, ~~hay~~ ^{hay} una puerta de madera (son dos puertas).

Frente a cada silla, encuentran un juego de seis cubiertos de plata, un juego de tres platos de porcelana y una copa de alabastro. Toda la loza y el plaqué son valiosos; pero frágiles, así que una caída puede hacer que se rompan. Las puertas de los cuartos del sur no tienen cerradura, así que pueden ser abiertas fácilmente.

LA COCINA

La puerta del oeste conduce a un cuarto que identifican como una cocina, en la pared del oeste encuentran una chimenea sobre la cual cuelga una olla. En la pared del sur hay una gran mesa de trabajo con varios cuchillos, en la esquina suroeste, varios barriles y, al este, una alacena con carnes secas colgadas y frascos con especias y granos.

Este cuarto sirve como cocina. Hay bastante comida que puede ser aprovechada por los aventureros. Los barriles tienen un hidromel bastante rico; pero es muy fácil que alguien se embriague si toma más de tres tragos. Los cuchillos pueden ser utilizados como armas en caso de que los aventureros no lleven armas.

LA ARMERÍA

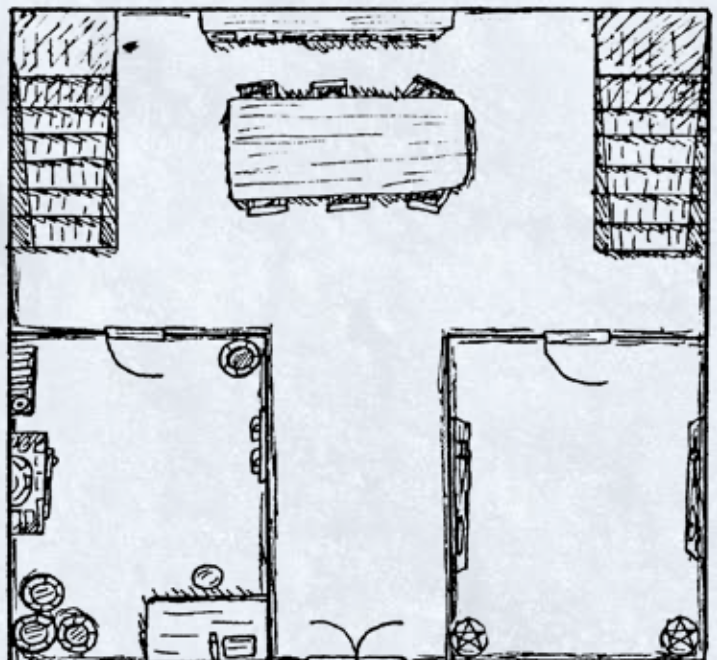
La puerta del este conduce a un cuarto con anaqueles llenos de armas en perfecto estado. En las esquinas del suroeste y sureste yacen unas armaduras montadas.

Los aventureros pueden buscar y tomar armas. Para saber si encuentran el arma que buscan, el JN deberá tirar 1D y restarle 1 al resultado (es decir, que los resultados van de 0 a 5) y esa es la cantidad de armas de ese tipo en existencia.

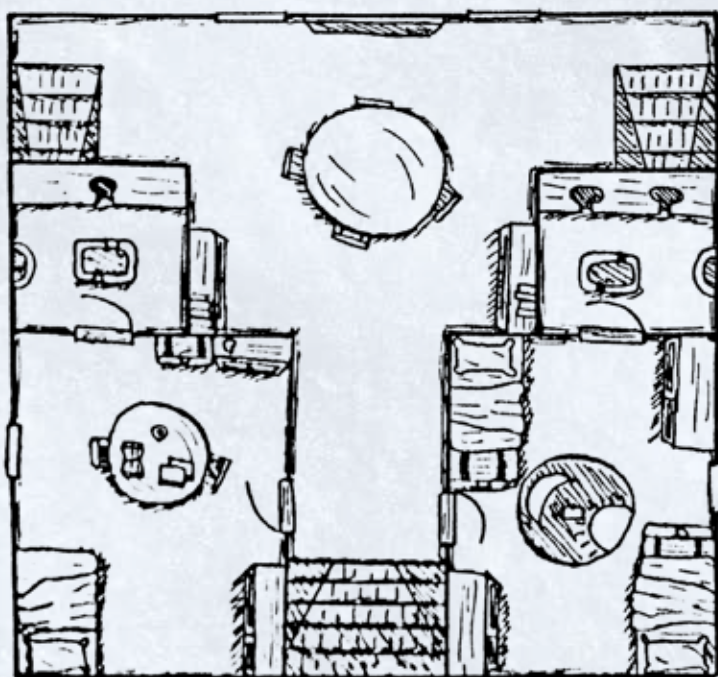
Sin embargo, si algún aventurero intenta tocar o manipular las armaduras de algún modo, estas comenzarán a moverse y atacar a los aventureros que estén en la sala.

El combate se maneja de la siguiente forma: cada personaje que quiera atacar a una armadura deberá tirar 2D y sumar su **Fuerza** si va a combatir cuerpo a cuerpo o su **Agilidad** si va a atacar a distancia. Una vez hecha la tirada, el JN deberá consultar la siguiente tabla y describir el combate. Las armaduras tienen 2 puntos de vida y, una vez que los pierden, se desbaratarán; pero se recuperarán completamente si la melodía vuelve a iniciar (es decir, cada cinco minutos).

Tirada	Resultado
2	Tu golpe es tan malo que la armadura aprovecha para golpearte, pierdes 2 puntos de vida.
3-5	Tu golpe falla, y la armadura aprovecha para golpear, pierdes 1 punto de vida.
6-8	Aciertas el golpe, pero la armadura también te golpea, ambos pierden 1 punto de vida.
9-12	Das un golpe muy bueno y esquivas la respuesta de la armadura, que pierde 1 punto de vida.
13-16	Tu golpe es magistral, la armadura se desarma cayendo sus piezas frente a ti.



PRIMER PISO



Subiendo por las escaleras, se llega hasta una espaciosa sala. Al otro extremo de la sala ven unas escaleras que descienden y el pasillo continúa por el centro hasta unas escaleras que suben. En la pared del norte hay un gran cuadro y, frente al cuadro, una pequeña mesa con un juego de té de porcelana. Junto a las escaleras que suben notan una puerta a cada lado del pasillo. *Se ascendentes*

Se puede subir por las escaleras del este u oeste y ambas llegarán a la misma sala. Frente a las mesitas, hay unas pequeñas vitrinas con algunos bizcochos y frascos con hierbas aromáticas. El juego de té también está hecho con una porcelana fina, pero también es bastante frágil no soportando una caída. Las puertas que están junto a las escaleras que ascienden no tienen cerradura y se pueden abrir solo empujándolas. *á soportarlas*

El cuadro: frente a la mesita está colgado un cuadro de una niña de diez años aproximadamente, su piel es morena y de cabellera negra. Viste un vestido de color azul y blanco. En sus manos, tiene una pequeña gata cálico con una esfera blanca en el collar. La gatita tiene una mirada fija hacia las escaleras que ascienden.

LA RECÁMARA DEL OESTE / Á

Tras abrir la puerta, se ve un amplio cuarto, donde destaca una gran cama con dosel. Las sábanas se ven muy finas y el dosel es de seda ligera. A lado de la puerta, descansa un armario y, frente a la puerta, yace una mesa con algunos libros. En la pared norte se puede ver una cómoda y un baúl a su lado. En la esquina noroeste de la habitación, ven una puerta. *Hay*

Si los aventureros revisan la cama, se darán cuenta que son sumamente suaves y están rellenas de plumas finas. El armario tiene túnicas lujosas de hombre y de mujer. *c/b*

Sobre la cómoda hay una máscara de marfil que solo tiene una apertura para el ojo izquierdo y, en los cajones, encuentran muchas joyas de mujer, principalmente anillos y pulseras. El baúl tiene unos cuantos zapatos de muy buena calidad y la puerta de la esquina conduce a una letrina.

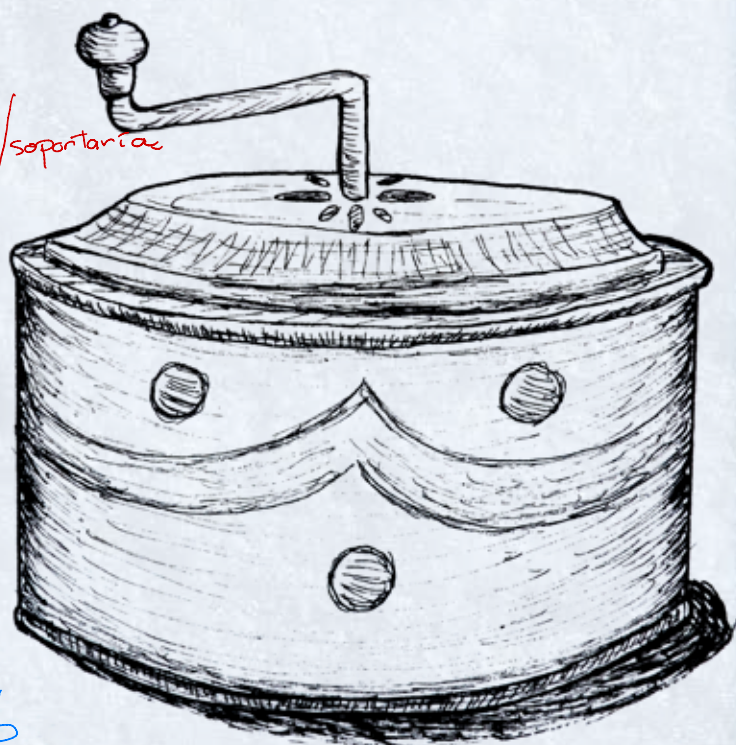
LA RECÁMARA DEL ESTE / Á

Detrás de la puerta del este encuentran una recámara con decorado infantil, dos camas, una en la pared oeste y otra en la este, ambas camas tienen cobijas que parecen haber sido osos en otros tiempos. Frente a cada cama ven unos armarios con juguetes y ropas para niños. En el centro de la habitación descansa un tapiz con figuras de cuerpos celestes y, en el centro de éste, notan una pequeña caja musical. Al norte de la habitación hay una puerta.

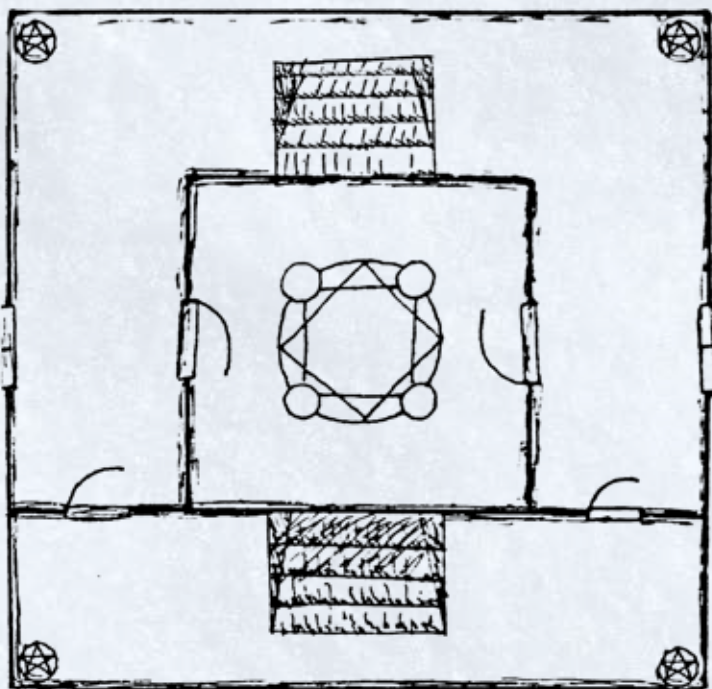
Los armarios tienen muchos juguetes, la mayoría, son figuras de soldados hechos de plata y alabastro, así como algunas pelotas hechas con vejigas de animales rellenas de paja.

El tapiz: tiene un patrón similar al encontrado en la entrada, así que cualquier JP que tenga conocimientos musicales, podrá identificarlo como la misma melodía infantil.

La caja musical: está hecha con maderas finas y pequeños engranajes de plata. En su parte inferior hay una pequeña llave para darle vuelta y, en la tapa, está tallado un pequeño gatito. Si se da vuelta a la llave, se abre la caja y suena una melodía diferente a la que suena en el ambiente. Esta corresponde a la melodía inscrita en los tapices.



SEGUNDO PISO



Subiendo por las escaleras se llega a un largo pasillo. En las esquinas sureste y suroeste, descansan unas estatuas de piedra y, frente a estas, hay puertas de madera. La pared del sur está decorada con imágenes de gatitos y estrellas.

Las estatuas: representan a un hombre con ropas elegantes. Una máscara cubre su rostro dejando sólo una abertura en el ojo izquierdo.

Las puertas: son de madera, no tienen ninguna cerradura y pueden abrirse de forma fácil. Ambas conducen hasta el pasillo de las estatuas.

EL PASILLO DE LAS ESTATUAS:

Entran a un pasillo en forma de U invertida con un cuarto central. En las esquinas del noreste y noroeste ven unas estatuas similares a las del pasillo anterior. En la parte norte divisan unas escaleras que suben. En las paredes este y oeste del cuarto central hay puertas de madera con la inscripción “Hasta que la música cambie, la puerta debe permanecer cerrada”.

Las puertas: además de las inscripciones anteriormente descritas, no poseen ninguna otra característica destacable. No tienen cerraduras y sólo se requiere empujarlas para abrirlas; sin embargo, si son abiertas sin que la música haya sido cambiada, las estatuas del norte cobrarán vida e intentarán detener a los aventureros.

Las estatuas: son iguales a las del pasillo anterior, de mármol blanco, ropas elegantes y una máscara con una abertura para el ojo izquierdo. Estas estatuas son sumamente duras y tras tres golpes atinados por los aventureros, sus armas se romperán, cada estatua tiene 5 puntos de vida.

Adicionalmente, si alguien trata de usar magia contra las estatuas, el JN deberá tirar 1D. Si en el dado sale 1, entonces el conjuro rebota y afecta al aventurero que usó la magia. Las estatuas sólo atacarán si intentan abrir las puertas sin cambiar la música; de otra forma, no atacarán. Si los aventureros huyen, las estatuas no los seguirán y dejarán de moverse quedando en la posición en la que estén. Si son destruidas, cuando la melodía reinicie (cada cinco minutos), éstas, mágicamente, se repararán y quedarán en su posición inicial. Para resolver el combate, usa las reglas descritas anteriormente con la siguiente tabla:

Tirada	Resultado
2	Tu golpe es tan malo que la estatua aprovecha para golpearte, pierdes 2 puntos de vida.
3-5	Tu golpe falla, y la estatua aprovecha para golpear, pierdes 1 punto de vida.
6-8	Aciertas el golpe, pero la estatua también te golpea, ambos pierden 1 punto de vida.
9-12	Das un golpe muy bueno y esquivas la respuesta de la estatua, que pierde 1 punto de vida.
13-16	Tu golpe es magistral, la estatua pierde 2 puntos de vida.

EL CUARTO CENTRAL

En el centro del cuarto ven un círculo mágico que irradia un resplandor plateado. En la pared del norte hay un cuadro de una esfera de nieve que tiene un castillo oriental rodeado de un bosque nevado. En la pared del sur, está escrito “Ahora canta, si quieres obtener tu libertad”.

El cuadro: es el dibujo del castillo donde se encuentran. De hecho, si un aventurero se acerca a ver el cuadro, podrá ver su rostro asomado en una ventana.

El círculo mágico: si los aventureros entran en el círculo mágico y cantan una canción infantil (anima a los PJ a que sean ellos mismos quienes canten) la luz dorada se hará mucho más fuerte y los aventureros despertarán en sus respectivas camas con los tesoros que hayan tomado del castillo, dando fin a la aventura. Para darle un cierre lee esto a los JN:

Después de lo que pareció ser un sueño muy extraño, se despiertan en sus camas, sienten un frío bastante extraño y hay una melodía que los persigue en la mente; sin embargo, con sus manos se aferran fuertemente a los objetos que tomaron de aquel castillo, haciéndoles pensar que tal vez no fue sólo un sueño.



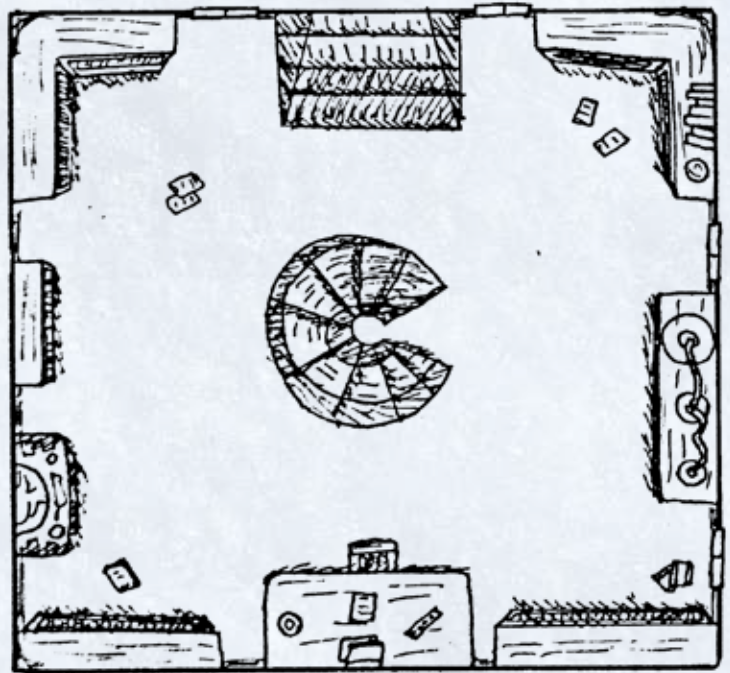
TERCER PISO



Al subir, ven una gran cuarto con varias ventanas. En el centro de la habitación, hay unas escaleras de caracol que ascienden y, en las paredes del norte y sur, ven anaqueles llenos de frascos con líquidos de colores y partes de criaturas en formol. En la pared sur, descansa una gran mesa de trabajo llena de libros, tintas e instrumentos de cristal.

Los anaqueles: están llenos de ingredientes mágicos, muchos de ellos, de gran valor para cualquiera con conocimientos mágicos. En algún lugar de la habitación, a la vista de todos, 2D de pociones curativas: cualquier que tome una poción gana 1D de puntos de vida. Adicionalmente, si los aventureros quieren hacer alguna poción utilizando los ingredientes, anímalos a que lo hagan describiendo qué cosas hay y cómo la preparan; luego, haz que tiren 1D y le agreguen su puntuación de magia. Si de resultado obtienen 6 o más, logran hacer la poción, aunque cada poción tarda al menos 10 minutos.

La mesa de trabajo: además de los instrumentos de alquimia, la mesa tiene un gran libro de magia, donde están escritas notas sobre cómo crear círculos de teletransportación. Los aventureros podrían aprender a hacerlos, pero estudiarlos a fondo tardaría al menos un par de años.



CUARTO PISO



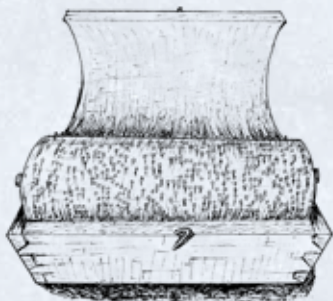
Tras subir por las escaleras de caracol, hay una sala algo más pequeña. En el suelo descansan una docena de cilindros metálicos con muescas en su superficie. Pueden ver unas escaleras de mano que conducen a una puerta que puede abrirse con una palanca giratoria.

Los rodillos: cualquiera que sepa algo de música, juguetería o joyería, podrá identificar los cilindros como rodillos para cajas de música.

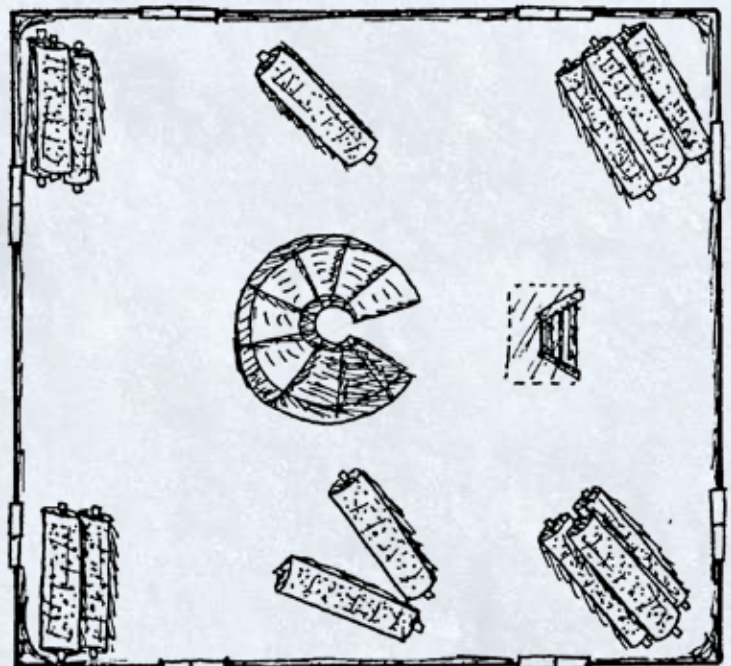
La escalera y la puerta del techo: cualquiera que trepe por la escalera y abra la puerta, verá que hay un rodillo de música colocado, el cual podrá ser retirado si alguien mueve el rodillo. La música del ambiente cesará y, si otro rodillo es colocado, comenzará una nueva melodía.

Una vez colocado el cilindro, una profunda voz surgirá de una ventana que asemeja una silueta humanoide con un brillo carmesí en donde estaría el ojo izquierdo.

Es importante aquí que, como JN, que si los JP no recuerdan el cuarto central del segundo piso o no tienen idea de como continuar, les recuerdes de forma sutil la inscripción del segundo piso, para que sean ellos quienes determinen el curso de acción.



“Han cumplido su labor, ahora afinen sus gargantas para cantar y largaos de aquí”.



HOJA DE PERSONAJE

Aventurero:

PUNTOS DE VIDA



Jugador:



FUERZA

Puntos



AGILIDAD

Puntos



MAGIA

Puntos

Conjuros

EQUIPO



HOJA DE PERSONAJE

Aventurero:

PUNTOS DE VIDA



Jugador:



FUERZA

Puntos



AGILIDAD

Puntos



MAGIA

Puntos

Conjuros

EQUIPO



CRÉDITOS



ALBERTO MEZA GARCÍA

Entusiasta del mundo del rol, principalmente de los de corte fantástico, mazmorreo y mundos abiertos. Del 2003 al 2005 participó como narrador en diversos eventos en la TNT como parte del grupo *Concilio* y en torneos de *Magic the Gathering* para los grupos *Amorfeus Radio* y *Liga de Aventureros*. En el 2019 fue parte de *WoD Latinoamerica*, del *Día mundial del arte* y ha organizado diversos eventos junto a *La Liga de Héroes*. Es dueño del blog *Cóctel de Rol*, donde escribe artículos y aventuras. Actualmente trabaja en un juego de rol llamado *Cardboard Punk Kittens*, el cual fue presentado en el primer *Indi Rol Fest*.



SUSANA FLORES PLONEDA

Estudió Letras Iberoamericanas en la Universidad del Claustro de Sor Juana y diseño gráfico en la UNITEC. Ha trabajado para el sector del diseño editorial y en el diseño de materiales de enseñanza universitaria. Fue ponente en el primer coloquio de estudios sobre juegos de rol. En el 2009 organizó el evento *Rol + Arte* como parte del *Día mundial del Arte* y ha ayudado en la organización de diversos eventos del mismo género junto a la *Liga de los héroes*. Actualmente, estudia una maestría en la MADIC y trabaja en un juego de rol llamado *Cardboard Punk Kittens*, el cual fue presentado en el primer *Indi Rol Fest*.



@LORDPIMIENTA



@LADYSUZELLE

Pueden ver más de nuestros trabajos y proyectos en:



@COCTELDEROL



/COCTELDEROL



WWW.COCTELDEROL.WORDPRESS.COM

ÍNDICE



QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL	4
LOS JUGADORES	4
GLOSARIO RÁPIDO	4
EL ESTILO DEL JUEGO	4
LOS AVENTUREROS	5
Conjuros	5
Equipo	5
EL PERSONAJE NARRADOR	6
ANTECEDENTES	7
EL LAPSO DEL TIEMPO	7
LA NEVADA	7
EL BOSQUE	7
LA TORMENTA	7
INICIO DEL JUEGO	7
LA PAGODA	8
DESCRIPCIÓN DE LOS PISOS	9
Planta baja	9
Primer piso	10
Segundo piso	11
Tercer piso	12
Cuarto piso	12
HOJA DE PERSONAJE	13
CRÉDITOS	14





Deseamos agradecer a Bri, Moon y Dolly, quienes nos ayudaron a probar esta aventura; pero, sobre todo, a nuestros gatitos que sirvieron de inspiración: Pimiento, Phage, Akroma, Hanna, Mycroft, **Nikky**, Chandra y Wasabi.



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



UNA ESFERA DE NIEVE PARA

NIKKY

El frío te despierta. A tu alrededor, sólo alcanzas a ver terrenos nevados. Lo último que recuerdas, antes de despertar con las manos heladas, es que estabas en una fiesta, celebrando que recibiste unas extrañas monedas de plata por pago, cada una con un rostro diferente: un hombre serio de orejas afiladas. A tu espalda se alza un bosque lleno de pinos, donde gélidos vientos parecen ser lamentos aullantes. Frente a ti se alza un castillo oriental, de cuyas ventanas parece desprender una tenue luz. El cielo se ve completamente nublado y una incesante nevada cae, mientras que por el aire flota una melancólica melodía infantil.

Ahora tú eres el protagonista, ¿qué decisión tomarás?



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA