

LA MINA DE PIEDRAS ROJAS

POR BERENICE PRIETO


12+


2-5


2-4



Proyecto seleccionado de la convocatoria
>> AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL HECHAS POR MUJERES <<

Mayo 2021, México

1ª Edición

El juego tiene la licencia **Creative Commons BY-NC-SA**, que no permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas.



El texto, la ambientación, desarrollo de personajes y misiones del juego son obra de Berenice Prieto. Esta aventura se basa en el SISTEMA DE JUEGO Dungeons & Dragons (SRD5).

Está permitido imprimir y fotocopiar las hojas de personaje, manual, mapas y cartas del juego.

-
- La portada y contraportada fueron diseñadas en la plataforma y servicio en línea Canva, Pty Ltd con el Uso de Licencia de Múltiples Usos.
 - Las imágenes del interior del juego tienen permiso por su uso sin fines de lucro:
 - Diseño de las hojas de personajes protagónicos fueron diseñados en la plataforma y servicio en línea Canva, Pty Ltd con el Uso de Licencia de Múltiples Usos.
 - Diseño de las imágenes de los personajes protagónicos son del diseño del artista Sangled, diseñados a través de la plataforma Picrew.me. Sus redes sociales: Twitter: @SangledHere e Instagram @SangledHere
 - Diseño de los personajes enemigos se crearon a través de la plataforma Picrew.me desarrollado por Tyu Orphinae que usa imágenes de uso libre de las páginas web: <https://www.oldbookillustrations.com> y <https://thegraphicsfairy.com>. Las redes sociales de Tyu Orphinae es Twitter @__Tyu
 - Los mapas del juego son de la plataforma web <https://inkarnate.com> que son diseñados por los usuarios: Andraste (Mapa de la Posada del Alba), PepsyMaps (Mapa de Villa Fortuna) y Jerome Allgood (Mapa de la Mina de Piedras Rojas)
 - Diseño de las cartas de los juegos fueron elaborados en la plataforma y servicio en línea Canva, Pty Ltd con el Uso de Licencia de Múltiples Usos.
 - Iconos del manual son de la base de imágenes de Microsoft Office Word 365.

Contenido

INTRODUCCIÓN	3
PREPARACIÓN Y REQUERIMIENTOS	3
HOJAS DE PERSONAJES	5
EL PAPEL DEL GUÍA DE LA MINA (GM)	10
INFORMACIÓN PARA GM	10
Trasfondo de Villa Fortuna	10
MISIONES	11
Capítulo 1: ¿Quién eres?	11
Capítulo 2: Aquí fue	11
Capítulo 3: Cuarto escondido	11
Capítulo 4: Eso no es suyo	12
Capítulo 5: Miscelánea	12
Capítulo 6: Una flor de mi jardín	13
Capítulo 7: Poder vital	13
Capítulo 8: Rehenes	13
Capítulo 9: Túnel	13
Capítulo 10: El Mecenas	14
PERSONAJE NO JUGADORES (NPC)	15
PERSONAJES ENEMIGOS (NPC)	15
MAPAS	16
TABLA DE VALORES	19
Acciones del jugador	19
Armas	19
Curación	19
Tabla de Malapata	19
Cartas de dotes	19
Cartas de Habilidades	20
Cartas de conocimientos	21
CARTAS	22
TOKENS	38
RESEÑA DE LA AUTORA	39

INTRODUCCIÓN

¿Has escuchado sobre Villa Fortuna, Hidalgo? ¿No? Acércate y te contaré de este lugar mágico y tenebroso. Sus minas han atraído a miles de personas en busca de fortuna, pero en sus túneles han encontrado la oscuridad de la avaricia.

Hoy en día, son pocos los que recuerdan las leyendas de la mina, que una vez fue la más exitosa, Piedras Rojas. No los culpo de su olvido, la modernidad tiene ese encanto de borrar los relatos antiguos.

Si tan solo sus habitantes recordaran, así evitarían la venganza que va detrás de ellos... ¿quién salvará a Villa Fortuna?

Este es un JUEGO DE ROL, apto para jugadores a partir de los 10 años.

Los juegos de rol son juegos basados en historias en las que tú vas a interpretar a un personaje. Imagina que estás dentro de un libro o película y que las acciones dependen de tus decisiones. Se crea un escenario imaginario y cada uno de los participantes tomará decisiones por turnos. Para resolver la situación que el director del juego (GM) esté narrando, acudirás al azar (dados) para determinar el nivel de éxito o fracaso de las decisiones que elijas.

PREPARACIÓN Y REQUERIMIENTOS

Se necesitan de 2 a 5 jugadores y uno de ellos será el Guía de la Mina (GM). En caso de que sean 2 jugadores, el GM podrá interpretar a los demás personajes que no están asignados a un jugador.

Es importante que el GM haya leído el manual y conozca las reglas antes de reunir al resto de los jugadores. Los jugadores consultarán con el GM las dudas que tengan sobre sus personajes y acciones.

El jugador adoptará el nombre del personaje que le toque y lo interpretará; por ejemplo, si eres un estudiante de 13 años y te toco la ficha de Laura, ahora serás una estudiante universitaria de 19 años que le gusta la ciencia.

En el juego se narra una historia y los jugadores colaboran para cumplir el objetivo de la aventura, por lo que es importante el trabajo en equipo.

Para jugar es necesario:

- 1 dado de 20 caras (d20); 1 dado de 8 caras (d8); 1 dado de 6 caras (d6).
- 14 cartas de Dotes; 18 cartas de Habilidades; 12 cartas de Conocimientos.
- 4 hojas de personajes.
- Lápiz; goma; hojas para anotaciones.
- El manual para que el GM.
- 1 mapa de Villa Fortuna; 1 mapa de Posada del Alba; 1 mapa de la mina Piedras Rojas.
- Tokens de: 4 protagonistas, 2 personajes secundarios y 19 enemigos.

Usar dados permite que el azar ayude a crear un ambiente de incertidumbre, donde nadie sabe qué pasará, dando nuevos retos a enfrentar.

El GM narrará una situación, el jugador dirá qué va a hacer y tirará el d20, para ver si tiene la capacidad de hacerlo. Si supera el número indicado de dificultad para la acción, es un éxito. Si no la supera, no puede realizar la acción. En estos casos hay que sumar lo que tienen sus cartas y hoja de personaje para ayudarlo a superar la dificultad.

Cuando un jugador lanza el d20 y cae 1, es una situación "MalaPata"; el jugador tendrá que tirar un d6, y según el resultado, el GM elegirá una situación de la tabla.

Si cae 20, es una "Fortuna" y la acción es éxito total; en caso de ataque, el enemigo obtiene el daño máximo indicado para el arma del jugador.

Cuando entren en combate los jugadores y los enemigos, tiran un d20 para iniciativa, y sus turnos de combate irán del mayor al menor resultado.

En el turno de combate, el jugador podrá llevar a cabo 3 acciones:

Acción 1: Moverse, tomando la cantidad de casillas que puede moverse y que no puede quedar en la misma casilla donde haya un enemigo o compañero.

Acción 2: Puede mirar sus cartas de Dotes, Habilidades y Conocimientos para elegir que usará en ese combate. Solo puede usar 1 Dote, 1 Habilidad y 1 Conocimiento en su turno.

Acción 3: Puede usar su arma para atacar a un enemigo u objeto.

Tanto el arma del jugador como la del enemigo tienen una cantidad de daño que se determina según la tabla del arma. Si después de tirar el d20 sale que logras golpear a tu enemigo, entonces, se indica cuántos puntos de salud le quitas (daño).

Por ejemplo, si usas una honda con rocas y consigues golpear a tu enemigo, al tirar el d6 le bajará la salud los puntos que salgan (si sale 4, su salud baja 4 puntos). Si decides usar la misma honda con una piedra grande obsidiana, deberás cambiar tu dado por el d8 y sumar a tu tirada la cantidad que aparezca en la tabla de arma; si sale 5, debes sumarle 1, que es el daño adicional de la tabla para la piedra de obsidiana, por lo que el enemigo perderá 6 puntos de salud.

Si no hay combate, son libres de moverse la cantidad de casillas que deseen y llevar a cabo la cantidad de acciones que quieran. En el caso de sus cartas, solo pueden usar 1 dote, 1 habilidad y 1 conocimiento cuando tomen una acción.

Para el uso de las cartas de habilidades, dotes y conocimientos, para que puedan usarlos con éxito, el jugador debe tirar un d20 y sacar igual o más de 13, si saca menos, no lo logra.

PERSONAJES

El juego incluye personajes diseñados para la aventura, los cuales tienen puntos de condición y características diferentes.

Hay 4 personajes a elegir, cada hoja estará boca abajo y el jugador seleccionará una al azar. El orden de elección será establecido por el Guía de la Mina (GM). El jugador debe leer su trasfondo, los puntos de condición (Fuerza, Destreza, Sabiduría, Carisma, Constitución e Inteligencia), aguante, equipo y conocimientos.

El GM le pedirá a cada jugador que tire el d20 para obtener los puntos para su condición de: Fuerza, Destreza, Sabiduría, Carisma e Inteligencia. El número que salga en el dado se sumará a los puntos base que se indican en su hoja de personaje para cada condición. La máxima puntuación en una condición es de 22 puntos.

Cada personaje tiene una cantidad de puntos de salud, se determinan lanzando el dado de d8, al número obtenido se le sumarán los puntos de Constitución del personaje más los puntos base de la condición principal que tenga el personaje, que son:

- **Laura**, Inteligencia +3
- **Miriam**, Sabiduría +3
- **Melissa**, Fuerza +3
- **Gabriel**, Destreza +3

Este total son sus puntos de salud (que son puntos de vida), siendo un máximo de 13 puntos.

Por ejemplo, si tu personaje es Melissa, su Constitución es +2, al tirar el dado de d8, te sale 6 y la condición principal del personaje es Fuerza +3, lo que da un total de 11 puntos de salud.

Los puntos de Aguante, es el puntaje con el que resiste un ataque un jugador. Si un enemigo, al tirar el d20, saca una cifra igual o mayor que los puntos de Aguante del jugador, éste recibirá un daño. Si es menor, no lo recibe.

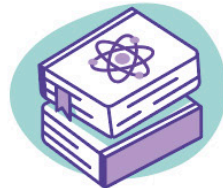
Los puntos de Aguante del jugador se sacan lanzando un d6 y sumando los puntos que tenga su personaje y también los puntos que le den sus dotes y conocimientos.

Después de esto, el GM acomodará 3 mazos con cartas boca-abajo donde no se ve el contenido de cada carta. Un mazo es de Dotes con 14 cartas, el segundo es de Habilidades con 18 cartas y el tercero es de Conocimientos con 12 cartas.

El GM indica que cada jugador tomará al azar 1 carta de Dotes, 1 carta de conocimiento y 2 cartas de Habilidades. En cada carta habrá 3 características con diferentes puntajes. En la hoja de personaje, hay unos espacios en blanco donde se pondrán las tarjetas para que el jugador pueda consultarlas en todo momento.

Ante cualquier duda sobre el personaje, el jugador puede preguntarle al GM.

Laura, la científica



Mujer, 19 años, se mueve 8 casillas, Aguante +6

Estudias Ingeniería Química en Ciudad de México. Te unes a un equipo de investigación, que, durante el verano, ayuda a una empresa minera de Villa Fortuna, Hidalgo. Tus abuelos viven allí, tienen una miscelánea y en ocasiones los ayudas. Has escuchado los rumores que cuentan los mineros sobre extraños acontecimientos que suceden en las minas, dicen que hay espíritus habitando en la mina abandonada de Piedras Rojas. Mineros y turistas han desaparecido, más de la cuenta, incluso se han visto apariciones en los jardines de la Posada del Alba, parece que el miedo está cubriendo la ciudad. Tú no crees en esas historias, ni cuando tu abuela te las contaba de niña, debe haber una explicación lógica...



Ilustración de SANGLED. Instagram @SangledHere

Puntos de condición:

Inteligencia +3
Destreza +1

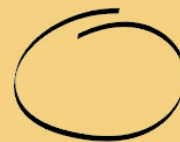
Constitución +1
Sabiduría +1

Fuerza 0
Carisma +1

Conocimientos: Idiomas y dialectos y acceso a la tienda de la abuela.

Equipo: 1 celular con acceso a internet te da +1 de Sabiduría
1 kit de primeros auxilios: Con 8 gasas de curación mayor
1 libreta de notas y un bolígrafo
1 navaja suiza
1 lámpara
3 billetes de \$100 pesos mexicanos

Puntos de Salud



Carta de Dotes

Carta de Conocimientos

Carta de Habilidades

Miriam, la artista



Mujer, 17 años, se mueve 8 casillas, Aguante +6

Creciste en Villa Fortuna, Hidalgo. Te enorgulleces de tu ciudad, así que conoces su historia y los sitios que la rodean. Guardas un secreto que pocas personas saben. Cuando eras niña, empezaste a soñar con un lugar, la mina de Piedras Rojas. En estos sueños caminas por sus túneles abandonados y encuentras criaturas mágicas, son amistosos y te comparten conocimientos e información. Una de estas criaturas es K'am, que toma la forma que tú desees. Prefieres verlo como un tejón, él te habla de acontecimientos futuros sobre la ciudad y hasta sabe dónde está lo que han perdido algunas personas. Quisiste advertir a algunos habitantes sobre su destino y te topaste con la burla y el rechazo, por eso te llaman la "loca de los sueños".

Ha iniciado el verano, las vacaciones son perfectas hasta que uno de tus sueños es distinto, no hay ninguna de las criaturas, caminas y el frío te rodea mientras amorfas masas negras se arrastran a tus pies. El miedo se apodera de ti cuando escuchas un grito: "¡Cobraré lo mío!". Al despertar, llamas a Melissa, tu mejor amiga, le pides que vayan a la mina. En la entrada, sabes que algo no está bien; ya que escuchaste la voz de K'am advirtiéndote que Villa Fortuna está en peligro.



Ilustración de SANGLED. Instagram @SangledHere

Puntos de condición:

Inteligencia + 1

Constitución + 1

Fuerza + 1

Destreza + 1

Sabiduría + 3

Carisma 0

Conocimientos: Eres capaz de entablar una conversación con las criaturas de las minas; puedes llamar a K'am, Sabiduría +1; sabes usar una honda para lanzar piedras; conoces la mina de Piedras Rojas y atajos en los caminos de Villa Fortuna.

Equipo: 1 amuleto, da +1 de Constitución a quien lo use

1 celular que la batería se le acaba muy rápido

1 libreta donde tienes información de las criaturas que has conocido en las minas

1 linterna

1 honda, da +1 de Destreza

30 piedras grandes de tezontle

10 piedras grandes de obsidiana

5 monedas de \$10 MXN

Puntos de Salud



Carta de Dotes

Carta de Conocimientos

Carta de Habilidades

Melissa, la jugadora



Mujer, 17 años, se mueve 10 casillas, Aguante +10

Eres una jugadora delantera de soccer, y una de las mejores. Conoces a Miriam desde la primaria y la consideras tu mejor amiga, a veces la defiendes de los buscapleitos de la escuela. El verano inicia y estás emocionada, lista para el Festival de Villa Fortuna, Hidalgo, donde habrá conciertos de rock, juegos mecánicos y un montón de cosas por hacer. Una mañana recibes una llamada de Miriam, te habla de su pesadilla en la mina de Piedras Rojas. Conoces su secreto, sabes de sus charlas con las criaturas mágicas. Te pide que vayan a la mina, y tú dices que sí, aunque no entiendes qué pasa. En la entrada de la mina, Miriam comienza a decir que la ciudad está en peligro, ¡qué locura! No lo entiendes, pero nunca la habías visto tan asustada. La tranquilizas diciendo que deben investigar primero. Es momento de tomar tu bate de beisbol y encargarte de los que quieren ocasionar problemas en Villa Fortuna.

SANGLED



Ilustración de SANGLED. Instagram @SangledHere

Puntos de condición:

Inteligencia +1
Destreza +2

Constitución +2
Sabiduría 0

Fuerza +3
Carisma +1

Conocimientos: Puedes usar cualquier madero y tubo para defenderte y, tienes una buena relación con Don Genaro, el dueño de la Posada del Alba.

Equipo: 1 bate de beisbol
1 equipo de protección deportivo te da +1 de Constitución
1 celular con la pantalla rota
1 cuerda con un gancho para escalar
1 linterna
4 vendas deportivas que curan levemente
3 billetes de \$50 MXN

Puntos de Salud

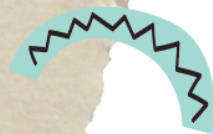


Carta de Dotes

Carta de Conocimientos

Carta de Habilidades

Gabriel, el rockero



Hombre, 21 años, se mueve 9 casillas, Aguante +8

Llevas un año viajando con tu banda de rock por varios sitios de México, tocando en pequeños lugares en lo que das con la fama y el dinero. Los contrataron para tocar en el Festival de Verano de Villa Fortuna, Hidalgo, hasta les dieron hospedaje en un buen lugar, en la Posada del Alba, que está en la zona turística de la ciudad y cerca de una mina llamada Piedras Rojas. El lugar te parece aburrido, por lo que, mientras anochece, das una vuelta por los jardines cercanos de la Posada. Al pasear sientes mucho frío, algo raro ya que es verano, poco a poco te debilitas, algo te roba tu vitalidad. Escuchas unos murmullos, una voz dice "Cobraré mi deuda", quieres huir, gritar, pero no puedes, estás paralizado y una oscuridad cubre tus ojos. Despiertas, estás en tu habitación y ha amanecido. Tus compañeros dicen que el posadero te encontró desmayado en el jardín, les comentas que te ocurrió y solo se burlan diciendo que dejes de tomar cosas raras. Sales de la habitación con tal de alejarte de las risas y aclarar tu mente. Cuando cruzas la recepción, escuchas el comentario de una mujer que señala a una adolescente, la apoda la "loca de los sueños", que ve espíritus, pero nadie le cree. Al oír eso, decides ir a hablar con esa chica, después de todo, a ti tampoco te creyeron.



Ilustración de SANGLED. Instagram @SangledHere

Puntos de condición:

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

Conocimientos: Puedes tocar distintas melodías con la guitarra y sabes boxear.

- Equipo: 1 guitarra de madera, al tocarla hace que tus compañeros no sientan miedo
1 chaqueta de cuero, que te da +1 de Aguante
2 nudilleras, una para cada mano
1 celular
1 linterna
4 billetes de \$100 MXN
1 navaja suiza
1 caja de cerillos

Puntos de Salud



Carta de Dotes

Carta de Conocimientos

Carta de Habilidades

EL PAPEL DEL GUÍA DE LA MINA (GM)

En los juegos de rol, uno de los jugadores será el Guía de la Mina (GM). Será quien guiará a tus compañeros por la aventura, narrándola, aconsejándolos, resolviendo disputas, tomando acciones, estableciendo situaciones y disfrutando el juego.

El rol de GM abarca:

Ser narrador: Ayudarás a los demás jugadores a visualizar el lugar de la aventura, Villa Fortuna, contándoles las características del sitio, además de que los guiarás para que se introduzcan en sus personajes.

Ser actor: Interpretarás a diferentes personajes aliados y enemigos que se sitúan en la aventura. Recuerda que, cuando interpretes a los enemigos, no debes dar la sensación de GM contra los jugadores, entre todos van construyendo la historia y el legado de su aventura.

Ser árbitro: Al conocer las reglas, condiciones de la aventura y las capacidades de los personajes tendrás que mediar entre los jugadores y el reglamento del juego.

Ser maestro: Ayudar a los jugadores a recordar las reglas y habilidades de su personaje.

Ser creador: Aunque la aventura tiene su guion y personajes establecidos, puedes ir creando nuevas aventuras o escenarios.

No te preocupes GM, este manual te ayudará para que puedas llevar a cabo tu rol, podrás dar vida a la aventura y tendrás libertad creativa.

Esta aventura se desarrolla para cumplir una misión: "Vencer al Mecenaz y así salvar a la ciudad de Villa Fortuna".

INFORMACIÓN PARA GM

Es importante que el GM no comparta la información de este apartado con los jugadores que tienen un personaje, ya que parte de la diversión es que se vayan descubriendo los misterios alrededor de la historia, por lo que se sugiere leerlo antes.

Trasfondo de Villa Fortuna

Villa Fortuna se ubica en el estado de Hidalgo. Está a 3 horas en automóvil de Ciudad de México.

Fundada en el siglo XVII, su actividad principal hasta el día de hoy es la minería, iniciando con los españoles, después los ingleses y por último los revolucionarios mexicanos.

La ciudad tiene varias minas, algunas se cerraron a finales del siglo XIX, como la de Piedras Rojas. Se cuenta que esta mina fue muy productiva durante el Porfiriato, dándole fortuna y poder a Antonio Márquez a la vez que iniciaron los rumores de que el costo de su prosperidad era oscuro.

Se juraba que había hecho un pacto con el Mecenaz, el mismísimo Maligno que cobraba su cuota llevándose el alma de algunos habitantes durante la luna llena. Los mineros le temían a Piedras Rojas, pero la necesidad los obligaba a trabajar ahí, armándose de rosarios y amuletos para no caer ante las garras de esta criatura.

La caída de Porfirio Díaz marcaba también la muerte de Antonio, dejando la mina en manos de su hijo Martín. Cuentan los antiguos que éste no renovó el pacto con el Mecenaz, provocando su furia y cobrándose con la hija de Martín, una inocente niña de 8 años que en una noche fue vista por los lugareños adentrándose a la mina, algunos quisieron rescatarla, otros avisaron a su padre, y por más días y meses que la buscaron, nunca dieron con ella.

La esposa de Martín se volvió loca por lo ocurrido y con la entrada de los revolucionarios a Villa Fortuna, los Márquez abandonaron la mina y el pueblo, para nunca más volver.

Los caudillos intentaron mantener activa la mina de Piedras Rojas, pero fue imposible ante el aumento de las desapariciones de los mineros y las apariciones que estos veían, decían que era el Mecenas cobrando lo que se le debía. Al final sacerdotes y guías espirituales hicieron lo posible por sellar la energía de esta criatura en lo más profundo de la mina, y al parecer la paz regresó al pueblo.

Pero el paso del tiempo ha borrado la advertencia y con el aumento del turismo, alguien ha despertado al Mecenas.

La razón por la que el Mecenas despierta es por la presencia de Gabriel, él desconoce que es descendiente de Martín Márquez, quien no renovó el pacto. El rockero no lo sabía, ya que cuando Martín llega a Ciudad de México, se cambia el apellido y sus descendientes desconocían que eran originarios de Villa Fortuna. El Mecenas quiere vengarse de la ciudad y le propondrá a Gabriel renovar el pacto prometiéndole fortuna y poder, así también el rockero puede romper el pacto y desterrarlo, destruyendo el “zaki” del Mecenas.

MISIONES

La aventura está considerada para una duración de 2 a 3 horas. Se lleva a cabo en la ciudad de Villa Fortuna, durante un día de verano (desde la mañana hasta el anochecer). Los jugadores se irán conociendo y ayudando, descubriendo qué ocurre y el peligro inminente. La aventura termina cuando se enfrentan al Mecenas y logran salvar (o no) a Villa Fortuna.

Las misiones son un guion, pero no te estreses si las cosas no salen como estaban planeadas, tienes oportunidad de improvisar, lo que da nuevas

experiencias a los jugadores y nuevos elementos para divertirse.

Capítulo 1: ¿Quién eres?

Todos los jugadores se encontrarán en el restaurante de la Posada del Alba. Es de mañana, hay personas desayunando. Gabriel está ahí porque está asustado por la noche anterior y ha invitado a Miriam y a Melissa a desayunar para hablar, ya que considera que Miriam puede tener una respuesta.

Miriam y Melissa vienen de visitar la mina de Piedras Rojas, donde Miriam, con su don de escuchar criaturas mágicas, es advertida por K'am de que la ciudad corre peligro. Melissa le dice que vayan a la Posada del Alba para investigar, ya que ha habido rumores de apariciones y convence a Miriam de dejar que ese chico les pague el desayuno.

Laura ayuda en la tienda de sus abuelos y fue a dejar mercancía a la Posada, al salir, observa a Gabriel ir detrás de dos chicas que parecen de preparatoria, se acerca para ver qué ocurre, en ocasiones los turistas pueden ser fastidiosos con los lugareños.

En este capítulo los jugadores tendrán espacio para conocerse y presentar a sus personajes, además de que tendrán que acordar trabajar juntos y confiar mutuamente. Juntos deben ir al jardín.

Capítulo 2: Aquí fue

Los jugadores buscarán pistas en el jardín. Durante su búsqueda, podrán llegar a ver pequeñas masas azules arrastrándose por el suelo, Miriam sabe que es una de las criaturas amistosas con las que sueña (consulta su libreta). Si un jugador se acerca a ellas, las masas apresurarán el paso y se meterán a la Posada, los jugadores tienen que seguirles el rastro.

Capítulo 3: Cuarto escondido

Al seguir las masas, ven que estas se meten por debajo de una pared donde está el pasillo de las habitaciones. Al querer alcanzarlas, éstas se

deslizan debajo de una pared, donde los jugadores se darán cuenta que atrás hay una habitación y que no parece haber acceso de ninguna forma. Miriam escuchará a las criaturas pidiendo ayuda. Tienen que encontrar la manera de entrar a la habitación, si se considera la opción de romper la pared, podrían llamar la atención de los empleados y ser echados de la Posada.

Si los jugadores exploran la pared encontrarán una puerta detrás de un tapete colgante que deben quitar, al entrar a la habitación descubrirán que no hay luz y al adentrarse sentirán las telarañas y polvo. Si usan una lámpara, verán que es una biblioteca, ahora deben encontrar a las masas. Para ello deben usar sus habilidades, ya que la luz de la lámpara no alumbra tanto y sienten mucho frío y pesadez en ese lugar. Descubrirán que hay otras criaturas, 3 brumas (enemigo) que detectan a los jugadores, quienes tirarán iniciativa. Mientras está el combate, Miriam puede escuchar a una masa azul diciéndole: “aquí, aquí” tratando de atraer su atención sobre un libro. Se espera que ella lo tome, ya que les ayudará.

Cada jugador atacará, pero no les harán daño a las brumas de ninguna forma ni con ninguna arma. Esto servirá también para que el jugador se vaya familiarizando con su equipo y cartas para este tipo de acciones. Las brumas solo les harán 1 punto de daño al jugador en cada ataque. A criterio del GM, hará que K’am (aliado) le hable a Miriam diciendo que tienen que huir ya que nunca lograrán dañar a esas criaturas, porque no han canalizado su “zaki”. Los chicos deben escapar, la luz o sonidos fuertes hacen que las brumas se alejen.

Los jugadores deben llevar consigo el libro, sino lo hacen, K’am les dirá que es sumamente importante tenerlo.

Capítulo 4: Eso no es suyo

Al salir del cuarto, estarán nuevamente en la Posada, sienten que ninguna criatura los ha seguido. En sus manos tienen un libro enorme, antiguo y pesado,

que no cabe en ninguna mochila, en sus manos. Aparece Don Genaro (NPC) sorprendido porque escuchó unos ruidos, al verlos con el libro, los acusa de que están robándose cosas de su Posada. Don Genaro conoce a Melissa, ya que él patrocina a su equipo de fútbol y le tiene en buena estima. Él guiará más sus diálogos a ella para cuestionar qué ocurre y por qué están robando. Los jugadores tiran iniciativa. Deben hacer lo posible para salir de la Posada con el libro. Cualquier acción que tomen puede disminuir o aumentar la dificultad de regresar a la Posada en futuros momentos.

Capítulo 5: Miscelánea

Al salir de la Posada, recuerdan que K’am les habló de un “zaki”. Laura les dice que tal vez su abuela sepa, ya que conoce mucho sobre tradiciones antiguas.

Los jugadores irán a la Miscelánea con Doña Xaleni, la abuela de Laura. Miriam y Melissa la conocen, ya que la ayudaron en una ocasión a encontrar un collar que había perdido. Los jugadores decidirán si le dicen a la abuela lo ocurrido, también pueden usar este espacio para leer el libro, que solo Laura puede traducir, ya que está escrito en tlahuica. El personaje de Laura tendrá que tirar 3 veces por la habilidad de Arcano, si en dos tiradas saca más de 15, todos los jugadores sabrán en su totalidad la leyenda del Mecenás. Si falla todas las tiradas o solo tiene éxito en una, su abuela le dice que ella podría traducirlo, pero le quitaría tiempo para atender la tienda, por lo que cada jugador perderá \$50 MXN y después se contará la leyenda. Así se enteran de que el Mecenás puede ser el responsable de las cosas extrañas que suceden en Villa Fortuna. También se dan cuenta que al libro le faltan páginas.

Le preguntarán sobre “zaki”, la abuela les dirá que es una figura de papel que simboliza la energía vital en los humanos, animales, plantas y entidades del inframundo. Se dice que las entidades del mundo natural actúan a través de sus representaciones de papel. La abuela comenta que para armar los “zaki” necesita una serie de objetos: Papel maché,

tierra donde esté un oyamel e incienso. Que lo único que le falta es la tierra y aconseja ir al jardín de la Posada por ella.

Capítulo 6: Una flor de mi jardín

El GM debe determinar la dificultad con que entrarán a la Posada con base en los resultados del capítulo 4. Los jugadores deben conseguir la tierra; cuando salgan de la Posada habrá una masa azul que los estará llamando y pidiendo que la sigan. Si deciden seguirla, los llevará a una barda semiderruida. Los jugadores pueden hacer tiradas de sus habilidades en Naturaleza, Supervivencia, Investigación y/o Percepción para explorar la zona a donde los llevó la masa azul. Habrá que excavar para encontrar un baúl con hojas dentro y figuras deformes dibujadas, si un jugador tiene las habilidades de Arcano, Conocimiento y/o Investigación pueden tirar un d20 y si sacan más de 13, pueden deducir que son las hojas restantes del libro.

Capítulo 7: Poder vital

Le entregan la tierra a la abuela con los ingredientes hará las figuras de papel y les dirá que deben pegarlas en una parte de su ropa. Pueden usar este espacio para revisar las hojas. Descubren que es una especie de mapa de la mina de Piedras Rojas y explica dónde sellaron al Mecenaz y que el “zaki” lo mantiene vivo, que ese puede ser su punto débil. Las hojas hablan de que él puede mandar a sus sirvientes a traer su ofrenda, que son habitantes de Villa Fortuna.

También pueden usar este espacio para comprarle a la abuela gasas de curación, con un valor de 60 MXN cada una.

Capítulo 8: Rehenes

Cuando salen de la miscelánea, los jugadores hablan sobre a dónde ir; mientras lo hablan, en el momento que el GM decida, se oirán unos gritos y verán que las personas son perseguidas por unas arañas fantasmales de 2 metros de altura, que

atrapan a los habitantes y se los llevan bajo tierra. Los jugadores tiran iniciativa, para matar 3 arañas y salvar a los habitantes. Al terminar, una de las personas que lograron salvar, le dirá a Melissa que sus padres fueron atrapados por esas cosas, que recuerda haberlos visto en la siguiente calle. Los jugadores escucharán que la Posada del Alba está siendo atacada, por lo que Gabriel piensa en sus amigos de la banda. Laura escucha a sus espaldas que la miscelánea también está siendo atacada por esas criaturas. Los jugadores deben elegir el orden en que irán atacando cada zona. En cada escenario habrá 2 arañas y 2 brumas. Al derrotar a las criaturas, los jugadores se darán cuenta que los padres de Melissa, la abuela de Laura y los amigos de Gabriel han sido secuestrados y llevados a las minas ya que no los encuentran. El GM puede usar a K'am para decir eso a través de Miriam.

Capítulo 9: Túnel

Los jugadores irán caminando por los túneles donde serán atacados por 6 duendes de forma aleatoria, y habrá trampas, dispuestas a criterio del GM por donde salen disparadas piedras que les harán 2 puntos de daño.

Mientras más se acerquen a donde está el Mecenaz irán teniendo ataques de pánico, por lo que irán haciendo tiradas de Voluntad con el d20 cada 6 casillas avanzadas, y si sacan más de 14 pueden controlarse, si sacan menos o igual solo caminan la mitad de sus casillas en el siguiente turno, y si llegan a ser atacados en este lapso, sus armas solo hacen la mitad de daño.

Después de vencer al último duende encontrarán otras hojas del libro, que Laura tendrá que traducir tirando un d20 y sacando más de 14. Si no lo logra, Miriam le pedirá ayuda a K'am y este les dirá que puede revelar su contenido, pero todos tendrán que sacrificar un objeto de su equipo como pago.

Las hojas indican que el Mecenaz nunca se aleja de su “zaki” y que para desterrarlo tienen que quemarlo cuando tenga esta figura en sus manos.

Capítulo 10: El Mecenas

Se topan con esta criatura amorfa, él les dice que ya los esperaba. Después de que todos lo ataquen, éste le revelará a Gabriel su verdadero pasado y le dirá que puede darle fortuna y poder como nunca había tenido, y que con las personas que ya ha secuestrado puede dar por pagada su deuda y firmar un nuevo pacto.

Los jugadores deben convencer a Gabriel de que no haga un pacto o detenerlo de alguna forma. Así mismo, Gabriel debe decidir si dará a sus amigos en sacrificio o no.

FINAL BUENO:

Si Gabriel decide que no hará un pacto, seguirán atacando, hasta que, cuando esté a mitad de vida, el Mecenas, K'am le dirá a Miriam que ahí debe estar oculto el "zaki". Buscarán por todo el espacio hasta que lo encuentran tallado en una madera de copal; quien vaya a quemarlo no podrá defenderse ni atacar al Mecenas por 4 turnos. Si no es atacado por el Mecenas ni interrumpido por nadie, podrá quemarlo y vencer al Mecenas. Si lo interrumpen, tendrá que volver a iniciar el número de turnos. Al vencerlo, liberarán a todos los rehenes, incluyendo a sus seres queridos. Salen de la mina, ya es de noche, se ven las estrellas y todos saben en su corazón que la paz ha vuelto a la ciudad.

FINAL ALTERNO:

Si Gabriel decide firmar el pacto y los otros jugadores no lo detienen. Laura, Melissa y Miriam escapan de las minas, ya que, al firmar el pacto, el poder del Mecenas aumenta. Afuera de Piedras Rojas, entienden que sus seres queridos han dejado de existir y la noche sin estrellas anuncia la oscuridad en Villa Fortuna.

PERSONAJE NO JUGADORES (NPC)



Ilustración de SANGLED. IG @SangledHere

DOÑA XALENI: Es la abuela de Laura y tiene una miscelánea donde vende de todo. Es muy conocida y querida en el pueblo, conoce historias muy antiguas sobre Hidalgo y Villa Fortuna, es una mujer con un aire espiritual y también muy alegre. Quiere muchísimo a Laura y se siente orgullosa de su nieta.



Ilustración de SANGLED. IG @SangledHere

DON GENARO: Salud 12, Perspicacia +3, Armas: Puños, se mueve 5 casillas, Aguante 13. Punto débil: Le gusta ser halagado.

Es un hombre amable, cuando quiere. Muy atento a todo lo que ocurre en su Posada, haciendo lo posible por quitar esos tontos rumores sobre apariciones, no desea espantar al turismo. Es un hombre posesivo y cauteloso, en el pasado ha sufrido robos por parte de sus empleados, por eso ha ocultado cuartos y espacios en la Posada donde sabe que hay objetos muy valiosos ya que ahí era la casona de los Márquez, una familia muy rica del siglo XIX.

PERSONAJES ENEMIGOS (NPC)

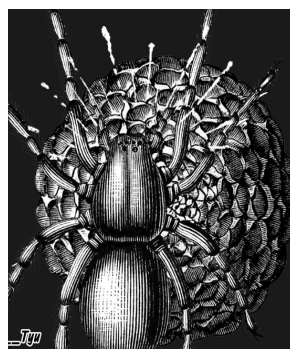
BRUMA: Salud 10, Ataque 1d6, Armas: Garras, se mueve 6 casillas, Aguante 12, Punto débil: la luz



Ilustración de <https://www.oldbookillustrations.com>

ARAÑAS FANTASMALES:

Miden 2 metros, Salud 20, Ataque 1d6, Armas: Colmillos, se mueve 6 casillas, Aguante 14



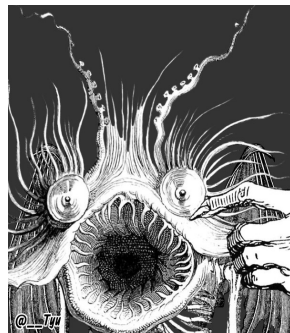
Diseño generado en el Picrew.me de Tyu. Twitter @__Tyu

DUENDES: Miden 1 metro, Salud 15, Ataque 1d6, Armas: Garrote +1 de daño, se mueve 5 casillas, Aguante 15



Diseño generado en el Picrew.me de Tyu. Twitter @__Tyu

MECENAS: JEFE FINAL Mide 3 metros, Salud 25, Ataque 2d8, Armas: Golpe mental, se mueve 8 casillas, Aguante 16, Punto débil: Su "zaki"



Diseño generado en el Picrew.me de Tyu. Twitter @__Tyu

MAPA DE LA POSADA DEL ALBA

Diseño de Andraste: <https://inkarnate.com/p/45o7nj--andraste/>



MAPA DE VILLA FORTUNA

Diseño de PepsyMaps: <https://inkarnate.com/p/R7wOJa--pepsy-maps/>



MAPA DE LA MINA DE PIEDRAS ROJAS

Diseño de Jerome Allgood: <https://inkarnate.com/p/RDKm7L--jerome-allgood/>

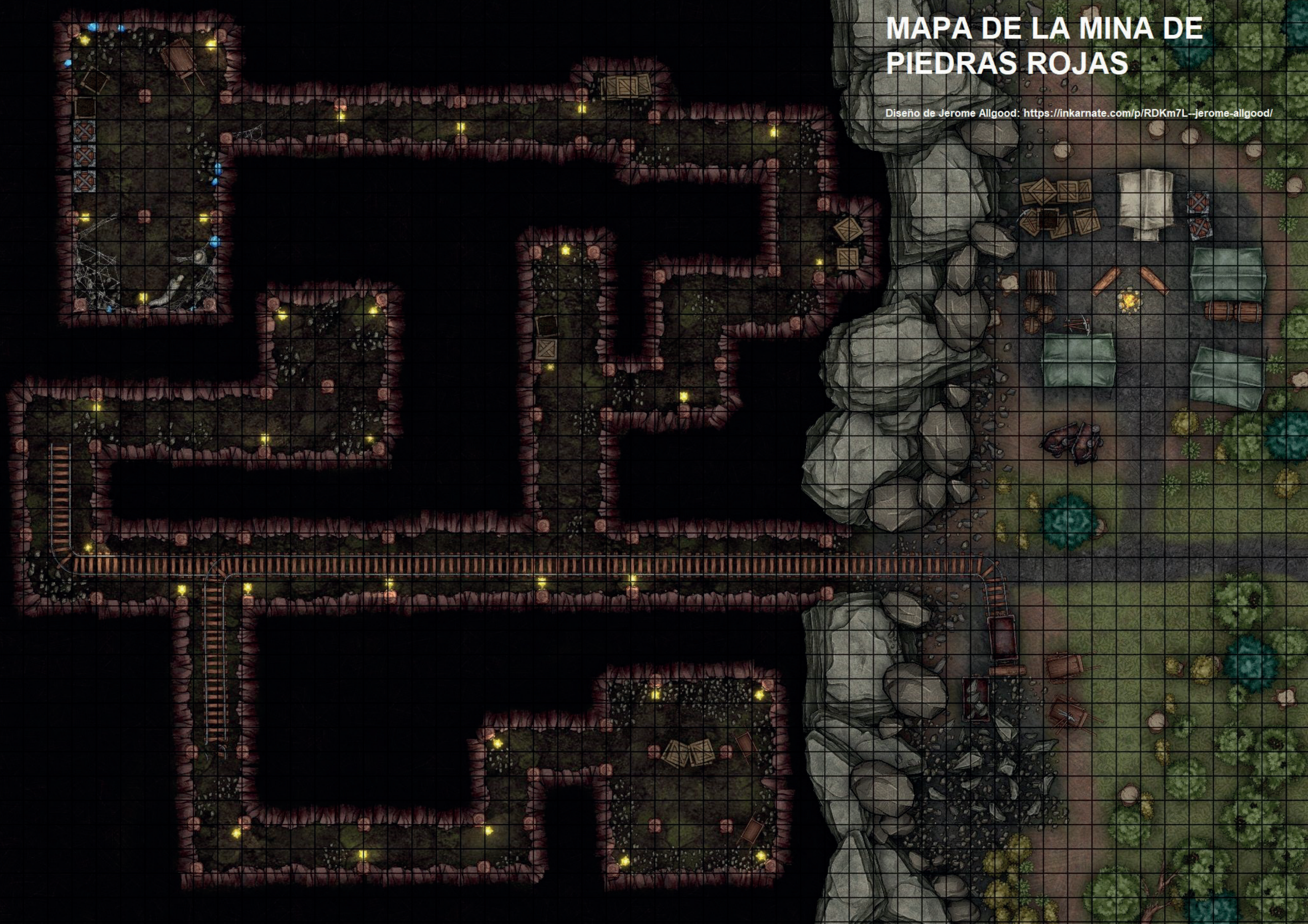
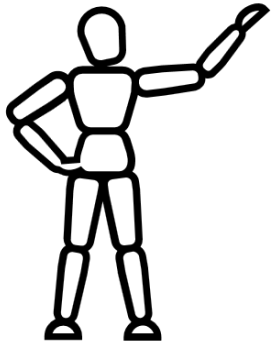


TABLA DE VALORES

Acciones del jugador



Atacar: Causar daño a una criatura

Moverse: El número de casillas que puede

Usar: una habilidad, conocimiento y/o dote

Socializar: Hablar con otra persona o criatura

Armas



Navaja suiza, arma simple, daño 1d6



Honda con rocas, arma a distancia de 3 casillas, daño 1d6



Piedra grande de tezontle daño 1d6+1 y alcanza 4 casillas



Piedra grande de obsidiana daño 1d8+1 y alcanza 5 casillas



Bate de beisbol, arma contundente, daño 1d8+2



Nudillera, arma cuerpo a cuerpo, daño 2d6



Puño limpio, daño 1d6



Madero o tubo, daño 1d6

Curación



Gasa de curación mayor, 1d8



Venda deportiva curación menor, 1d6

Tabla de Malapata



1 y 2 – Te golpeas tú mismo, 3 puntos de daño

3 y 4 – Tu arma es lanzada 3 casillas a lo lejos de ti.

5 y 6 – Tu arma se rompe

Cartas de dotes

DOTES: Es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta

- **Ágil:** Trepas y saltas bardas + 3 puntos.
- **Defensor:** Al ser atacado uno de tus compañeros más cercanos (1 casilla), puedes empujarlo para salvarlo y en su lugar recibir 2 puntos de daño, no importa el tipo de ataque.
- **Alerta:** Al tirar Percepción puedes sumar +2 puntos.
- **Atleta:** Puedes hacer un salto corriendo de 10 casillas.
- **Todo se vale:** Puedes usar cualquier objeto a tu alcance como arma, teniendo un daño de 1d6.
- **Líder:** Requisito: Carisma 13 o superior. Inspiras a tu equipo, todos obtienen 3 puntos de salud. Sólo puedes hacerlo una vez cada hora que pase la aventura.
- **Mente Aguda:** Puedes recordar con precisión cualquier cosa que hayas visto u oído el mes pasado.
- **Observador:** Tienes 5 puntos extras al tirar Percepción.
- **Leyenda:** Tienes 5 puntos en Conocimiento.

- **Curar:** Sabes usar el kit de primeros auxilios, por lo que a quien cures obtiene +1 punto de salud extra.
- **Taclear:** +3 puntos de Fuerza para empujar a una criatura y tratar de hacerla caer.
- **Acechador:** Requisito: Destreza 13 o superior. Te ocultas con facilidad en las sombras o detrás de objetos. Si estás escondido y atacas con un arma a distancia, no te delatarás, aún si fallas.
- **Teatro:** Puedes imitar voces o sonidos, que hayas escuchado antes. Tienes +2 puntos en Perspicacia.
- **Ojo de águila:** Dominas armas a distancia +2 en tus ataques.
- **Buena suerte:** Puedes volver a tirar tu dado de 20, por si tuviste una malapata. Sólo puedes hacerlo 4 veces en toda la aventura.

Cartas de Habilidades

HABILIDADES: Una característica en la que eres competente. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.

SE LES SUMA FUERZA: A las acciones que requieren potencia física, entrenamiento atlético y situaciones en que se puede ejercer puro poderío físico.

SE LES SUMA DESTREZA:

- **Acrobacias:** Mide reflejos y equilibrio.
- **Juego de Manos:** Ocultar un objeto o quitarle un objeto a alguien.
- **Sigilo:** Ocultarte de alguien.

SE LES SUMA INTELIGENCIA:

- **Arcano:** Recordar información sobre algo o alguien.
- **Historia:** Saber sobre eventos o personajes históricos.
- **Investigación:** Buscar pruebas y hacer deducciones.
- **Naturaleza:** Recordar información sobre plantas y animales.
- **Conocimiento:** Recordar tradiciones, leyendas, rituales, etc.

SE LES SUMA SABIDURÍA:

- **Trato con animales:** Calmar a un animal e intuir que hará.
- **Medicina:** Detectar heridas y enfermedades. Curar +1 punto de salud.
- **Percepción:** Detectar la presencia de algo más.
- **Perspicacia:** Determinar las verdaderas intenciones de alguien.
- **Supervivencia:** Seguir huellas y rastros.

SE LES SUMA CARISMA:

- **Engañar:** Mentir u ocultar la verdad.
- **Intimidar:** Amenazar a alguien.
- **Interpretación:** Actuar, tocar un instrumento musical o entretener.
- **Persuasión:** Influnciar en alguien o un grupo de personas.

Cartas de conocimientos

CONOCIMIENTOS:

- **Esquiva:** Puedes evitar un ataque, Aguante +1
- **Conversador:** Obtienes información relevante, Carisma +1
- **Negociar:** Obtienes un 50% de descuento en los productos que compras.
- **Voluntad:** Evitas encantamiento o manipulación mental.
- **Alma de Hierro:** Seguir adelante, Aguante +1
- **Abrir cerraduras:** Tira Juego de Manos +1
- **Disfrazarse:** Tira Engañar +1
- **Leer mapas:** Tira Supervivencia +1
- **Detectar magia:** Tira Perspicacia +1
- **Hablar con criaturas mágicas:** Sabiduría +2
- **Prender una fogata**

CARTAS

CONOCIMIENTOS

Información valiosa que tiene el personaje.

ESQUIVA: PUEDES EVITAR UN ATAQUE, AGUANTE +1 PUNTO.

CONVERSADOR: OBTIENES INFORMACIÓN RELEVANTE, CARISMA +1 PUNTO.

NEGOCIAR: OBTIENES UN 50% DE DESCUENTO EN LOS PRODUCTOS QUE COMPRAS

CONOCIMIENTOS

Información valiosa que tiene el personaje.

VOLUNTAD: EVITAS ENCANTAMIENTO O MANIPULACIÓN MENTAL

ALMA DE HIERRO: SEGUIR ADELANTE, AGUANTE +1

ABRIR CERRADURAS: TIRA JUEGO DE MANOS +1

CONOCIMIENTOS

Información valiosa que tiene el personaje.

HABLAR CON CRIATURAS MÁGICAS: SABIDURÍA +2

PRENDER UNA FOGATA

CONVERSADOR: OBTIENES INFORMACIÓN RELEVANTE, CARISMA +1

CONOCIMIENTOS

Información valiosa que tiene el personaje.

NEGOCIAR: OBTIENES UN 50% DE DESCUENTO EN LOS PRODUCTOS QUE COMPRAS

ALMA DE HIERRO: SEGUIR ADELANTE, AGUANTE +1

LEER MAPAS: TIRA SUPERVIVENCIA +1

CONOCIMIENTOS

Información valiosa que tiene el personaje.

ALMA DE HIERRO: SEGUIR ADELANTE, AGUANTE +1

DETECTAR MAGIA: TIRA PERSPICACIA +1

PRENDER UNA FOGATA

CONOCIMIENTOS

Información valiosa que tiene el personaje.

LEER MAPAS: TIRA SUPERVIVENCIA +1

CONVERSADOR: OBTIENES INFORMACIÓN RELEVANTE, CARISMA +1

VOLUNTAD: EVITAS ENCANTAMIENTO O MANIPULACIÓN MENTAL

CONOCIMIENTOS

Información valiosa que tiene el personaje.

ABRIR CERRADURAS: TIRA JUEGO DE MANOS +1

ESQUIVA: PUEDES EVITAR UN ATAQUE, AGUANTE +1

HABLAR CON CRIATURAS MÁGICAS: SABIDURÍA +2

CONOCIMIENTOS

Información valiosa que tiene el personaje.

CONVERSADOR: OBTIENES INFORMACIÓN RELEVANTE, CARISMA +1

PRENDER UNA FOGATA

DETECTAR MAGIA: TIRA PERSPICACIA +1

CONOCIMIENTOS

Información valiosa que tiene el personaje.

DISFRAZARSE: TIRA ENGAÑAR +1

CONVERSADOR: OBTIENES INFORMACIÓN RELEVANTE, CARISMA +1

LEER MAPAS: TIRA SUPERVIVENCIA +1

CONOCIMIENTOS

Información valiosa que tiene el personaje.

LEER MAPAS: TIRA SUPERVIVENCIA +1

ESQUIVA: PUEDES EVITAR UN ATAQUE, AGUANTE +1

VOLUNTAD: EVITAS ENCANTAMIENTO O MANIPULACIÓN MENTAL

CONOCIMIENTOS

Información valiosa que tiene el personaje.

CONVERSADOR: OBTIENES INFORMACIÓN RELEVANTE, CARISMA +1

PRENDER UNA FOGATA

DETECTAR MAGIA: TIRA PERSPICACIA +1

CONOCIMIENTOS

Información valiosa que tiene el personaje.

HABLAR CON CRIATURAS MÁGICAS: SABIDURÍA +2

ABRIR CERRADURAS: TIRA JUEGO DE MANOS +1

ALMA DE HIERRO: SEGUIR ADELANTE, AGUANTE +1



N



N

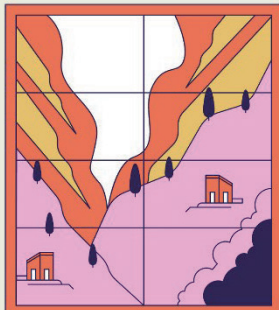
DOTES

Ágil: Trepar y saltar bardas + 3 puntos.

Buena suerte: Puedes volver a tirar tu dado de 20, por si tuviste una malapata. Sólo puedes hacerlo 4 veces en toda la aventura.

Teatro: Puedes imitar voces o sonidos, que hayas escuchado antes. Tienes +2 puntos en Perspicacia.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



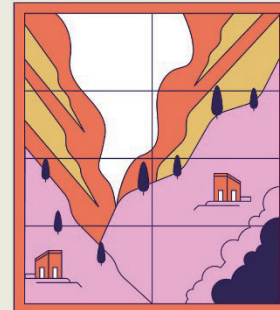
DOTES

Ojo de águila: Dominas armas a distancia +2 en tus ataques.

Defensor: Al ser atacado uno de tus compañeros más cercanos (1 casilla), puedes empujarlo para salvarlo y en su lugar recibir 2 puntos de daño, no importa el tipo de ataque.

Todo se vale: Puedes usar cualquier objeto a tu alcance como arma, teniendo un daño de 1d6.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



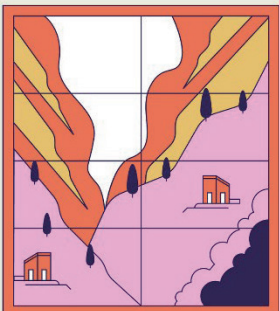
DOTES

Alerta: Al tirar Percepción puedes sumar +2 puntos.

Líder: Requisito Carisma 13 o superior. Inspiras a tu equipo, todos obtienen 3 puntos de salud. Sólo puedes hacerlo una vez cada hora que pase la aventura.

Acechador: Requisito Destreza 13 o superior. Te ocultas con facilidad en las sombras o detrás de objetos. Si estás escondido y atacas con un arma a distancia, no te delatarás, aún si fallas.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



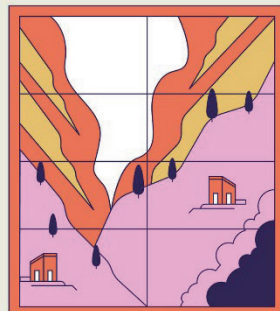
DOTES

Taclear: +3 puntos de Fuerza para empujar a una criatura y tratar de hacerla caer.

Atleta: Puedes hacer un salto corriendo de 10 casillas.

Mente Aguda: Puedes recordar con precisión cualquier cosa que hayas visto u oído el mes pasado.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



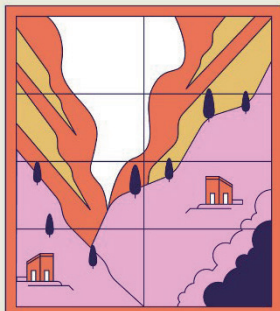
DOTES

Observador: Tienes 5 puntos extras al tirar Percepción.

Leyenda: Tienes 5 puntos en Conocimiento.

Curar: Sabes usar el kit de primeros auxilios, por lo que a quien cures obtiene +1 punto de salud extra.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



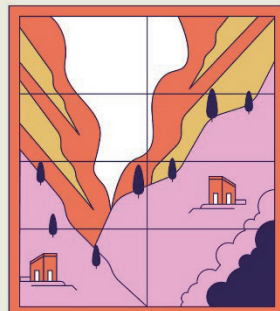
DOTES

Defensor: Al ser atacado uno de tus compañeros más cercanos (1 casilla), puedes empujarlo para salvarlo y en su lugar recibir 2 puntos de daño, no importa el tipo de ataque.

Ágil: Trepar y saltar bardas + 3 puntos.

Todo se vale: Puedes usar cualquier objeto a tu alcance como arma, teniendo un daño de 1d6.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



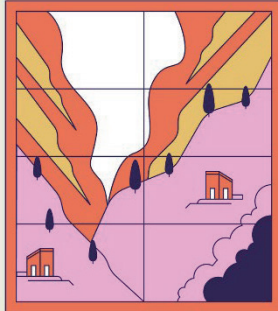
DOTES

Defensor: Al ser atacado uno de tus compañeros más cercanos (1 casilla), puedes empujarlo para salvarlo y en su lugar recibir 2 puntos de daño, no importa el tipo de ataque.

Líder: Requisito Carisma 13 o superior. Inspiras a tu equipo, todos obtienen 3 puntos de salud. Sólo puedes hacerlo una vez cada hora que pase la aventura.

Mente Aguda: Puedes recordar con precisión cualquier cosa que hayas visto u oído el mes pasado.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



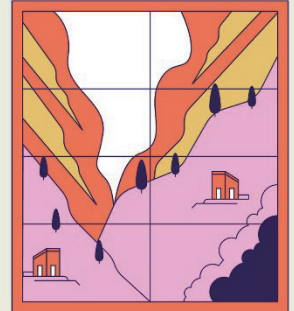
DOTES

Teatro: Puedes imitar voces o sonidos, que hayas escuchado antes. Tienes +2 puntos en Perspicacia.

Atleta: Puedes hacer un salto corriendo de 10 casillas.

Observador: Tienes 5 puntos extras al tirar Percepción.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



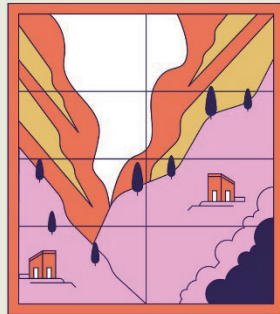
DOTES

Observador: Tienes 5 puntos extras al tirar Percepción.

Teatro: Puedes imitar voces o sonidos, que hayas escuchado antes. Tienes +2 puntos en Perspicacia.

Alerta: Al tirar Percepción puedes sumar +2 puntos.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



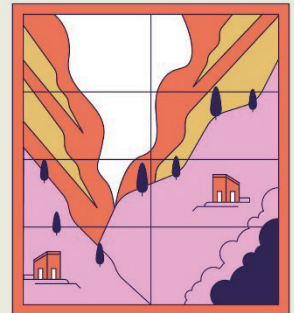
DOTES

Líder: Requisito Carisma 13 o superior. Inspiras a tu equipo, todos obtienen 3 puntos de salud. Sólo puedes hacerlo una vez cada hora que pase la aventura.

Teatro: Puedes imitar voces o sonidos, que hayas escuchado antes. Tienes +2 puntos en Perspicacia.

Curar: Sabes usar el kit de primeros auxilios, por lo que a quien cures obtiene +1 punto de salud extra.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



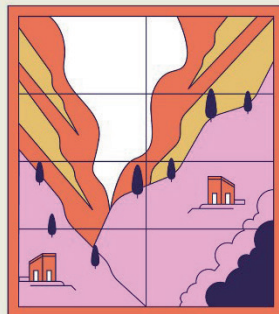
DOTES

Leyenda: Tienes 5 puntos en Conocimiento.

Ágil: Trepas y saltas bardas + 3 puntos.

Buena suerte: Puedes volver a tirar tu dado de 20, por si tuviste una malpata. Sólo puedes hacerlo 4 veces en toda la aventura.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



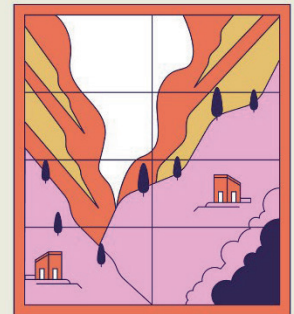
DOTES

Ágil: Trepas y saltas bardas + 3 puntos.

Alerta: Al tirar Percepción puedes sumar +2 puntos.

Ojo de águila: Dominas armas a distancia +2 en tus ataques.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



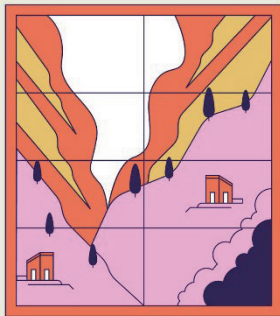
DOTES

Alerta: Al tirar Percepción puedes sumar +2 puntos.

Ojo de águila: Dominas armas a distancia +2 en tus ataques.

Acechador: Requisito Destreza 13 o superior. Te ocultas con facilidad en las sombras o detrás de objetos. Si estás escondido y atacas con un arma a distancia, no te delatarás, aún si fallas.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



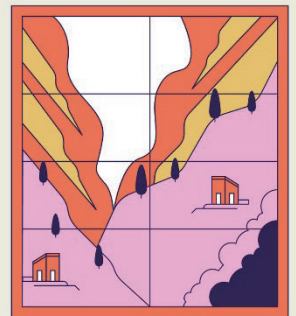
DOTES

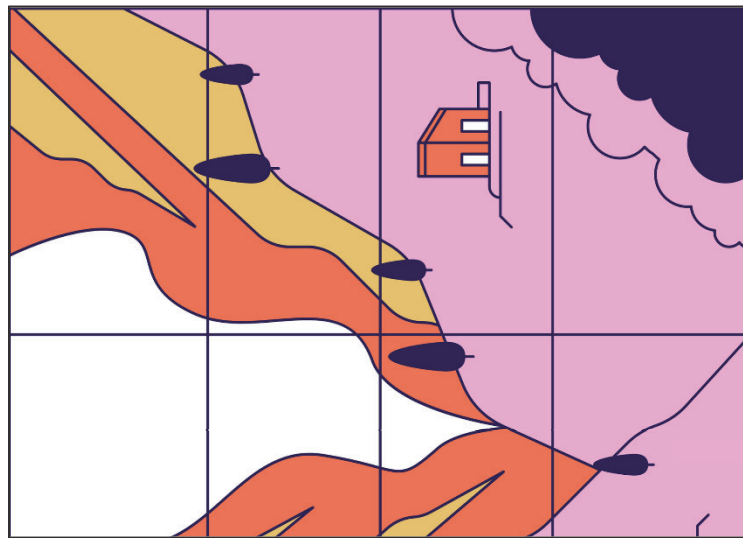
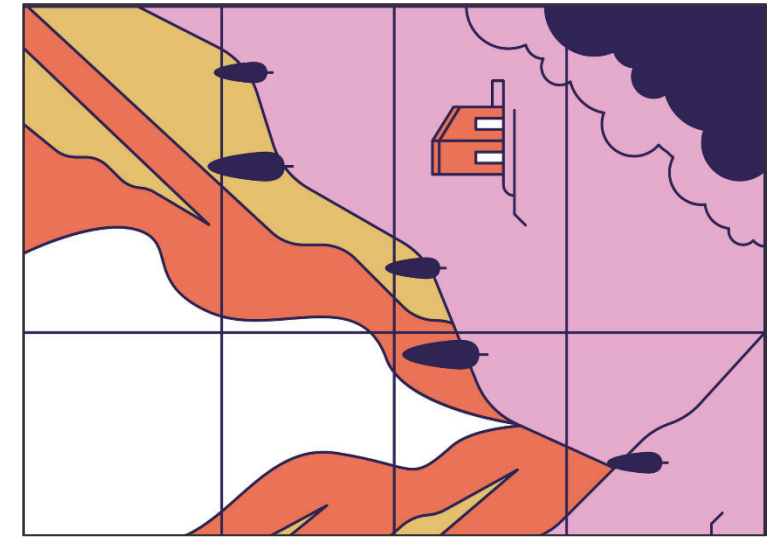
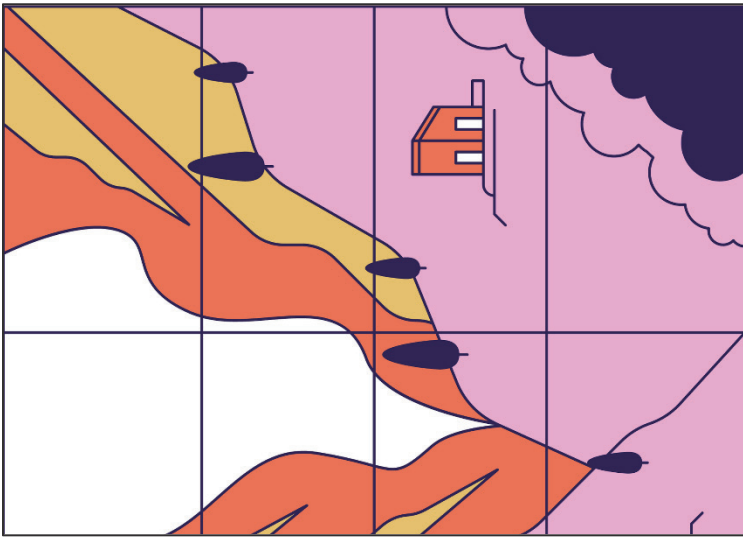
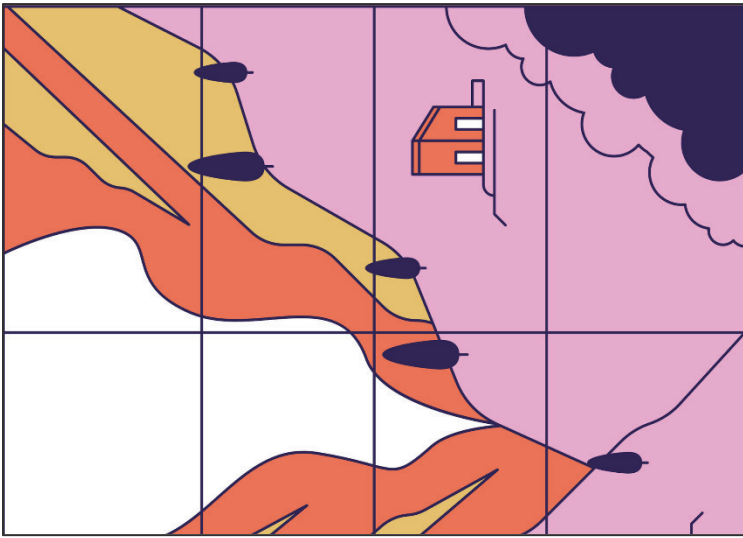
Líder: Requisito Carisma 13 o superior. Inspiras a tu equipo, todos obtienen 3 puntos de salud. Sólo puedes hacerlo una vez cada hora que pase la aventura.

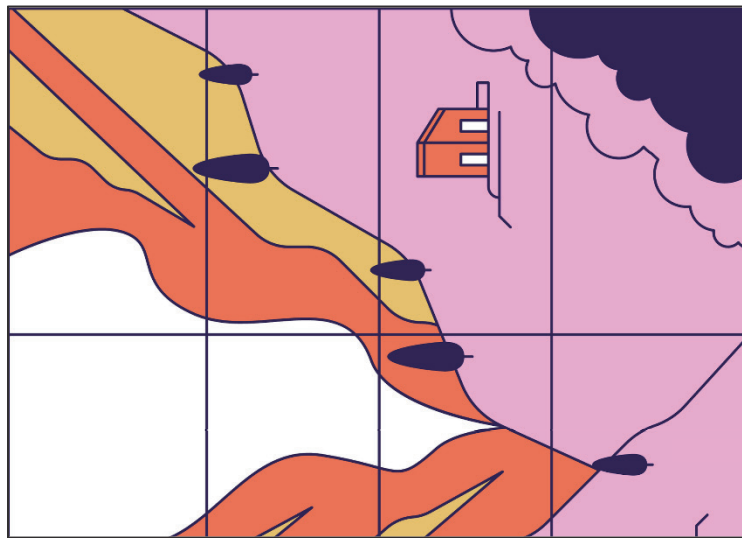
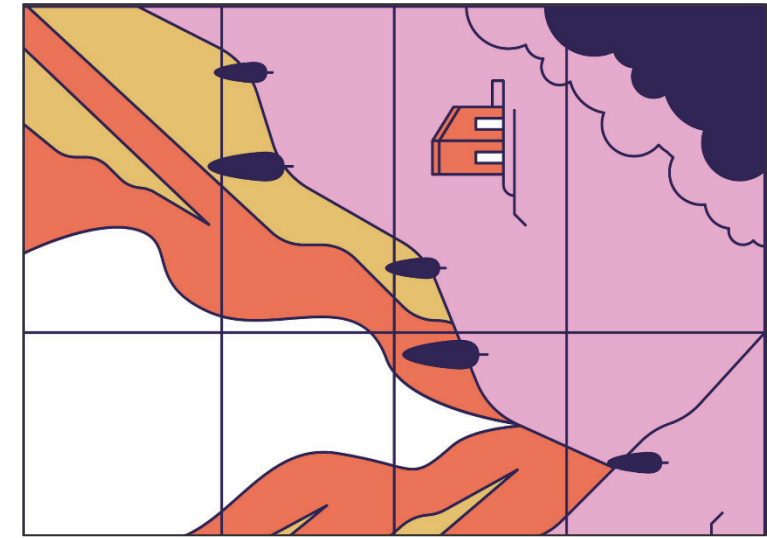
Curar: Sabes usar el kit de primeros auxilios, por lo que a quien cures obtiene +1 punto de salud extra.

Alerta: Al tirar Percepción puedes sumar +2 puntos.

Un DOTE es un talento especial que tiene el personaje que le permite ser experto. Selecciona el dote a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



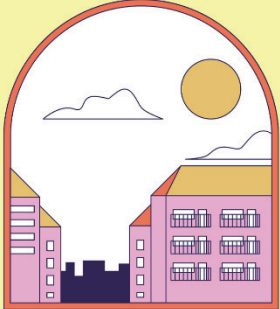






HABILIDADES

Una característica en la que eres competente.



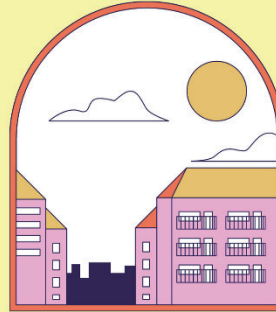
Acrobacias: Mide reflejos y equilibrio. Tu Destreza + 3 puntos.

Trato con animales: Calmar a un animal e intuir que hará. Tu Sabiduría + 2 puntos.

Medicina: Detectar heridas y enfermedades. Curar +1 punto de salud.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



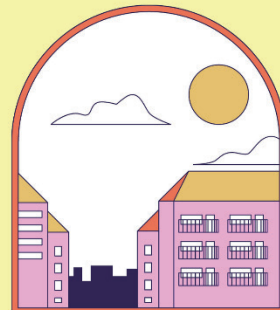
Arcano: Recordar información sobre algo o alguien. Tu Inteligencia + 5 puntos.

Supervivencia: Seguir huellas y rastros. Tu Sabiduría + 2 puntos.

Intimidación: Amenazar a alguien. Tu Carisma + 1 punto.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



Atletismo: Tu fuerza +5 puntos.

Sigilo: Ocultarte de alguien. Tu Destreza + 2 puntos.

Conocimiento: Recordar tradiciones, leyendas, rituales, etc. Tu Inteligencia + 3 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



Engañar: Mentir u ocultar la verdad. Tu Carisma +5 puntos.

Persuasión: Influenciar en alguien o un grupo de personas. Tu Carisma + 2 puntos.

Naturaleza: Recordar información sobre plantas y animales. Tu Inteligencia +2 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



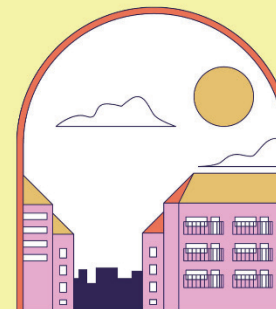
Historia: Saber sobre eventos o personajes históricos. Tu Inteligencia +3 puntos.

Perspicacia: Determinar las verdaderas intenciones de alguien. Tu Sabiduría +5 puntos.

Interpretación: Actuar, tocar un instrumento musical o entretener. Tu Carisma +2 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



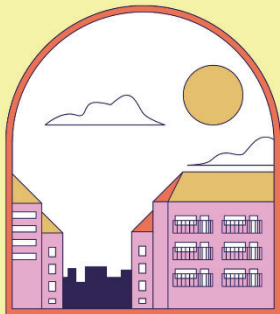
Investigación: Buscar pruebas y hacer deducciones. Tu Inteligencia +5 puntos.

Percepción: Detectar la presencia de algo más. Tu Sabiduría + 2 puntos.

Juego de Manos: Ocultar un objeto o quitarle un objeto a alguien. Tu Destreza +2 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



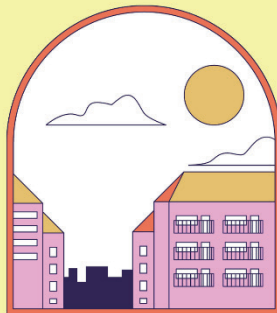
Medicina: Detectar heridas y enfermedades. Curar +1 punto de salud.

Arcano: Recordar información sobre algo o alguien. Tu Inteligencia + 2 puntos.

Naturaleza: Recordar información sobre plantas y animales. Tu Inteligencia + 5 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



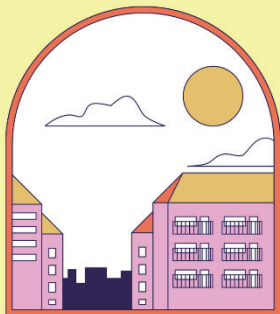
Trato con animales: Calmar a un animal e intuir que hará. Tu Sabiduría + 2 puntos.

Intimidar: Amenazar a alguien. Tu Carisma + 5 puntos.

Conocimiento: Recordar tradiciones, leyendas, rituales, etc. Tu Inteligencia + 2 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



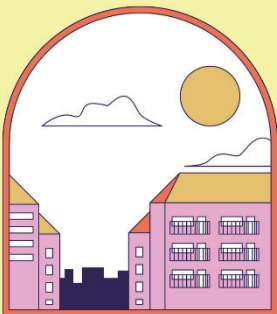
Sigilo: Ocultarte de alguien. Tu Destreza + 5 puntos.

Persuasión: Influenciar en alguien o un grupo de personas. Tu Carisma + 3 puntos.

Interpretación: Actuar, tocar un instrumento musical o entretener. Tu Carisma + 5 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



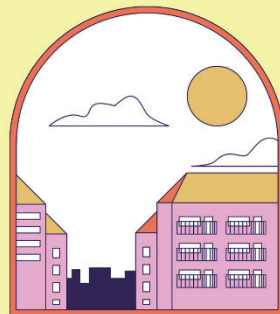
Persuasión: Influenciar en alguien o un grupo de personas. Tu Carisma + 3 puntos.

Perspiciacia: Determinar las verdaderas intenciones de alguien. Tu Sabiduría + 3 puntos.

Investigación: Buscar pruebas y hacer deducciones. Tu Inteligencia + 3 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



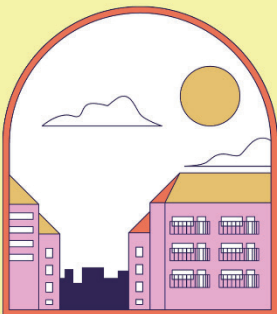
Persuasión: Influenciar en alguien o un grupo de personas. Tu Carisma + 3 puntos.

Perspiciacia: Determinar las verdaderas intenciones de alguien. Tu Sabiduría + 3 puntos.

Investigación: Buscar pruebas y hacer deducciones. Tu Inteligencia + 3 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



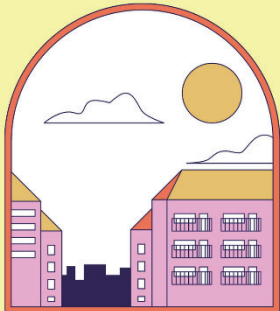
Percepción: Detectar la presencia de algo más. Tu Sabiduría + 3 puntos.

Naturaleza: Recordar información sobre plantas y animales. Tu Inteligencia + 3 puntos.

Historia: Saber sobre eventos o personajes históricos. Tu Inteligencia + 5 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



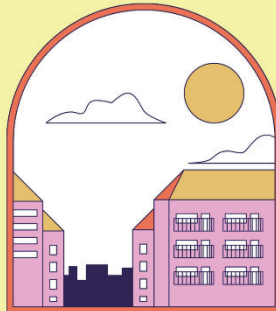
Intimidar: Amenazar a alguien. Tu Carisma + 1 punto.

Atletismo: Tu Fuerza + 2 puntos.

Supervivencia: Seguir huellas y rastros. Tu Sabiduría + 5 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



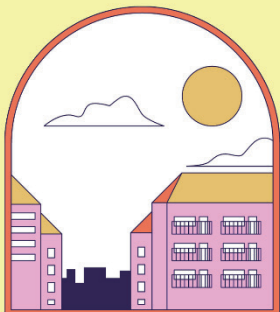
Acrobacias: Mide reflejos y equilibrio. Tu Destreza + 1 punto.

Atletismo: Tu Fuerza + 1 punto.

Naturaleza: Recordar información sobre plantas y animales. Tu Inteligencia +2 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



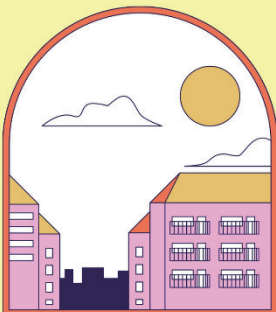
Perspicacia: Determinar las verdaderas intenciones de alguien. Tu Sabiduría + 2 puntos.

Historia: Saber sobre eventos o personajes históricos. Tu Inteligencia +2 puntos.

Medicina: Detectar heridas y enfermedades. Curar +1 punto de salud.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



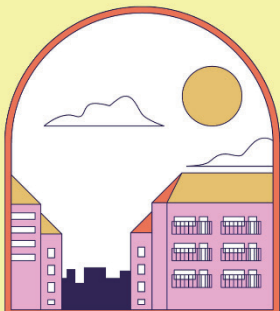
Supervivencia: Seguir huellas y rastros. Tu Sabiduría + 1 punto.

Juego de Manos: Ocultar un objeto o quitarle un objeto a alguien. Tu Destreza + 5 puntos.

Engañar: Mentir u ocultar la verdad. Tu Carisma + 3 puntos.

HABILIDADES

Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.



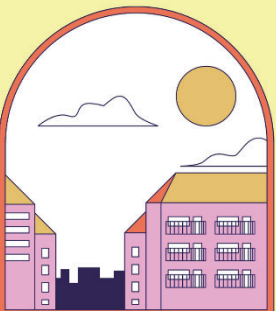
Conocimiento: Recordar tradiciones, leyendas, rituales, etc. Tu Inteligencia + 2 puntos.

Historia: Saber sobre eventos o personajes históricos. Tu Inteligencia + 1 punto.

Percepción: Detectar la presencia de algo más. Tu Sabiduría + 3 puntos.

HABILIDADES

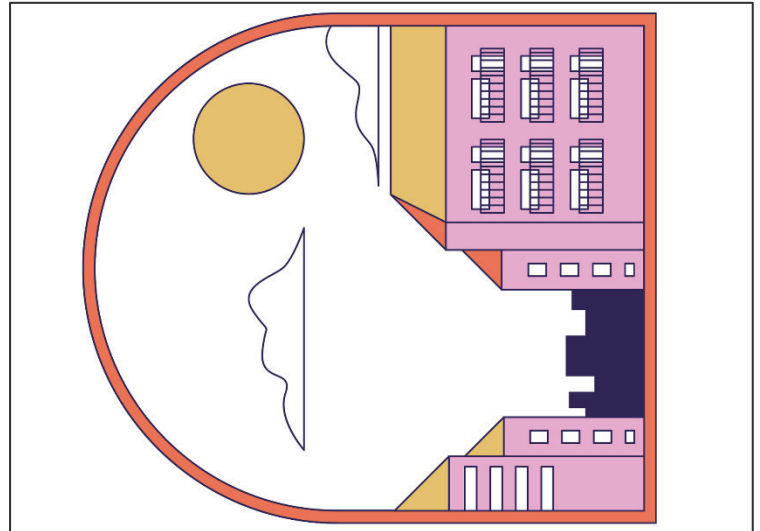
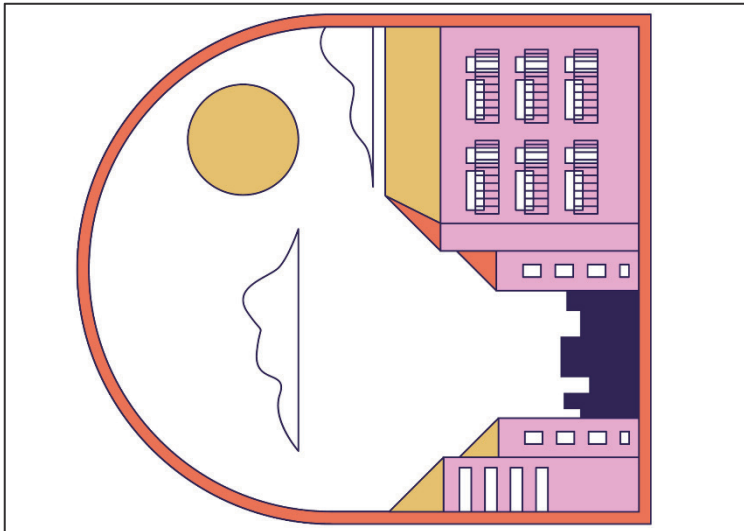
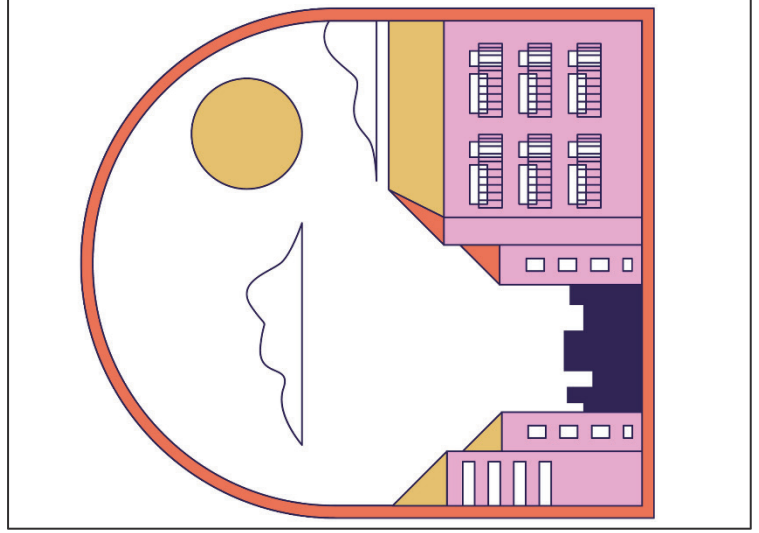
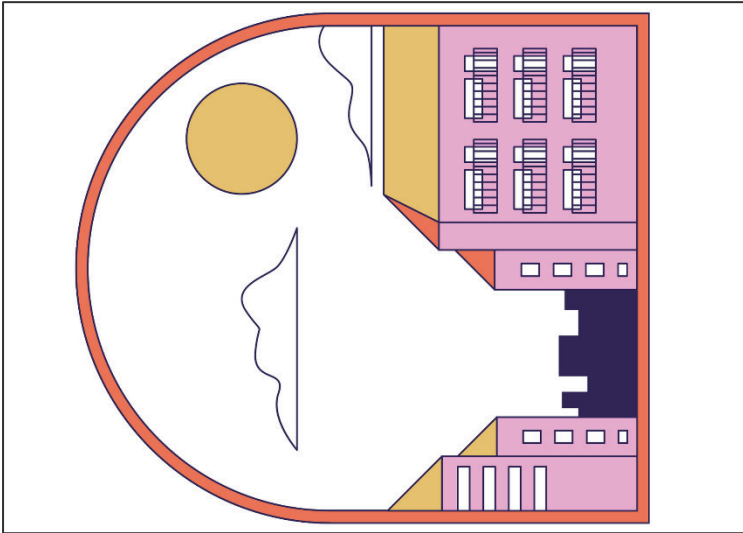
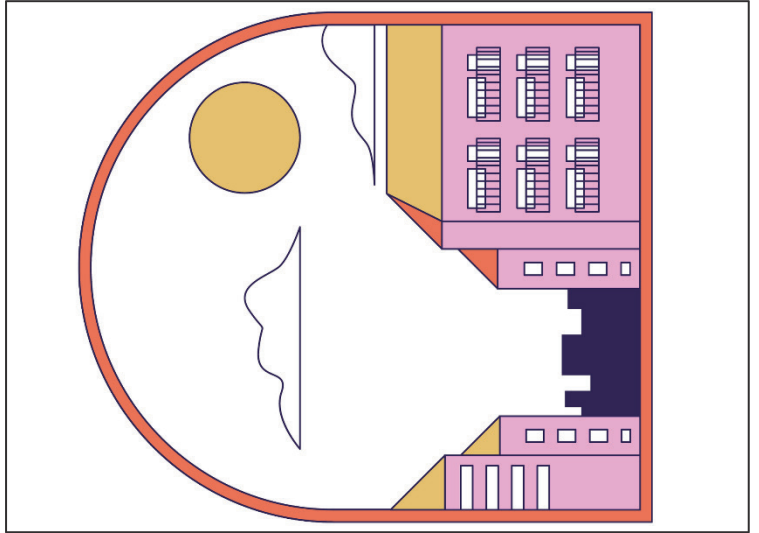
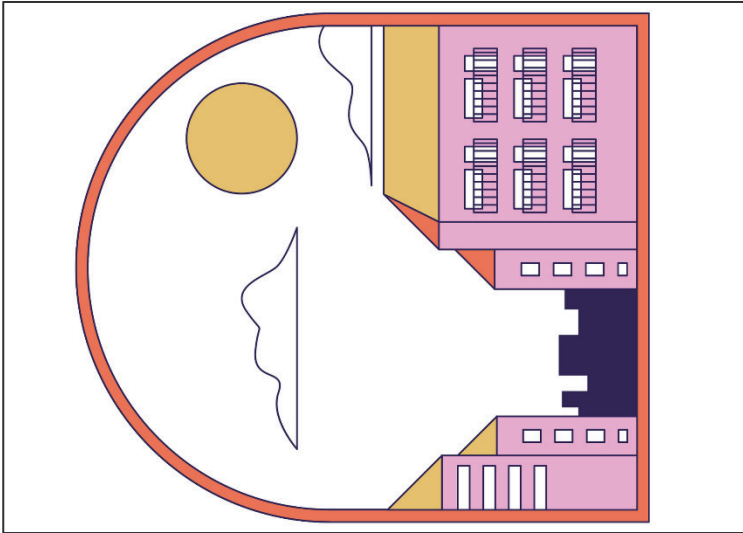
Una característica en la que eres competente. Selecciona la habilidad a usar, tira el d20 y suma los puntos que te da esta carta.

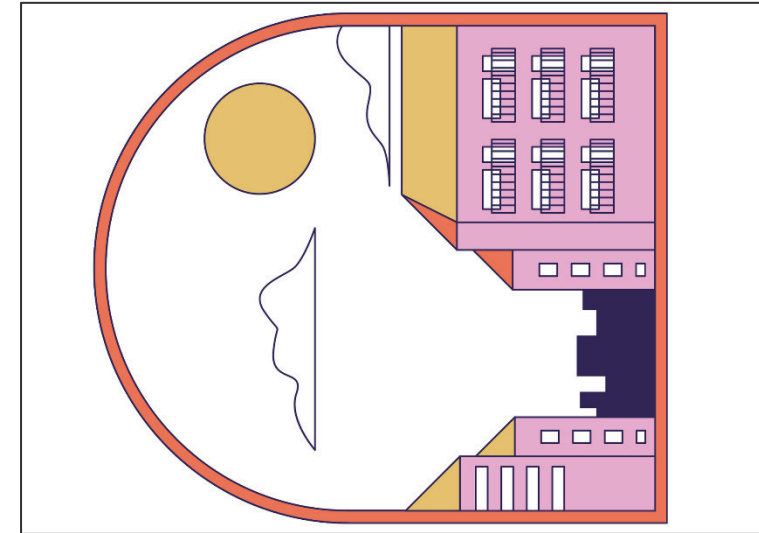
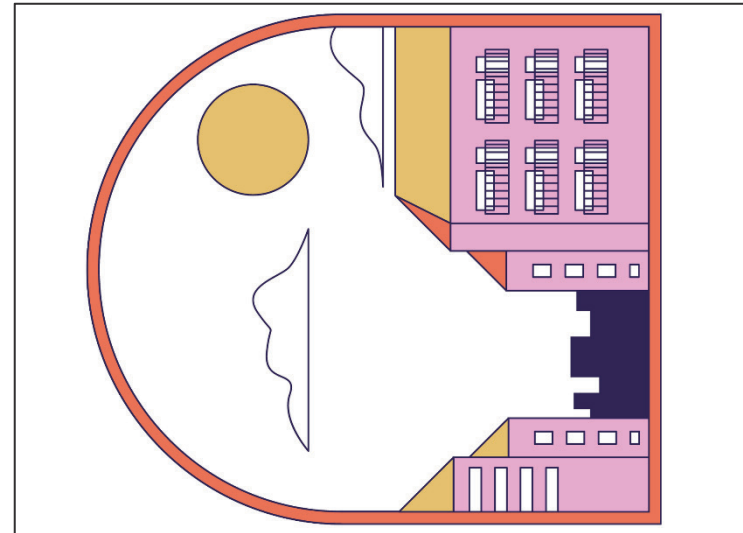
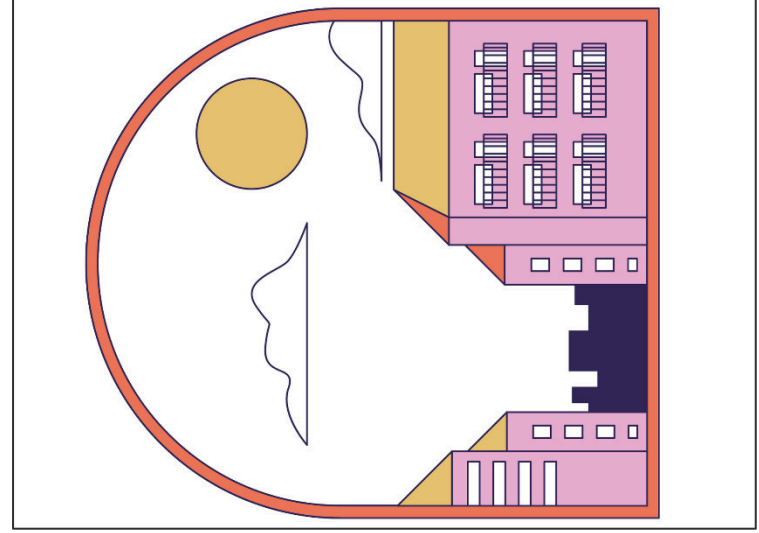
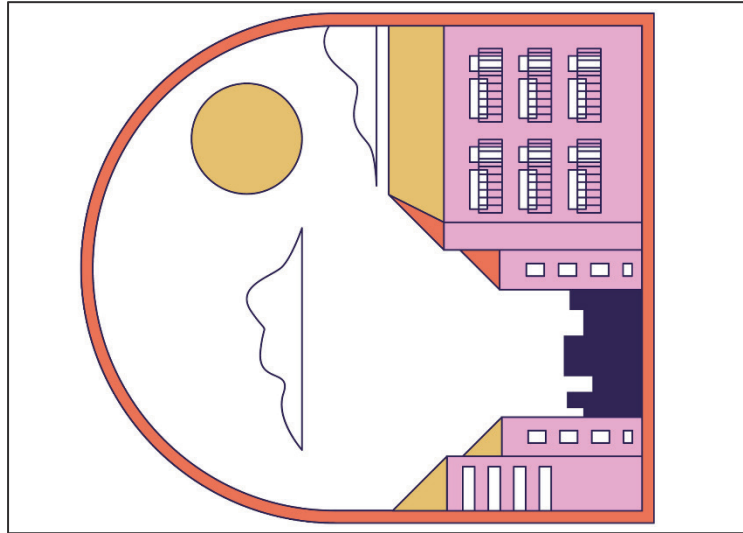
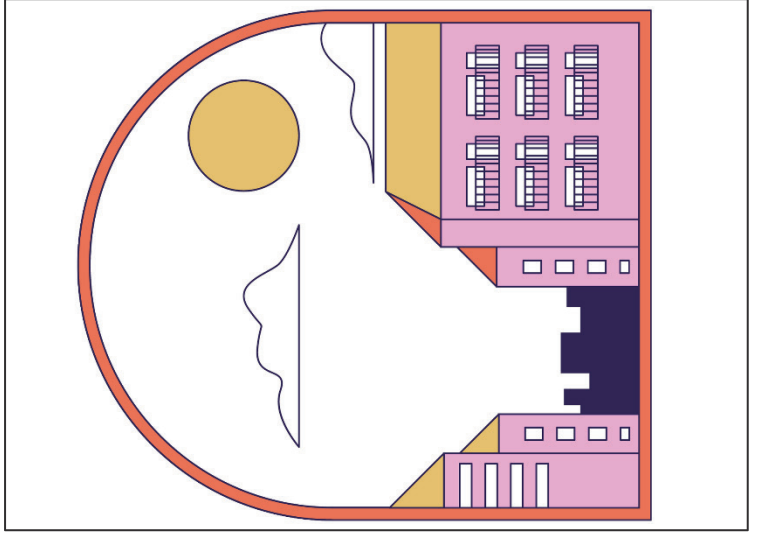
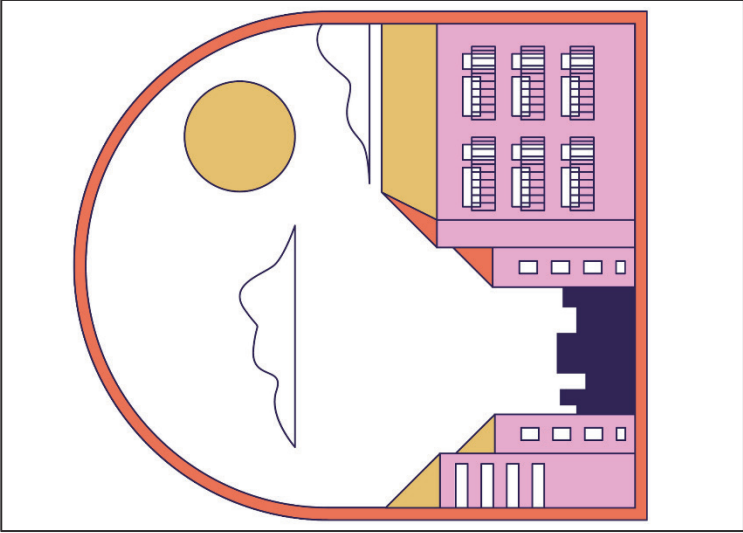


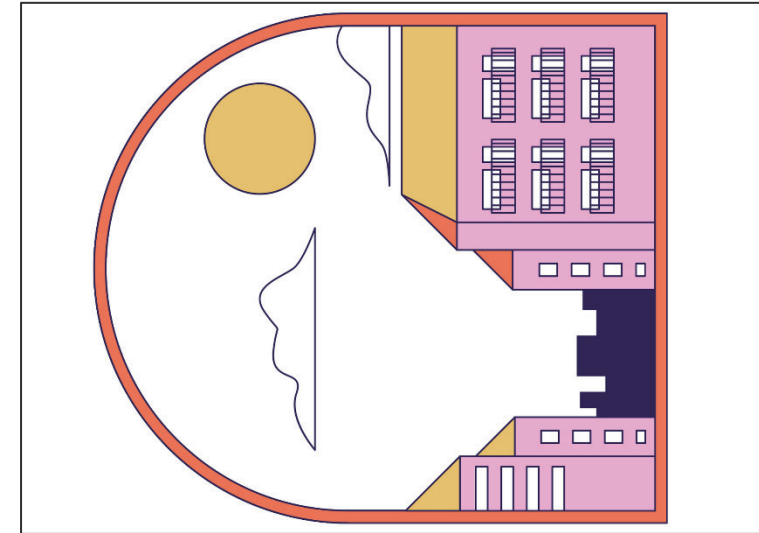
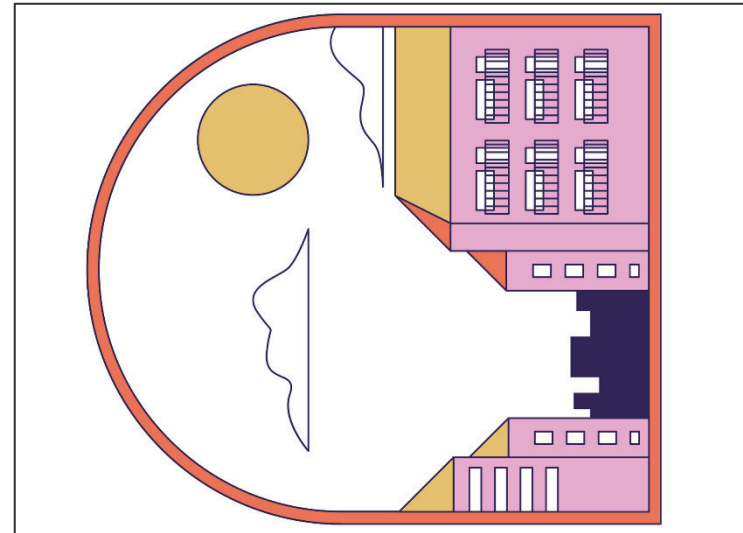
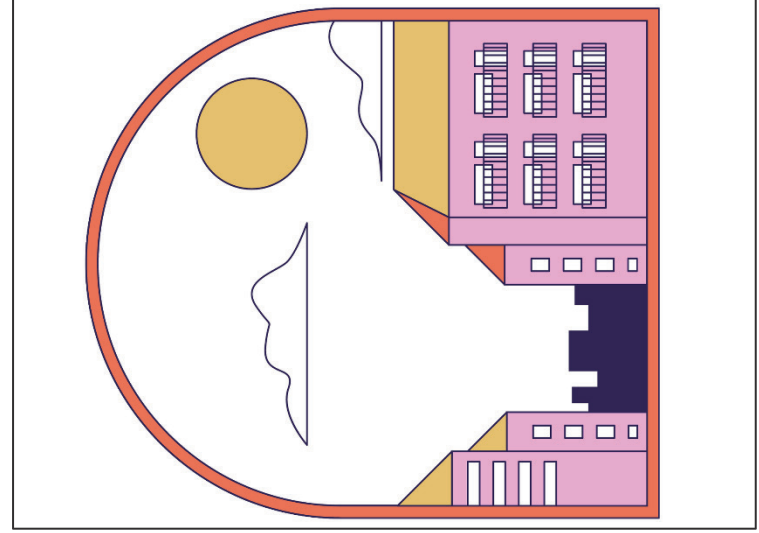
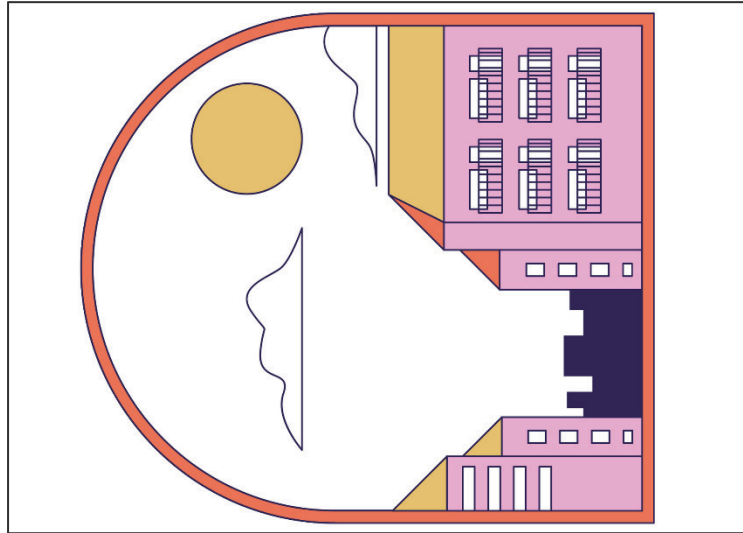
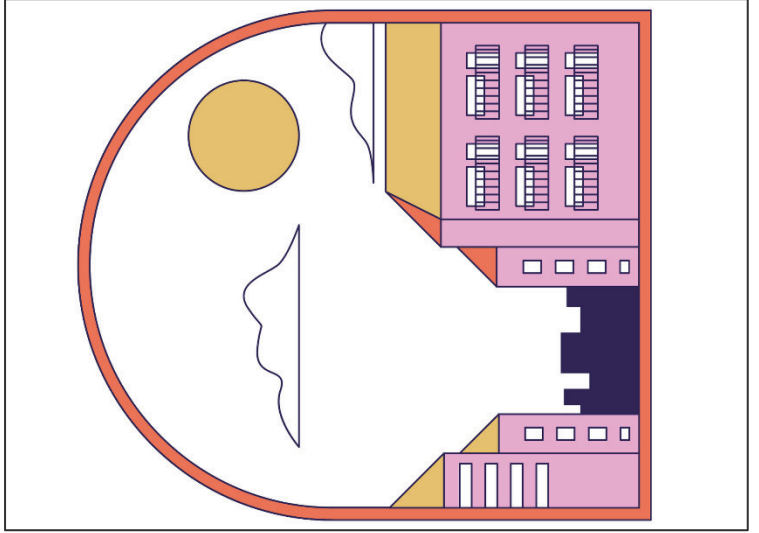
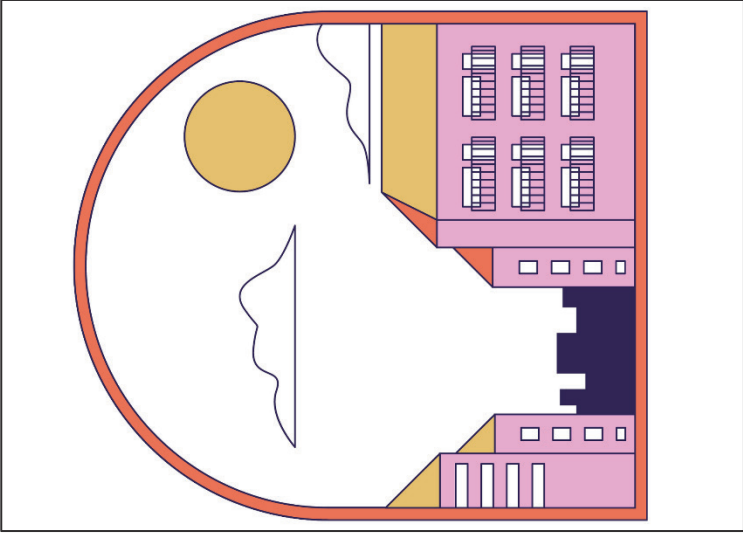
Intimidar: Amenazar a alguien. Tu Carisma + 2 puntos.

Engañar: Mentir u ocultar la verdad. Tu Carisma + 1 punto.

Persuasión: Influenciar en alguien o un grupo de personas. Tu Carisma + 2 puntos.







TOKENS



RESEÑA DE LA AUTORA

Berenice Prieto "Jaschido"

Vendedora de profesión y corazón, una gran seguidora de los autores de cómic independiente, fan de los videojuegos, aprendiz de juegos de mesa y amante del mundo de los juegos de rol.

En el 2014 incursiona en el mundo del cómic independiente en áreas comerciales y editoriales. Participo como conferencista con temáticas sobre narrativa gráfica, así mismo organizo eventos de cómics y mangas, y fue jueza en diferentes concursos de creación de cómic y juegos.

En el 2018 funda Editorial Chido, publicando su primer manga "Vembekua", donde elabora el guión y la ilustración es de la artista Veritos.

En el 2019 funda Studio 26.5, donde desarrolla el juego de mesa sobre mangas titulado "Make a Boys Love Story".

En el 2020 es parte del grupo Ruta4! que actualmente desarrolla de forma independiente videojuegos.

Instagram: @jaschido28



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