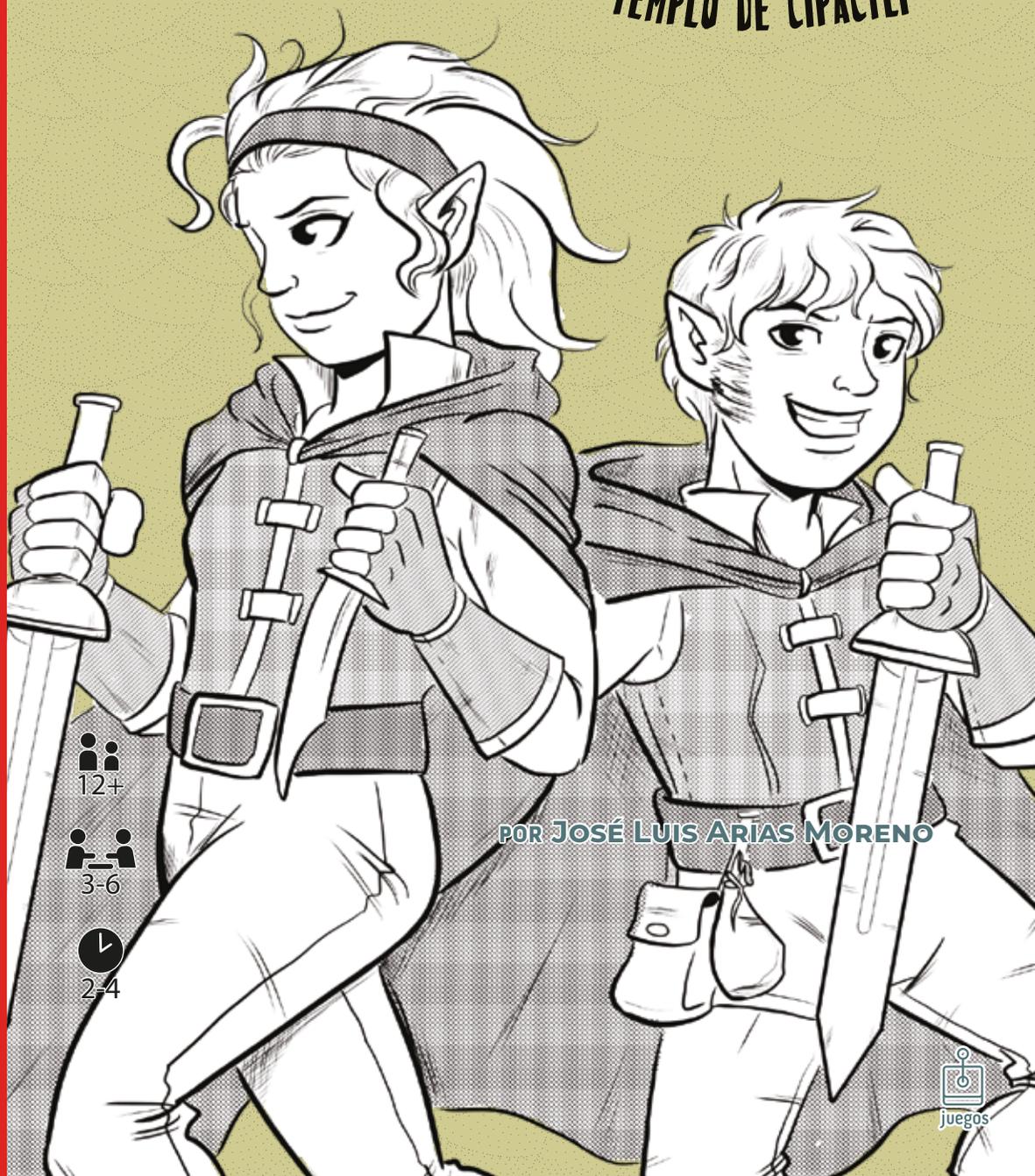




Proyecto seleccionado de
la Convocatoria: CCD / La Colmena
AVENTURAS CORTAS DE JUEGOS DE ROL



POR JOSÉ LUIS ARIAS MORENO


12+


3-6


2-4



Contigo en
la distancia
cultura desde casa

Cultura digital



Piratas en el templo de Cipactli

Introducción

Piratas en el Templo de Cipactli es un juego de rol basado en el sistema SRD 5a Edición, pensado para 3 o 5 jugadores y un Game Master. El tono del juego es el de una aventura de piratas y la búsqueda de tesoros similar al que se ve en los libros *La Isla del Tesoro*, de R. L. Stevenson, o *Sandokan*, de Emilio Salgari.

En esta aventura, los jugadores se enfrentarán a una banda de piratas, después de que estos robaran el barco en el que viajaban y llegarán, a la isla Colmillo. Los piratas desean robar el tesoro oculto en el Templo de Cipactli sin importar a quien tengan que destruir en el camino.

Esta guía es una herramienta para el Game Master (GM), quien llevará los jugadores a lo largo de su aventura para detener a los piratas. Contiene toda la información relevante para el desarrollo de la aventura, encuentros, enemigos, objetos y puntos clave de la historia relevantes para el desarrollo de la misma.

Las secciones **resaltadas** son descripciones de los lugares que descubrirán los jugadores y pueden leerse en voz alta para usar como descripción.

Cuando se mencione un **monstruo** (resaltado en negrita), busca la información del mismo en los apéndices.

En los apéndices de esta guía encontrarás toda la información de los monstruos que aparecen a lo largo de la aventura. Hojas de personaje que los jugadores pueden usar como base para el personaje que pueden usar en la aventura y asignarle el género que prefieran, o modificar las historias a su antojo. También se incluyen los nombres de todos los hechizos como aparecen en el manual OGL para poder ser identificados.

Preparación del Juego

Para llevar a cabo la aventura es necesario papel, lápiz y un juego de dados de caras múltiples, específicamente un dado de 20 caras (d20), un dado de 12 caras (d12), un dado de 10 caras (d10), un dado de 6 caras (d6) y un dado de 4 caras (d4). Es recomendable que cada jugador tenga su juego de dados, pero en caso de no contar con ellos pueden utilizar apps de descarga gratuita para cualquier dispositivo Android o iOS, o aplicaciones web para la computadora.

Ejemplo de juego

Este juego de rol se desarrolla en dos partes: el GM colocará una situación ante los jugadores, esta puede ser un obstáculo o una condición y ellos deberán decidir que acción tomar para poder continuar. Acciones sencillas como hablar, abrir una puerta abierta, asomarse por una ventana, levantar un objeto ligero, o leer un libro no requiere de ningún tipo de tirada especial, pero si los jugadores desean hacer alguna proeza física o intelectual, deberán tirar los dados para saber si lo lograron por medio de un check de habilidad:

1. GM: Tres de tus antiguos secuaces en el gremio de ladrones te están persiguiendo y ahora te han acorralado en un callejón, delante de ti ves una pared y una ventana en lo alto.
2. Jugador: Intento escalar una pared para llegar a la ventana.
3. GM: Haz un check de destreza, tira un d20 para saber si lo logras, si obtienes un 15 podrás hacerlo.
4. Jugador: Obtuve un 10, pero tengo una habilidad de acrobacia, eso me da +5, ¡Así que tengo 15!
5. GM: Bien, logras escalar la pared y entrar por la ventana, dejando a tus perseguidores en la calle

El otro tipo es el Check de Ataque: cuando los jugadores se enfrentan a monstruos o enemigos, el GM guiará a los jugadores y al mismo tomará las acciones de los enemigos para tratar de detener a los jugadores:

1. GM: El bugbear ruge y se lanza sobre ti, listo para atacarte, tira un d20 para ver quien golpea primero
2. Jugador: Tiro un 13, menos 1 de mi destreza, el total es 12.
3. GM: El bugbear obtiene 3, más su destreza, es 5. Tu lo puedes atacar primero ¿Que decides hacer?
4. Jugador: Lo voy a golpear con mi martillo de guerra, tiro un d20 para ver si lo ataco.
5. GM: Obtuviste un 12, más 2 de tu ataque y otros 2 de tu bonus de proficiencia, suma 16. Logras golpear al bugbear porque has superado su armadura.
6. Jugador: Tiro un d8 para el daño, obtengo 6, más mi modificador de ataque, es 8.
7. El bugbear ya estaba lastimado, por lo que tu 8 es suficiente para bajar su HP a 0 y logras derrotarlo con un fuerte golpe de tu martillo.

El Papel del Game Master

El Game Master tiene un papel crucial en el desarrollo del juego, ya que es quien se encarga de guiar a los jugadores a lo largo de la aventura, describe el mundo en el que se encuentran, presenta los desafíos a los que se enfrentarán y será el árbitro que sabrá cómo aplicar las reglas en el juego.

Para describir el mundo puedes echar mano de diferentes herramientas. En esta guía presentamos diferentes descripciones, pero el Game Master siempre puede agregar o quitar los elementos que él considere. El propósito de esta faceta del Game Master es que sus jugadores se introduzcan en el mundo de la aventura, que dejen de verse en una mesa o frente a una computadora y se sientan en los zapatos de sus personajes. Trata de hacer diferentes voces para los personajes, habla solemnemente cuando la situación lo amerite o describe dramáticamente los resultados de las acciones de los personajes; diviértete con tus jugadores cuando interactúen con el mundo. Pero recuerda que aunque es tu responsabilidad crear un ambiente divertido, no solo depende de ti

que todos se diviertan; todos los jugadores deben poner de su parte para que esta aventura sea divertida.

Al presentar los desafíos a los jugadores debes hacerlo de tal manera que les sea difícil lograr su cometido, las cosas memorables son aquellas por las que luchamos y nos esforzamos, aunque no hay que poner las cosas tan difíciles como para que tus jugadores no logren salir triunfantes. Los juegos de rol son experiencias colaborativas, no una competencia entre game master y jugadores, y el objetivo del juego es crear historias y divertirse. Así que recuerda siempre buscar ese balance entre presentar un desafío sin hacerlo imposible de superar. Observa a tus jugadores y adapta a sus necesidades, los jugadores siempre te pueden sorprender cuando usan su creatividad.

Al ser un árbitro de las reglas, el Game Master debe conocer las reglas del juego para poder hacer que éste avance y solucionar desacuerdos entre jugadores. No es necesario conocer absolutamente cada detalle, pero es importante tener un buen conocimiento de las bases para que la aventura no se detenga y puedan seguir jugando sin pararse a revisar cada pequeño detalle. Si te topas con algún elemento que no conoces, trata de solucionarlo de la manera que mejor te parezca para esa ocasión con base a lo que ya conoces, y diles a tus jugadores que lo investigarás más a detalle para la próxima sesión. Como Game Master tienes autoridad final sobre cómo se desenvuelven las reglas, solo recuerda no abusar de esta facultad, y siempre debes doblar las reglas cuando esto haga que la aventura se vuelva más divertida para el resto de los jugadores.

Ser un Game Master puede ser una gran responsabilidad, pero también puede ser muy divertido. Nunca olvides la parte lúdica de los juegos de rol y recuerda que pese a que llevas un papel con más responsabilidades tú también tienes derecho a divertirte con los demás.

Historia

Hoy en día, el archipiélago de la Plata es una de las zonas más prósperas del mundo. Las grandes islas de este mar han recibido a miles de aventureros, comerciantes, mineros, investigadores y todo tipo de personas en busca de fortuna. Todas ellas han comenzado a formar grandes ciudades mercantes que se encuentran conectadas por la ruta marítima del Aligator. Cientos de barcos recorren la ruta transportando toda clase mercancías y pasajeros.

Todavía no se conoce todo el archipiélago y se rumorea que aún hay cientos de islas sin descubrir con toda clase de tesoros fantásticos que esperan ser descubiertos por quien sea tan valiente de ir a buscarlos. Sin embargo, los viejos marinos advierten que un mar de aventuras también puede ser un mar de peligros.

Parte 1: ¡MOTÍN!

La aventura comienza con los jugadores viajando en el barco mercante *Orca*. Los personajes son pasajeros de este barco y el Game Master puede aprovechar este punto de inicio para invitar a los jugadores a que sus personajes se presenten entre sí. Puede que sean desconocidos o puede que sean un grupo de amigos que viajan juntos buscando aventuras ¡Deja que los jugadores decidan meterse en los zapatos de sus personajes! Invítalos a pensar sobre quiénes son y entender su temperamento.

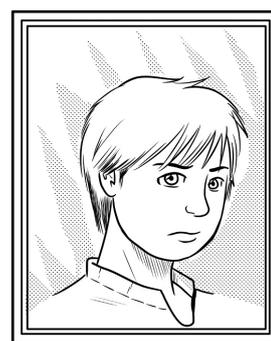
Lee el siguiente texto para describir la situación:

Es su segundo día en el mar y todo parece indicar que será un día sin novedades. El cielo es azul y despejado, el mar está tranquilo y el viento se mantiene constante, incluso la Capitana Ross, una iracunda enana que capitanea el barco mercante "Orca" parece estar de excelente humor. Pero este buen clima no es una razón para que la tripulación holgazanee, así que ella grita órdenes y mantiene a cada uno de los miembros de su tripulación ocupados mientras recalca notas a su segundo al mando, un semi-elfo con una cicatriz en el ojo izquierdo.

Además de ustedes, en la borda del "Orca" se encuentra otro pasajero, un niño de piel morena y cabello negro que contempla fijamente el mar. Pareciera que estuviera esperando ver algo en el horizonte.

Los jugadores pueden platicar con los personajes que hemos descrito, a continuación se describen las personalidades y la información que les pueden proporcionar:

- Si deciden hablar con él se presentará como *Coatl*: es un niño inusualmente sereno en su manera de expresarse, pero es muy educado con los personajes. Sonríe cortésmente y mantiene contacto visual con quien sea que esté hablando. Si le preguntan a dónde se dirige les responderá que va hacia la Isla Colmillo. Si un jugador lo decide puede hacer un check de historia con DC 15 y podrá reconocer que el nombre del niño es también el de un tipo de deidad menor, la cual es una serpiente alada que se dice que protege a las personas comunes y ayuda con las cosechas. En caso de que los jugadores quieran saber más sobre el significado de su nombre él solo les responderá que así es como se llama.
- La *Capitana Ross* muy probablemente les gritará que dejen pasar a sus marinos y que no estorben en la cubierta si no quieren que los envíe a la bodega por el resto del viaje. Tiene un temperamento iracundo, pero en el fondo es una enana de buen corazón. Les puede informar que espera llegar a puerto en 3 días si el viento se mantiene constante. Si alguno de los jugadores le hace una pregunta respecto a *Coatl* ella no sabe nada sobre el niño, solo sabe que pagó su pasaje con perlas y eso es más que suficiente para ella. Si mencionan que el niño se dirige a la Isla Colmillo, la capitana se reirá un poco y dirá que no se dirige ahí, que pasarán cerca de esa isla pero de ninguna manera piensa desviarse para llegar ahí.
- El segundo al mando es un semi-elfo de nombre *Zannan*, tiene una profunda cicatriz en el ojo y lo tiene permanentemente cerrado. Es extremadamente amable con los personajes hasta el punto de ser condescendiente con ellos. Cualquier pregunta que le hagan referente al viaje o al barco les dirá que lo consulten con la capitana Ross. En caso de que le pregunten sobre él mismo, les dirá que ha navegado durante años en la ruta Aligator buscando fortuna, y que tantos años de trabajo pronto comenzarán a rendir frutos
- El resto de los marineros están demasiado ocupados como para atender a los jugadores, responderán con un sí o un no mientras pasan corriendo y les dirán que mejor regresan a trabajar antes de que los vea la capitana.



Una vez que los jugadores hayan terminado de curiosarse por el barco comenzará a hacerse de noche y la capitana les ordenará a los pasajeros que bajen a dormir a la bodega.

Lee el siguiente texto para continuar la aventura:

Entran por la única puerta que lleva hacia la bodega y en el fondo, detrás de cajas, barriles, sacos y demás mercancías, se encuentran unas hamacas para que descansen los pasajeros. Son sorprendentemente cómodas y la manera en que oscilan con las olas los va relajando hasta caer en un profundo sueño.

Pero a mitad de la noche su sueño se ve interrumpido con un gran escándalo. Pueden escuchar una pelea que está sucediendo en la cubierta.

Ya sea que los jugadores se dirijan a la puerta que da a la cubierta o se pongan a deliberar sobre qué hacer, 3 **hobgoblins** entrarán a la bodega y atacarán a los jugadores. Los piratas lucharán a morir contra los jugadores, pero en caso de que logren capturar a uno de los piratas este se reirá de los jugadores y les dirá que se preparen a dormir con los peces, les dirá que el barco ahora le pertenece al capitán Zannan. Coatl le dirá a los jugadores que deben salir del barco cuanto antes.

Una vez que los jugadores se encuentren en la cubierta del barco verán cómo la capitana Ross está flanqueada por 4 **piratas** mientras el resto de la tripulación, a la cual se han añadido hobgoblins, bugbears y un enorme ogro, mira a la capitana defenderse de sus agresores. La capitana grita furiosa: “¡Malditas ratas amotinadas! ¡Este crimen lo pagarás muy caro, Zannan!”.

Coatl le dirá a los jugadores que deben saltar al mar. Una vez que salten encontrarán varios botes, con los cuales los piratas llegaron al *Orca*. Mientras se empiezan a alejar del barco escuchan que alguien cae al agua. Es la capitana Ross que grita pidiendo ayuda a los jugadores.

En caso de que los jugadores decidan ayudar a la capitana a luchar, el resto de los piratas no se interpondrá en la pelea y preferirán disfrutar del espectáculo, haciendo apuestas sobre quién vive y quién muere. Una vez que derroten a los 4 piratas, la capitana Ross les dirá a los jugadores que no pueden hacer más, ella brinca por la borda y le grita a los jugadores que hagan lo mismo. Una vez en el agua encontrarán a Coatl en uno de los botes, esperandolos para marcharse.



Zannan:

Zannan es el organizador de este motín. Es un pirata que comenzó a viajar con la capitana Ross con la intención de robar su barco e ir incorporando a su propia tripulación de piratas al *Orca*.

Zannan se encuentra eufórico ya que al fin sus planes se están llevando a cabo, por lo cual se reirá de las amenazas de la capitana y de las acciones de los jugadores.

En caso de que decidan pelear el aplaudirá burlescamente su valentía y en caso de que decidan huir les gritará lo valientes que son mientras caen al agua.

Una vez que los jugadores hayan saltado al agua, Zannan los dejará y se alejará con el barco.

Una vez que los piratas se hayan marchado los jugadores podrán hablar con la capitana Ross y con Coatl.

- La capitana Ross les dirá que no es posible que los piratas hayan llegado a esta parte del mar solamente con lanchas, su verdadero barco debe estar anclado en la isla más cercana. Por lo que si logran llegar a la isla donde los piratas dejaron su barco tal vez podrían usarlo para llegar a puerto.
- Coatl les dirá que la isla más cercana es la Isla Colmillo, y le pedirá a los jugadores que lo ayuden a expulsar a los piratas de la isla. Les ofrece una gran recompensa si deciden ayudarlo.

Parte 2: La Isla Colmillo

Con la guía de Coatl los jugadores llegarán a la Isla Colmillo. Lee lo siguiente a los jugadores para describir la isla:

Tras remar el resto de la noche, lograrán ver la Isla Colmillo, una pequeña isla formada por una gran volcán que pareciera el colmillo de un tiburón. Alrededor de la base hay una densa jungla y una pequeña bahía donde se pueden ver dos barcos anclados, uno de ellos es el Orca y el otro es un barco más pequeño con una bandera pirata.

Conforme se aproximan a la isla verán que en la bahía donde se encuentran los barcos había un campamento que actualmente se encuentra abandonado. Logran desembarcar sin el menor de los contratiempos, pero tengan cuidado, que aún puede haber piratas rondando cerca.

La Capitana Ross se alegrará de ver su barco pero le pedirá a los jugadores que procedan con precaución. Sugerirá a alguno de los jugadores con habilidades de sigilo que suba al Orca para comprobar si no hay piratas cuidando el barco.

Si un jugador decide subir al barco a investigar descubrirá que hay 4 **hobgoblins** cuidando el barco, para no ser descubierto deberá hacer un check de sigilo de dificultad 15. De ser exitoso logrará escapar del barco para informar al resto de los jugadores, en caso de fallar, los hobgoblins lo atacarán y a los demás jugadores les tomará un turno subir al barco para entrar en el combate.

Si los jugadores son muy ruidosos o se demoran demasiado en decidir que hacer, los hobgoblins del barco saldrán a atacarlos e intentarán sorprenderlos.

Una vez que hayan derrotado a los hobgoblins en el Orca, la capitana Ross subirá a el y le regalará a los jugadores 2 pociones de curación (**recupera 2d4 +2 hp**) como muestra de agradecimiento por su ayuda en recuperarlo. Si los jugadores deciden marcharse de la isla en el barco de la capitana Ross la aventura se dará por terminada y Coatl se quedará en la isla a enfrentar a los piratas.

Si deciden ayudar a Coatl a detener a los piratas, él los guiará hacia el interior de la selva y la capitana Ross se quedará a cuidar el barco en caso de que regresen más enemigos.

Lee lo siguiente a los jugadores:

En una selva es normal escuchar el canto de las aves o ver a algún animal rondando por ahí, sin embargo, esta selva está inusualmente silenciosa. Los piratas dejaron un rastro que demuestra que avanzaron a través de la jungla pisoteando y espantando a todas las criaturas que se cruzaron en su camino. No les es difícil seguir el camino de pisadas que dejaron, especialmente cuando las pisadas del ogro que los acompaña son tan enormes.

Mientras siguen el rastro de los piratas se encontrarán con una niña lagarto que está huyendo de 2 **bugbears**. Ella pasará de largo y los bugbears atacaran a lo que esté a su paso.

Una vez que los jugadores hayan derrotado a los bugbears la niña se acercará para agradecerles. La niña habla en draconiano, por lo que solamente los personajes que hablen ese idioma podrán entenderle. En caso de que no haya personajes que conozcan el idioma Coatl puede interpretar lo que ella les diga.

- La niña se llama *Uubi*, vive en la única aldea de la isla, la cual es una tribu de gente lagarto. Los piratas atacaron su aldea, los niños y los ancianos lograron escapar a la jungla pero los más fuertes de la isla se quedaron para hacerle frente a los piratas invasores. Uubi está muy sorprendida por la fuerza de los aventureros y les pide que por favor ayuden a sus padres que se quedaron a defender el templo de Cipactli.

Los aventureros podrán continuar el camino hacia la aldea sin ningún otro contratiempo. Una vez que lleguen a la aldea se encontrarán con 2 **piratas** y 2 **bugbears** custodiando a la gente lagarto que capturaron tras haberlos derrotado.

Lee lo siguiente:

La aldea de la gente lagarto es un semicírculo de unas 10 cabañas alrededor de la estatua de una serpiente con alas, tallada rudimentariamente en piedra. Muchas de las cabañas han sido destruidas por la batalla que libraron contra los piratas, varias fueron incendiadas y otras han sido derrumbadas. En el centro de la aldea se encuentran 8 gente lagarto encadenados mientras que los piratas que los capturaron están jugando a las cartas soltando estruendosas carcajadas dando su espada a la jungla.

Los piratas se encuentran demasiado distraídos con su juego de cartas. podrán usar la llave que tienen para liberar a la gente lagarto. La gente lagarto reacciona con desconfianza ante los extraños, pero si alguno de los jugadores menciona su encuentro con Uubi la gente lagarto tendrá una actitud cálida con ellos. *Zuuni*, la madre de Uubi, será quien hable con los jugadores, al igual que Uubi, solo habla draconiano.

- Zuuni estará agradecida con los aventureros. Les dirá que los piratas los tomaron por sorpresa, atacando su isla al amanecer y fueron superados por los piratas y el ogro que los acompañaba. Zuuni menciona también al semi-elfo que iba con ellos y lo terrible que era su técnica con la espada. Le dirá a los jugadores que los piratas se llevaron al sacerdote al templo de Cipactli, pero la demás gente del pueblo no puede ir a rescatarlo ya que es tabú para los demás aldeanos entrar al templo. Zuuni le pedirá a los aventureros que rescaten al sacerdote ya que si han llegado hasta este punto no pueden ser otra cosa más que emisarios de Cipactli. En caso de ser cuestionada por el ídolo en el centro de la aldea o sobre Cipactli, Zuuni les dirá que es el dios protector de esta isla, el bendice a la aldea con peces, regala cielos despejados y protege a la aldea de todo mal.

En este punto los jugadores pueden hacer un pequeño descanso para recuperar HP.

La gente lagarto les puede ofrecer comida y agua para que recuperen sus puntos con una bonificación de +5.

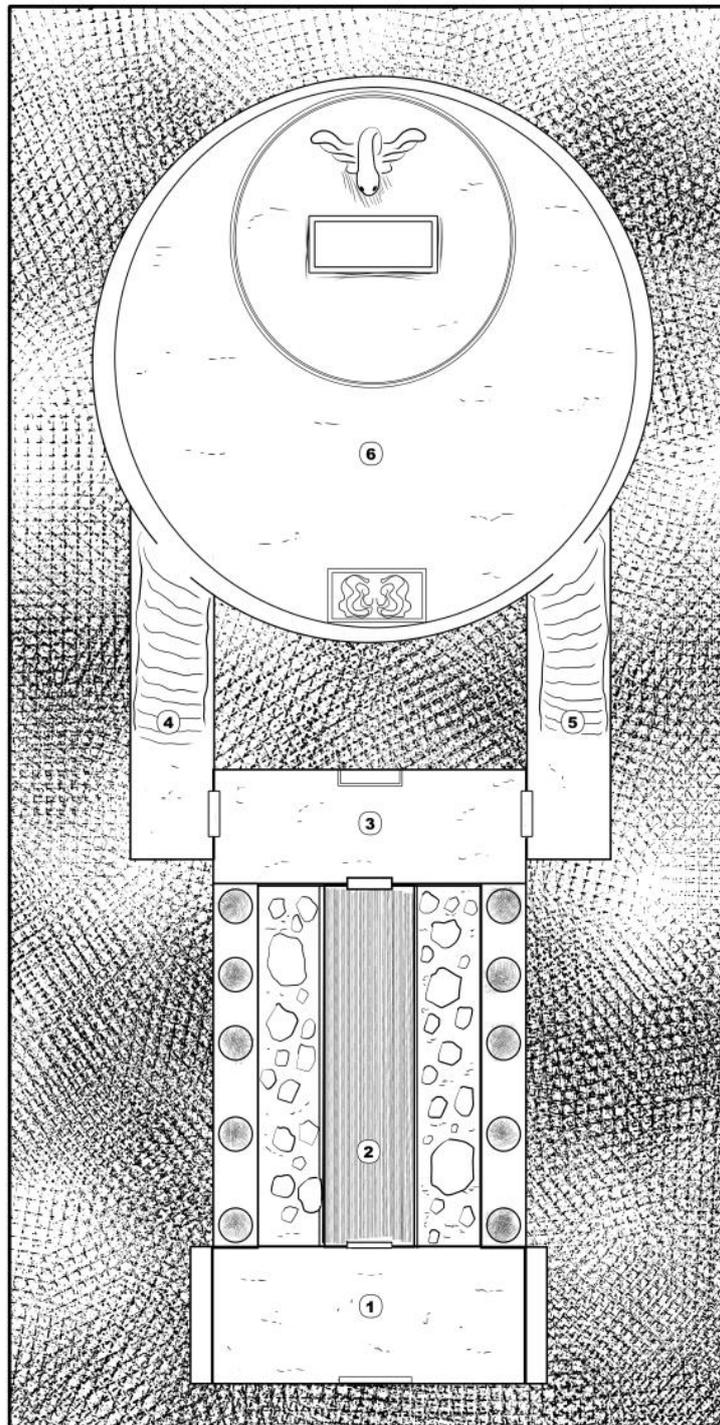
Parte 3: El templo de Cipactli

Una vez que los jugadores decidan seguir con la aventura, es momento de llevarlos al templo de Cipactli. En este capítulo se incluye un mapa del templo como referencia para ser utilizado por el GM, cada cuarto tiene un número que hace referencia al cuarto descrito en este capítulo.

Lee el siguiente texto:

La gente lagarto lleva a los aventureros a la entrada del templo de Cipactli. Es un templo de piedra construido en el corazón de la jungla, el templo es un punto importante para la aldea y es el núcleo de sus prácticas religiosas. El exterior del templo se encuentra bien cuidado, la gente lagarto cuida que la jungla no se extienda al templo y decora el sitio con flores.

Mapa del Templo de Cipactli



1. Entrada del Templo

La entrada del templo es una habitación pequeña donde la gente lagarto ofrece flores a su deidad Cipactli. Es una habitación sencilla con una puerta hacia el norte.

Esta es la primera sección del templo, encontrarán 2 **bugbears** cuidando que no entre nadie a molestar a su capitán. Los bugbears atacarán a quien sea que entre.

2. El Pasillo hacia Cipactli

Esta es la habitación central del templo, los piratas se han ido separando en cada habitación, buscando algún rastro del tesoro.

La habitación cuenta con un largo pasillo que lleva hacia una puerta hacia el norte. El pasillo está flanqueado por unas fosas poco profundas con piedras en el fondo. Este cuarto no tiene muros y en su lugar tiene unas columnas que permiten la entrada de la luz del sol y diversos ruidos provenientes de la jungla.

En la habitación se encuentran 5 **hobgoblins**, los cuales atacarán inmediatamente a los jugadores. Durante la pelea los jugadores pueden intentar empujar a los hobgoblins hacia la fosa, pero tengan cuidado, que los hobgoblins intentarán lo mismo. En caso de que los jugadores o el enemigo caigan a la fosa recibirán 2d6 de daño, y les tomará un turno regresar al pasillo central.

3. El Primer Cuarto Sagrado

Esta es la habitación que antecede a la zona más sagrada del templo de Cipactli

La puerta los lleva hacia una habitación cerrada, la cual tiene un pequeño altar con agua donde el sacerdote se lava las manos antes de entrar a la habitación de Cipactli. Tanto al este como al oeste de la habitación hay unas puertas.

4. Escaleras Oeste

Si los jugadores toman la puerta del lado oeste se encontrarán con una escalera que lleva hacia arriba.

Una escalera los dirige hacia la parte superior del templo, el camino es de piedra y tallado rudimentariamente en la misma montaña. En cuanto entran a la habitación comienzan a escuchar unos fuertes golpes que vienen de la parte superior de las escaleras.

En las escaleras se encuentran 2 **piratas** que tratarán de detenerlos. Si los jugadores deciden seguir subiendo las escaleras llegarán a la sección 6.

5. Escaleras Este

Si los jugadores toman la puerta del lado este se encontrarán con una escalera que lleva hacia arriba, esta escalera es casi idéntica a la del lado oeste.

Una escalera los dirige hacia la parte superior del templo, el camino es de piedra y tallado rudimentariamente en la misma montaña. En cuanto entran a la habitación comienzan a escuchar unos fuertes golpes que vienen de la parte superior de las escaleras.

En el interior de la escalera se encontrarán con el sacerdote de Cipactli, un anciano lagarto que ha sido golpeado por los piratas. Al ver a los aventureros se espantará, pero si los jugadores tratan de calmarlo él los escuchará con atención y revelará lo que sabe. El sacerdote sabe hablar lengua común con un marcado acento draconiano.

- El sacerdote fue llevado al templo porque es el único que sabe lo que sucede con las ofrendas a Cipactli. Los habitantes del pueblo le traen perlas como ofrenda para su dios y es responsabilidad del sacerdote ofrecerlas en el templo arrojándolas por un orificio a los pies de la estatua de Cipactli. Los piratas querían que el sacerdote les mostrara donde están las perlas para que ellos puedan llevarse el tesoro. El Sacerdote les contará que hace años, Zannan naufragó en la isla Colmillo, la gente de la aldea lo ayudó a recuperarse y durante este tiempo aprendió de las costumbres del pueblo, parece que durante años planeó regresar a la isla para llevarse las perlas ocultas en el corazón del templo. Zannan subió con un ogro, ya que el sacerdote no le dijo nada lo arrojó por las escaleras y planea hacer que el ogro destruya el piso del templo para sacar el tesoro.

Una vez que los jugadores terminen de hablar con el Sacerdote, si deciden seguir subiendo las escaleras, llegarán a la sección 6.

6. El Altar de Cipactli

Esta es una gran habitación circular, en esta habitación es donde el sacerdote realiza los ritos para el dios Cipactli y solamente él puede entrar.

Encuentran una gran habitación circular. En la zona norte, sobre una plataforma, hay una estatua de Cipactli, el cual es representado como una serpiente con alas. Delante de la estatua hay un altar donde el sacerdote coloca las ofrendas. En la parte sur de la habitación hay un hoguera quemándose en un nicho de piedra que ilumina toda la habitación.

En el centro de la habitación se encuentran **Zannan y un Ogro**, Zannan le ordenó al ogro que empezara a romper el suelo de la habitación, el ogro ha logrado romper las baldosas, sin embargo solamente hay piedra.

Si los jugadores deciden hablar con Zannan, él se burlará de ellos, haciendo referencia a lo valientes que son por seguirlo hasta este punto. Si los jugadores insisten, él les contará como naufragó en esta isla hace años, y descubrió que los aldeanos tiran cientos de perlas en este templo. Les dirá que una vez que encuentre el tesoro oculto, venderá a toda la aldea como esclavos y esta isla se convertirá en la base de la flota de piratas que planea formar.

Si la plática se extiende demasiado, eventualmente Zannan se cansará de hablar con ellos y atacará a los jugadores con ayuda del Ogro (En caso de que solo haya tres jugadores, el GM puede usar la información de un bugbear para Zannan en lugar de los datos de este personaje, ya que puede ser un encuentro muy difícil de enfrentar para un equipo tan pequeño).

Una vez que los jugadores derrotan a Zannan y al Ogro, Coatl les agradecerá por todo lo que han hecho para ayudar a su gente y comenzará a convertirse en una gran serpiente alada que comenzará a enrollarse alrededor de la habitación. Coatl les revela que su verdadero nombre (Cipactli) es Cipactli y necesitaba de héroes de buen corazón que protegieran a las personas de la isla. Para cumplir su promesa les indicará que se acerquen a la hoguera que ilumina la habitación. El fuego se apaga y el nicho de piedra ahora está vacío y limpio, sin rastros de leña quemada. Inmediatamente el

nicho comenzará a llenarse de perlas que aparecerán hasta desbordarse. Cipactli le dirá a los jugadores que esta es la recompensa por su heroísmo y desaparecerá de la habitación. La habitación seguirá iluminada por el brillo azulado que comienza a emanar de la estatua del dios.

Los jugadores han llegado al punto final de la aventura. Ahora pueden decidir hablar con la gente del pueblo quienes estarán agradecidos por salvarlos de los piratas y les ofrecerán un gran banquete en su honor. Los aventureros pueden decidir quedarse al banquete por esta noche o partir ya mismo con la capitana Ross en busca de su próxima aventura.

¡gracias por jugar!

Apéndice 1. Monstruos

Bugbear

Humanoide mediano, malvado caótico

Armor Class: 16 (Armadura de cuero, escudo)

Hit Points 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 30 ft.



STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	14(+2)	13(+1)	8(-1)	11(+0)	9(-1)

Skills Sigilo +6, Supervivencia +2

Sentidos Darkvision 60 ft., Percepción pasiva 10

Lenguaje Común, Goblin

Desafío 1 (200 XP)

Brutalidad. Cualquier arma rudimentaria genera un dado adicional de daño cuando el bugbear golpea con ella (este bonus se incluye en el ataque abajo descrito).

Ataque Sorpresa. Si el bugbear sorprende a una criatura y la golpea durante la primera ronda de combate, la criatura recibe 7 (2d6) de daño adicionales sobre el ataque.

Acción

Morningstar. Ataque de Arma Contundente: +4 para ataque, alcance 5ft. un objetivo, **Golpe:** 11 (2d8+2) daño desgarrador.

Javelina. Ataque de Arma Contundente o Arma de Larga Distancia: +4 para ataque, alcance 5ft. o alcance 30/120ft., un objetivo. **Golpe:** 9 (2d6+2) daño desgarrador en modo contundente o 5(1d6+2) daño desgarrador a larga distancia.

Hobgoblin

Humanoide mediano, malvado legal

Armor Class: 18 (Cota de Malla, escudo)

Hit Points 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 30 ft.



STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	12(+1)	12(+1)	10(-0)	10(+0)	9(-1)

Sentidos Darkvision 60 ft., Percepción pasiva 10

Lenguaje Común, Goblin

Desafío 1/2 (100 XP)

Ventaja Marcial. Una vez por turno, el hobgoblin puede causar 7(2d6) de daño adicional a una criatura que golpea con un ataque realizado con un arma si la criatura se encuentra dentro de 5ft. de distancia de un aliado del hobgoblin que no haya sido incapacitado.

Acción

Espada Larga. *Ataque de Arma Contundente:* +3 para ataque, alcance 5ft. un objetivo, *Golpe:* 5 (1d8+1) daño desgarrador o 6 (1d10+1) daño desgarrados, si se utiliza con ambas manos.

Arco largo. *Arma de Larga Distancia:* +3 para ataque, alcance 150/600ft., un objetivo. *Golpe:* 5 (1d8+1) daño desgarrador.

Ogro

Gigante grande, malvado caótico

Armor Class: 11 (Armadura de cuero)

Hit Points 59 (7d10 + 21)

Velocidad: 40 ft.



STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sentidos Darkvision 60 ft., Percepción pasiva 8

Lenguaje Común, Gigante

Desafío 2 (450 XP)

Acción

Gran Garrote. *Ataque de Arma Contundente:* +6 para ataque, alcance 5ft. un objetivo, *Golpe:* 13 (2d8+2) daño abollador.

Javelina. *Ataque de Arma Contundente o Arma de Larga Distancia:* +6 para ataque, alcance 5ft. o alcance 30/120ft., un objetivo. *Golpe:* 11 (2d6+4) daño desgarrador.

Pirata

Humanoide mediano (cualquier raza), cualquier alineación no legal

Armor Class: 12 (Armadura de cuero)

Hit Points 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 30 ft.



STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Darkvision 60 ft., Percepción pasiva 10
Lenguaje Común
Desafío 1/8 (25 XP)

Acción

Cimitarra. *Ataque de Arma Contundente:* +3 para ataque, alcance 5ft. un objetivo, *Golpe:* 4 (1d6+1) daño cortante.

Ballesta ligera. *Ataque de Arma de Larga Distancia:* +3 para ataque, alcance 80/320ft., un objetivo. *Golpe:* 5 (1d6+1) daño desgarrador.

Zannan

Humanoide mediano, semi-elfo, malvado caótico

Armor Class: 15 (Armadura de cuero reforzado)
Hit Points 65 (10d8 + 20)
Velocidad: 30 ft.



STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
15 (+2)	16(+3)	14(+2)	14(+2)	11(+0)	14(+2)

Tiros de Salvación Str +4, Dex +5, Wis +2

Skills Atletismo +6, Engaño +4

Sentidos Darkvision 60 ft., Percepción pasiva 10

Lenguaje Común, élfico, draconiano

Desafío 2 (450 XP)

Acción

Multiataque. Zannan hace tres ataques contundentes: dos con su cimitarra y uno con su daga. O Zannah hace dos ataques de larga distancia con sus dagas.

Cimitarra. *Ataque de Arma Contundente:* +5 para ataque, alcance 5ft. un objetivo, *Golpe:* 6 (1d6+3) daño cortante.

Daga. *Ataque de Arma Contundente o Arma de Larga Distancia:* +5 para ataque, alcance 5ft. un objetivo. *Golpe:* 5 (1d4+3) daño desgarrador en modo contundente o alcance 20/60ft., un objetivo 5(1d6+2) daño desgarrador a larga distancia.

Reacción

Bloqueo. Zannan agrega 2 a su AC contra un ataque contundente que podría golpearlo. Para hacerlo, debe ser capaz de ver a su atacante y portar un arma contundente.

Apéndice 2. Personajes

Clérigo Enano

Humanoide mediano, Dominio de la Vida, bueno legal

Armor Class: 18 (Cota de malla, escudo)

Hit Points 27 (3d8)

Velocidad: 25 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

Proficiencia (+2 Bonus de Proficiencia)

Tiros de Salvación Wis +5, Cha +3;

Ventaja en tiros contra envenenamiento

Skills Intuición +5, Medicina +5,

Persuasion +3, Religión +2

Herramientas Equipo de destilación,
herramientas de joyero

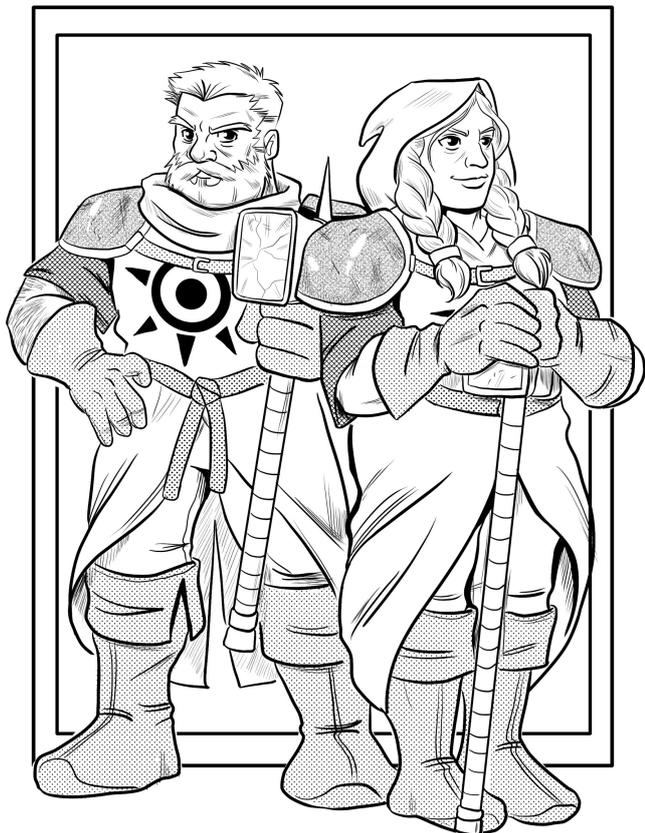
Armas, Hachas de combate, armas
simples, martillo de guerra

Armadura Todas las armaduras y
escudos

Resistencia al Daño Envenenamiento

Sentidos Darkvision 60 ft., Percepción
pasiva 13

Lenguaje Común, Enano, Gigante



Acción

Atacar. Puedes hacer cualquiera de los siguientes ataques:

- **Martillo de Guerra.** *Ataque de Arma Contundente:* +4 para ataque, alcance 5ft. un objetivo, *Golpe:* 1d8+2 daño desgarrador.
- **Hacha de Mano.** *Ataque de Arma Contundente o Arma de Larga Distancia:* +4 para ataque, alcance 5ft. o alcance 20/60ft., un objetivo. *Golpe:* 1d6+2.

Preservar Vida. Habilidad *Canalizar Divinidad* de Clérigo. Puedes utilizar un símbolo sagrado para invocar energía sanadora que sanará hasta 15 hp. Escoge a una o varias criaturas a máximo 30ft. de ti y reparte los 15 hp entre ellos. Esta habilidad no puede sanar a una criatura más de la mitad de su máximo de hp. No se puede utilizar esta habilidad en no-muertos o máquinas.

Ahuyentar No-Muerto. Habilidad *Canalizar Divinidad* de Clérigo. Puedes utilizar un símbolo sagrado y una oración para expulsar a los no-muertos. Cada no-muerto que pueda ver u oírte a un máximo de 30ft. de ti debe ganar un tiro de salvación con DC 13 Sabiduría o ser ahuyentado por 1 minuto o hasta que reciba daño.

Cualquier criatura ahuyentada debe utilizar su turno moviéndose tan lejos como le sea posible de ti y no puede acercarse a un máximo de 30ft. de ti. Tampoco puede hacer reacciones. Solo puede utilizar la acción Correr o tratar de escapar de cualquier condición que le impida moverse. Si no puede moverse la criatura puede hacer la acción esquivar.

Opciones

Invocar hechizos. Puedes invocar hechizos utilizando tus habilidades de clérigo, utilizas Wisdom (Sabiduría) como tu habilidad para invocar hechizos (Salvación de hechizos DC 13; +5 de modificador de ataque de hechizos). Tienes los siguientes hechizos preparados.

Cantrip (a voluntad): *Flama Sagrada, Perdonar al Moribundo, Taumaturgia*

1er Nivel (4 espacios): *Bendecir**, *Curar heridas, Detectar Bien y Mal, Detectar Veneno y Enfermedad, Rayo Guía, Palabra de Curación.*

2do Nivel (2 espacios): *Calmar Emociones, Restauración Menor**, *Oración de Curación, Arma Espiritual**.

Historia

Originalmente eras un artesano que escuchaba la palabra de las deidades enanas en las joyas que esculpías y el metal al que le dabas forma. Tu arte te llevó a buscar el corazón de tu gente y lo celestial y te uniste a la iglesia para conectarte con lo divino.

Rasgo de Personalidad. Eres un perfeccionista, demandas lo máximo de tí y esperas lo mejor de los demás.

Ideal. Es el deber de la gente civilizada fortalecer los lazos de la comunidad y la seguridad de la civilización.

Vínculo. Deseas demostrar que eres el mejor artesano del mundo.

Defecto. Eres codicioso. Te cuesta trabajo dejar el dinero ir y regatearás el mejor precio posible.

Habilidades de Enano

Darkvision. Puedes ver en luz tenue hasta 60ft delante de ti como si hubiera luz clara, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad y solo ves tonalidades de gris.

Conocimiento de Piedras. Tienes un bonus de +4 en tiros de Inteligencia (Historia) relacionados con objetos hechos con piedras o piedras preciosas.

Habilidades de Clérigo

Canalizar Divinidad. Puedes canalizar a tu divinidad para usar las habilidades Preservar Vida y Ahuyentar no muertos. Solo puedes canalizar tu divinidad una vez y debes realizar un descanso corto o largo para poder volver a usar cualquiera de estas habilidades.

Dominio de la Vida. El dominio de la vida se enfoca en la energía positiva que mantiene toda la vida. Tus hechizos marcados con un asterisco (*) siempre están preparados. Adicionalmente obtienes la siguiente habilidad:

Discípulo de la Vida. Cuando invocas un hechizo para recuperar hp de nivel 1 o mayor, la criatura recupera 2hp adicionales + el nivel del hechizo.

Equipo

Mochila, saco de dormir, kit de curación, cota de malla, ropa con adornos de clérigo, escudo con símbolo sagrado, hacha de mano (x2), Martillo de guerra, dinero (5 gp)

Pillo Mediano

Humanoide mediano, Ladrón, neutral

Armor Class: 15 (Armadura de Cuero)

Hit Points 21 (3d8)

Velocidad: 25 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	9 (11)

Proficiencia (+2 Bonus de Proficiencia)

Tiros de Salvación Dex +5, Int +4

Skills Acrobacia +5, Engaño +1, Investigación +4, Percepción +5, Artimaña +5, Sigilo +5

Herramientas Herramientas de Ladrón

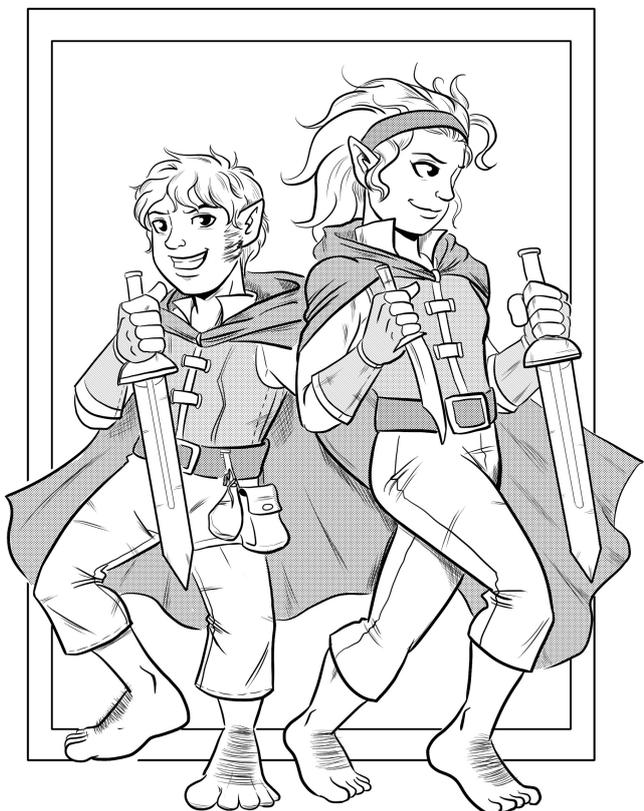
Armas, Armas simples, ballesta de mano, espadas largas, estoque, espadas cortas

Armadura Armadura Ligera

Resistencia al Daño Envenenamiento

Sentidos Percepción pasiva 15

Lenguaje Común, Mediano, Jerga de Ladrón



Acción

Atacar. Puedes hacer cualquiera de los siguientes ataques:

- **Espada Corta.** *Ataque de Arma Contundente:* +5 para ataque, alcance 5ft. un objetivo, *Golpe:* 1d6+3 daño desgarrador.
- **Daga.** *Ataque de Arma Contundente o Arma de Larga Distancia:* +5 para ataque, alcance 5ft. o alcance 20/60ft., un objetivo. *Golpe:* 1d4+3 de daño desgarrador.
- **Arco Corto.** *Arma de Larga Distancia:* +5 para ataque, alcance 80/320ft., un objetivo. *Golpe:* 1d6+3 de daño desgarrador.

Acciones Adicionales

Acción Astuta. Puedes hacer una acción adicional en cada uno de tus turnos en combate para hacer una de las siguientes acciones: Correr, Soltarte o Esconderte. Adicionalmente puedes usar **Manos Rápidas** para hacer un check de Destreza (*Artimaña*). Utilizar tus herramientas de ladrón para desactivar un arma o abrir un candado, o usar un objeto.

Lucha con Dos Armas. Cuando utilizas la acción de Atacar utilizando una espada corta, puedes usar una acción adicional para atacar con tu daga. No agregas el modificador de daño a tu ataque adicional.

Opciones

Agilidad de Mediano. Puedes moverte en espacios que ocupa una criatura que sea un tamaño mayor que tu.

Afortunado. Cuando tiras un 1 en un ataque o tiro de salvación, puedes volver a tirar el dado y utilizar el nuevo tiro.

Ataque Sigiloso. Una vez por turno puedes hacer 2d6 de daño adicional a una criatura que golpees siempre y cuando tengas ventaja en el tiro de ataque. El ataque debe realizarse con un arma de fineza o un arma de largo alcance.

Historia

Fuiste un huérfano desesperado que tuvo que aprender a vivir en las calles y a ser autosuficiente, creciendo entre ladrones y aprendiendo su profesión. Si necesitas algo lo mejor es tomarlo, probablemente su dueño no va a extrañarlo. Eres experto en adaptarte a tu ambiente, ya sea una ciudad, un calabozo o la naturaleza salvaje.

Rasgo de Personalidad. Siempre logras estar calmado, sin importar la situación.

Ideal. Todos deberían de vivir su propia vida.

Vínculo. Eres fiel a tus amigos, no a los ideales.

Defecto. Cuando ves algo valioso solamente puedes pensar en cómo lograrías robarlo..

Habilidades de Mediano

Valiente. Tienes ventaja en tiros de salvación contra habilidades que te pueden causar la condición Miedo.

Naturalmente Sigiloso. Puedes intentar ocultarte incluso cuando te está tapando una criatura que es un tamaño mayor que tu.

Habilidades de Pillo

Trabajo en las Alturas. Escalar no te hace utilizar movimientos adicionales. Adicionalmente, cuando saltas mientras corres, puedes incrementar la distancia recorrida por un número de pies igual a tu modificador de Dexterity.

Equipo

Espada Corta, Arco Corto, Carcaj con 20 flechas, Dagas (x2), Armadura de Cuero, Herramientas de Ladrón, Ropa Oscura con una Capucha, Poción de Curación (recupera 2d4 + 2hp). Bolsa de Cinturón

Mago Elfo

Humanoide mediano (Elfo), bueno legal

Armor Class: 13 o 16 (Armadura de Mago)

Hit Points 17 (3d6)

Velocidad: 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)

Proficiencia (+2 Bonus de Proficiencia)

Tiros de Salvación Int +5. Wis +3, ventaja en tiros contra habilidades de encanto

Skills Arcana +5, Historia +5. Investigación +5, Percepción +3, Persuasión +1

Herramientas Juego de Cartas

Armas, Dagas, dardos, honda, varas, espadas largas, espadas cortas, arcos largos

Armadura Ninguna

Resistencia al Daño Envenenamiento

Sentidos Darkvision 60 ft., Percepción pasiva 13

Lenguaje Común, Elfo, Draconiano



Acción

Atacar. Puedes hacer cualquiera de los siguientes ataques:

- **Espada Corta. Ataque de Arma Contundente:** +5 para ataque, alcance 5ft. un objetivo, *Golpe:* 1d6+3 daño desgarrador.
- **Rayo de Fuego. Ataque Mágico de Larga Distancia:** +5 para ataque, alcance 120ft., un objetivo. *Golpe:* 1d10 Daño Mágico.

Opciones

Linaje Mágico. Tienes ventaja en tiros de salvación contra hechizos que te pueden causar la condición de encanto y la magia no puede hacerte dormir.

Invocar Hechizos. Tienes la habilidad de invocar hechizos. Tu habilidad de invocación de hechizos es Inteligencia. Debes preparar un hechizo que conozcas en uno de los 6 espacios. Los hechizos deben ser de nivel igual o menor a los espacios que deseas asignarles. Cada que invocas un hechizo gastas un espacio y se recuperan tras terminar un descanso largo.

DC de Hechizo: 13

Modificador de ataque del hechizo: +5

Cantrip (a voluntad): *Salpicar Acido, Rayo de Fuego, Rayo de Hielo, Agarre de Impacto*

1er Nivel (4 espacios): *Manos de Fuego, Detectar Magia, Identificar, Armadura de Mago, Misil Mágico, Escudo, Dormir, Golpe de Trueno*

2do Nivel (2 espacios): *Esfera de Fuego, Red*

Esculpir Hechizos, Puedes crear espacios de seguridad relativa dentro de los efectos de tus hechizos. Cuando invocas un hechizo que afecta otras criaturas que puedes ver, puedes escoger a 1+ el nivel de tu hechizo. La criatura seleccionada gana automáticamente el tiro de salvación contra ese hechizo y no recibe daño aun si el hechizo dicta que debe tomar la mitad del daño.

Historia

Haz llevado una vida de riqueza y privilegios al haber nacido como miembro de una importante casa de la nobleza élfica. Tras dedicar una vida a los estudios te das cuenta que has estado perdiendo la oportunidad de descubrir el verdadero conocimiento que el mundo puede estar ocultando.

Civilizaciones perdidas, magia secreta, historias olvidadas y reinos destruidos, nada de eso lo vas a encontrar en libros.

Rasgo de Personalidad. Es evidente a simple vista que eres una persona sobresaliente y de linaje noble.

Ideal. Es tu deber proteger a aquellos debajo de ti en la escala social.

Vínculo. Debes ser un héroe para las personas comunes.

Defecto. Con frecuencia vez insultos y burlas ocultas en las conversaciones y eso te lleva a enojarte rápidamente.

Habilidades de Elfo

Darkvision. Puedes ver en luz tenue hasta 60ft delante de ti como si hubiera luz clara, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad y solo ves tonalidades de gris.

Trance. No necesitas dormir. En su lugar entras a un estado de meditación profunda semiconsciente durante 4 horas al día. Para ti es el equivalente a 8 horas de sueño.

Habilidades de Mago

Tradición Arcana: Escuela de la Evocación.

Conocedor de la Evocación: El tiempo y oro que utilizarías para copiar un hechizo en tu libro se reduce a la mitad.

Recuperación Arcana. Una vez por día, tras terminar un descanso breve, puedes escoger espacios de hechizos gastados y recuperarlos. Los espacios de hechizos deben ser de un valor combinado menor o igual a 2.

Equipo

Libro de Hechizos, espada corta, bolsa de componentes, equipo de estudioso, dinero (24 gp).

Luchador Elfo

Humanoide mediano (Elfo), Arquetipo Marcial: Campeón, legal neutral

Armor Class: 17

Hit Points 25 (3d10)

Velocidad: 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	8 (-1)

Proficiencia (+2 Bonus de Proficiencia)

Tiros de Salvación Str +2. Con +3, ventaja en tiros contra habilidades de encanto

Skills Arcana +5, Historia +5. Atletismo +2, Percepción +3, Supervivencia +3, Intuición +3

Armas, Simples, Marciales

Armadura Todas, escudos

Sentidos Darkvision 60 ft., Percepción pasiva 13

Lenguaje Común, Elfo, Draconiano, Mediano, Enano



Acción

Atacar. Puedes hacer cualquiera de los siguientes ataques:

- **Estoque.** *Ataque de Arma Contundente:* +5 para ataque, alcance 5ft. un objetivo, *Golpe:* 1d8 + 5 daño desgarrador.
- **Dardo.** *Ataque de Larga Distancia:* +5 para ataque, alcance 20/600ft., un objetivo. *Golpe:* 1d4 daño desgarrador.

Opciones

Linaje Mágico. Tienes ventaja en tiros de salvación contra hechizos que te pueden causar la condición de encanto y la magia no puede hacerte dormir.

Trance. No necesitas dormir. En su lugar entras a un estado de meditación profunda semiconsciente durante 4 horas al día. Para ti es el equivalente a 8 horas de sueño.

Rafaga de Acción En tu turno puedes hacer una segunda acción aparte de tu acción regular y una posible acción adicional.

Segundo Aire En tu turno puedes usar una acción adicional para recuperar 1d10+3 hp. Una vez que utilizas esta habilidad debes hacer un descanso corto o un descanso largo para poder utilizarla otra vez.

Historia

Haz dedicado años a estudiar el arte del combate y a refinar tus habilidades con la espada, tanto en los libros como en la prácticas. Recorres el mundo para demostrar que tu manejo de la espada es el mejor y conocer la aplicabilidad de tus conocimientos en situaciones de vida o muerte.

Rasgo de Personalidad. Te gusta utilizar palabras complicadas para verte como todo un erudito.

Ideal. El camino hacia el poder y la autosuperación es a través del conocimiento.

Vínculo. Tu obra maestra es *El Arte del Combate*, un libro al que has dedicado tu vida a escribir y sigues ampliando.

Defecto. Sueles hablar sin pensar, lo cual lleva a que termines ofendiendo a otros.

Habilidades de Elfo

Darkvision. Puedes ver en luz tenue hasta 60ft delante de ti como si hubiera luz clara, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. No puedes distinguir colores en la oscuridad y solo ves tonalidades de gris.

Trance. No necesitas dormir. En su lugar entras a un estado de meditación profunda semiconsciente durante 4 horas al día. Para ti es el equivalente a 8 horas de sueño.

Habilidades de Luchador

Estilo de Combate: Duelo.

Cuando utilizas un arma contundente en una mano y ningún otra arma en la otra, ganas una bonificación de +2 en tus tiros de daño (ya se ha agregado el bonus en las estadísticas del estoque).

Arquetipo Marcial: Campeón.

Mejora Crítica Cuando tiras un 19 cuando haces un ataque con armas se considera Crítico.

Equipo

Estoque, armadura de cuero, dardos (20), escudo, equipo de estudioso, libro de técnicas de combate, dinero (39 gp, 8 sp)

Luchador Humano

Humanoide mediano (Humano), Arquetipo Marcial: Campeón, bueno caótico

Armor Class: 18

Hit Points 28 (3d10)

Velocidad: 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	9 (-1)	15 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)

Proficiencia (+2 Bonus de Proficiencia)

Tiros de Salvación Str +5. Con +4

Skills Historia +3. Atletismo +5, Intimidación +4, Percepción +2

Armas, Simples, Marciales

Armadura Todas, escudos

Herramientas: Dados de juego, vehículos (terrestres)

Sentidos Percepción pasiva 12

Lenguaje Común, Orco



Acción

Atacar. Puedes hacer cualquiera de los siguientes ataques:

- **Espada Larga.** *Ataque de Arma Contundente:* +5 para ataque, alcance 5ft. un objetivo, *Golpe:* 1d8 + 3 daño desgarrador.
- **Pica.** *Ataque de Arma Contundente:* +5 para ataque, alcance 10ft. un objetivo, *Golpe:* 1d0 + 3 daño desgarrador.
- **Javelina.** *Ataque de Arma Contundente o Arma de Larga Distancia:* +5 para ataque, alcance 5ft. o alcance 30/120ft., un objetivo. 1d6+3 daño desgarrador a larga distancia.

Reacción

Protección: Le causas desventaja a un ataque que se realice contra un objetivo que se encuentre a 5ft de tí.

Opciones

Rafaga de Acción En tu turno puedes hacer una segunda acción aparte de tu acción regular y una posible acción adicional.

Segundo Aire En tu turno puedes usar una acción adicional para recuperar 1d10+3 hp. Una vez que utilizas esta habilidad debes hacer un descanso corto o un descanso largo para poder utilizarla otra vez.

Historia

Viajaste a tierras distantes, enfrentaste al peligro y lideraste tropas siendo un miembro del ejército. Sin embargo, la vida militar no es para ti y lo que ansías es buscar aventura y ver qué más puede estarse escondiendo en el horizonte. Llevas años sin un hogar y siempre estás en el camino viendo la vida tal y como la deseas.

Rasgo de Personalidad. Eres un temerario que se enfrentará a cualquier peligro sin dudar.

Ideal. Seguir órdenes ciegamente es el camino hacia la tiranía.

Vínculo. Lucharás por cualquiera que no pueda defenderse.

Defecto. Preferirías comerte tu propia armadura antes de reconocer que te haz equivocado.

Habilidades de Luchador

Estilo de Combate: Protección.

Cuando una criatura que puedes ver ataca a un objetivo que se encuentre a 5ft de ti, puedes usar una reacción para causar desventaja en ese ataque. Debes portar un escudo para usar esta habilidad.

Arquetipo Marcial: Campeón.

Mejora Crítica Cuando tiras un 19 cuando haces un ataque con armas se considera Crítico.

Equipo

Espada Larga, Pica, Javelina (5), Cota de Malla, Escudo, poción de curación (recupera 2d4 + 2 hp), dinero (30 gp, 5).

Apéndice 3. Hechizos

Para referencia del DM, y ya que no hay traducciones oficiales del manual SRD OGL V 5.1 a continuación encontrará el nombre de los hechizos en inglés para poder identificarlos en el mismo. Este manual se distribuye de manera gratuita por Wizards of the Coast según la Open Game Licence para su referencia y uso no comercial.

(https://media.wizards.com/2016/downloads/DND/SRD-OGL_V5.1.pdf)

Clérigo

Cantrips

- Sacred flame
- Spare the dying
- Thaumaturgy

1st Level Spells

- Bless
- Cure wounds
- Detect evil and good
- Detect poison and disease
- Guiding bolt
- Healing word

2nd Level Spells

- Calm emotions
- Lesser restoration
- Prayer of healing
- Spiritual weapon

Mago

Cantrips

- Acid splash
- Fire bolt
- Ray of frost
- Shocking grasp

1st Level Spells

- Burning hands
- Detect magic
- Identify
- Mage armor
- Magic missile
- Shield
- Sleep
- Thunderwave

2nd-level spells

- Flaming sphere
- Web

Apéndice 4. Reglas Simples del Juego

Los tiros de los dados nos ayudarán a saber si las acciones que describen los personajes tienen éxito o no. Aunque hay muchas reglas y variaciones para este sistema, podemos resumir el juego al mínimo posible considerando los siguientes dos tipos de tiros o checks: Check de habilidades y Check de ataque.

Los checks de habilidades se hacen cuando los jugadores intentan hacer algo que puede representar algún tipo de desafío o dificultad y necesitará hacer uso de sus habilidades para poder lograr su cometido. A este desafío se le asigna un rango numérico según su complejidad y a este número se le conoce como un check de dificultad (DC), en la guía se presentan diversos desafíos con su número correspondiente, pero si los jugadores desean hacer algo que no está contemplado en la guía, el GM puede asignarle una dificultad según considere: para un reto de dificultad media se coloca un DC 10, para dificultad alta un DC 15 y para una dificultad extremadamente alta un DC 20.

Para que los jugadores sepan si logran superar un check de habilidad, deberán tirar un d20 y agregar el modificador de cualquiera de las habilidades o skills correspondientes para el tipo de check. Las habilidades pueden ser cualquiera de las siguientes:

- Fuerza (STR), que indica la capacidad que tiene el personaje de hacer proezas físicas, como levantar cosas pesadas, brincar, empujar, trepar, etc.
- Destreza (DEX), que indica la capacidad que tiene el personaje para hacer cosas que requieran precisión, como esconderse, abrir un candado, hacer malabares, arrojar algo, etc.
- Constitución (CON), que indica la capacidad que tiene el personaje respecto a su salud y resistencia, como soportar veneno, aguantar la respiración bajo el agua, soportar el cansancio, etc.
- Inteligencia (INT), que indica la capacidad que tiene el personaje para aprender y recordar información, como recordar la historia de algún lugar u objeto, reconocer elementos mágicos, agudeza mental y pensamiento crítico.
- Sabiduría (WIS), que indica la capacidad que tiene el personaje para reconocer el mundo y a quienes lo rodean, esto le permite analizar su alrededor para encontrar pistas en su entorno, e intuir lo que piensan o sienten los demás.
- Carisma (CHA), que indica la capacidad que tiene el personaje para influir en los demás y agradarle a otros, así como intimidar, convencer a alguien de algo u obtener ayuda de alguien.

Adicionalmente, en las fichas de personaje se encuentran Skills, que dan un modificador mayor a estos checks ya que indican una especialización de los personajes. Estos skills se pueden aplicar según lo sugiera el jugador y si el GM acepta que puede ser de ayuda para hacer lo que el jugador desea hacer.

Pongamos un ejemplo de cómo se hace un check de habilidad:

6. El Pillo Mediano desea escalar una pared, el GM le indica al jugador que necesitará hacer un check de destreza (DEX) de DC 15 para poder lograrlo.
7. El Pillo Mediano puede usar su destreza (DEX) que le otorga un bonus de +3 o utilizar su skill Acrobacia que le da un bonus de +5, el GM está de acuerdo que Acrobacia le puede ayudar
8. a hacer el check.
9. El Pillo Mediano tira un D20 y obtiene un 10, este número no es suficiente para lograr el check, pero como está utilizando su skill de Acrobacia+5, se suma 10+5 y obtiene 15. Para tener éxito se necesita obtener un número igual o mayor que el DC, por lo tanto, el Pillo Mediano logra escalar la pared.

El otro tipo de check es el Check de Ataque, cuando los jugadores se enfrentan a los monstruos o enemigos, deberán tirar un d20 para saber si logran superar la Armadura (AC) de los monstruos y causarles daño.

Para saber si logran hacer un ataque exitoso se deberá tirar un d20, sumar el bonus de ataque y el bonus de proficiencia.

A continuación un ejemplo:

8. El Clérigo Enano desea golpear a un bugbear con su martillo de guerra, el bugbear tiene una armadura (AC) de 16.
9. El Clérigo Enano lanza un d20 y obtiene un 12, a este número le sumará +2 de ataque y +2 de su bonus de proficiencia, obteniendo un 16.
10. El Clérigo Enano logra hacer un ataque con éxito y ahora deberá calcular el daño que le hizo al bugbear.

El daño se calcula según el arma que esté utilizando el personaje, cada arma otorga dados particulares que permitirán hacer un tiro de daño y obtener la cantidad que se deberá restar de los HPs del objetivo. En el ejemplo del martillo de guerra del enano, este puede hacer 1d8 de daño y al resultado se le sumará +2 por el bonificador de fuerza, entonces si al lanzar el dado obtiene un 6 se le sumará 2 para hacer un total de 8 puntos de daño al bugbear. Una vez que el HP de una criatura baja a 0 esta ha sido derrotada y dejará de moverse.

Esta misma dinámica de ataque funciona para los enemigos, así que cuando un enemigo ataque a los jugadores, el GM tendrá que hacer sus tiros de dados correspondientes según los datos proporcionados en sus fichas indicadas en el apéndice.

Adicionalmente, no todos los personajes pueden utilizar todas las armas, si un personaje utiliza un arma con la que no tiene proficiencia no podrá sumarle su modificador de proficiencia al momento de hacer un ataque. Así como hay armas de finesa que en lugar de utilizar la habilidad de fuerza (STR) utilizarán la habilidad de destreza (DEX)

Para comodidad de los jugadores, en la sección "Atacar" de las fichas de los personajes, se han colocado los modificadores correspondientes en un solo número que deberán agregar al momento de realizar un ataque y/o daño.

Apéndice 5. Sugerencias para el Game Master

Aunque la guía puede ser una herramienta muy útil para el GM, es importante no amarrarse estrictamente a su contenido, un juego de rol es una experiencia única en cada sesión y puede irse adaptando según las preferencias de los jugadores en la mesa. La regla más importante es que todos los jugadores en la mesa se diviertan.

Trata de hacer diferentes voces para los personajes, habla solemnemente cuando la situación lo amerite o describe dramáticamente los resultados de las acciones de los personajes, diviértete con tus jugadores cuando interactúen con el mundo. Sin embargo, recuerda que aunque es tu responsabilidad crear un ambiente divertido, no es tu responsabilidad hacer que todos se diviertan, todos los jugadores deben poner de su parte para que esta aventura sea divertida.

Al presentar los desafíos a los jugadores debes hacerlo de tal manera que les sea difícil lograr su cometido, las cosas memorables son aquellas por las que luchamos y nos esforzamos, sin embargo, no pongas las cosas tan difíciles como para que tus jugadores no logren salir triunfantes. Los juegos de rol son experiencias colaborativas, no una competencia entre game master y jugadores, y el objetivo del juego es crear historias y divertirse. Así que recuerda siempre buscar ese balance entre presentar un desafío pero no hacerlo imposible de superar. Observa a tus jugadores y adáptate a sus necesidades, los jugadores siempre te pueden sorprender cuando usan su creatividad.

Ser un Game Master puede ser una gran responsabilidad, pero también puede ser muy divertido. Nunca olvides la parte de juego de los juegos de rol y siempre recuerda que pese a que llevas un papel con más responsabilidades tú también tienes derecho a divertirte con los demás.

Licencia de uso:



Atribución-NoComercial CC BY-NC

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Las personas que conformamos el Laboratorio de Juegos del Centro de Cultura Digital nos sentimos complacidas con los proyectos seleccionados de las convocatorias “Contigo en la Distancia”, consideramos que es un parteaguas para difundir y visibilizar el trabajo de la comunidad de desarrolladorxs de juegos en México y nos llena de esperanza poder unirnos para crear universos y compartir juegos a pesar de los tiempos de incertidumbre debido a la pandemia de COVID-19.

Agradecemos a todas las personas e instituciones que formaron parte en la convocatoria, así como aquellas personas que participaron en la recopilación, edición, difusión, promoción y construcción de estos materiales.

Atentamente,
Héctor Guerrero
Laboratorio de Juegos
Centro de Cultura Digital

CRÉDITOS

Dirección del Centro de Cultura Digital

Mariana Delgado González

Coordinación y dirección de proyectos de la convocatoria CELD de Aventuras cortas de juegos de rol, y Micro juegos de mesa

Héctor Guerrero Merchant

Asistentes de producción y dirección

Marlizeth Martínez Sánchez
Mariana Soe Rosete Escobedo

Producción y revisión de juegos de mesa

Marcos Ávila Hernández

Producción y revisión de juegos de rol

Héctor Guerrero Merchant

Diseño editorial

María Fernanda Arnaut
Astrid Stoopan Mendoza
Kenya Flores

Plataforma editorial

Mónica Nepote
Ximena Atristain

Comunicación

Andrea Danae Ramírez Rivera
Brenda Liviere Camacho Jiménez

Administración

Adriana Gaspar Martínez
Ivonne Higareda
Luis Alberto Garza Guzmán

Agradecimientos especiales

Talía Castillo
Jorge Armando Ibarra Ricalde
Alexandra Crivellaro Fierro
Alina Sidorova
Mónica García Carrasco
Carlos López Ruiz
Gonzalo Ortega Coronado
Yair Adrián Ciriaco Ramírez
Medardo Landón Maza Dueñas
María Flores Figueroa
Ximena Alejandra Rodríguez Gómez
Jacinto Quesnel Alvarez
Grace Quintanilla Cobo





CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA